

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Дизайн и реклама»

1. Перечень оценочных средств для компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-2: Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Экзамен	Комплект контролирующих материалов для экзамена

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции представлены в разделе «Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций» рабочей программы дисциплины «Дизайн и реклама».

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Дизайн и реклама» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент освоил изучаемый материал (основной и дополнительный), системно и грамотно излагает его, осуществляет полное и правильное выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций, способен ответить на дополнительные вопросы.	75-100	<i>Отлично</i>
Студент освоил изучаемый материал, осуществляет выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций с не принципиальными ошибками.	50-74	<i>Хорошо</i>
Студент демонстрирует освоение только основного материала, при выполнении заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций допускает отдельные ошибки, не способен систематизировать материал и делать выводы.	25-49	<i>Удовлетворительно</i>
Студент не освоил основное содержание изучаемого материала, задания в соответствии с индикаторами достижения компетенций не выполнены или выполнены неверно.	<25	<i>Неудовлетворительно</i>

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки уровня достижения компетенций в соответствии с индикаторами

1.Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над рекламным модулем в газету или журнал.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.1 Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом

**Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»**

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Проверяемый индикатор достижения компетенции: ПК-2.1 – Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом

1. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над рекламным модулем в газету или журнал.
2. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над макетом интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.
3. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над имиджевым рекламным постером или плакатом в соцсетях.

2.Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над макетом интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.1 Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом

**Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»**

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Проверяемый индикатор достижения компетенции: ПК-2.1 – Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом

1. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над рекламным модулем в газету или журнал.
2. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над макетом интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.
3. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над имиджевым рекламным постером или плакатом в соцсетях.

3.Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над имиджевым рекламным постером или плакатом в соцсетях.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.1 Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом

Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Проверяемый индикатор достижения компетенции: ПК-2.1 – Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом

1. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над рекламным модулем в газету или журнал.
2. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над макетом интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.
3. Собрать и проанализировать информацию, необходимую для работы над имиджевым рекламным постером или плакатом в соцсетях.

4. Предложить творческую идею для рекламного модуля в газету или журнал.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.2 Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

**Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»**

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Проверяемый индикатор достижения компетенции: ПК-2.2 – Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

1. Предложить творческую идею для рекламного модуля в газету или журнал.
2. Предложить творческую идею для макета интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.
3. Предложить творческую идею для имиджевого рекламного постера или плаката в соцсетях.

5.Предложить творческую идею для макета интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.2 Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

**Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»**

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Проверяемый индикатор достижения компетенции: ПК-2.2 – Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

1. Предложить творческую идею для рекламного модуля в газету или журнал.
2. Предложить творческую идею для макета интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.
3. Предложить творческую идею для имиджевого рекламного постера или плаката в соцсетях.

6. Предложить творческую идею для имиджевого рекламного постера или плаката в соцсетях.

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.2 Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

**Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»**

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Проверяемый индикатор достижения компетенции: ПК-2.2 – Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

1. Предложить творческую идею для рекламного модуля в газету или журнал.
2. Предложить творческую идею для макета интернет-баннера или баннера с рекламным рисунком, на котором будет размещен слоган, призыв-картинка и логотип.
3. Предложить творческую идею для имиджевого рекламного постера или плаката в соцсетях.

7. Ответить на вопросы

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.1 Способен собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом
	ПК-2.2 Предлагает творческие идеи для решения дизайнерской задачи

Фонд оценочных материалов
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
(Графический дизайн)
бакалавриат ФГОС ВО 3++ очная 2021
по дисциплине «Дизайн и реклама»

Проверяемая компетенция: ПК-2 – Способен разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Назовите цели и задачи рекламной деятельности	ПК-2.1
2	Современные формы графического дизайна в рекламе. Общая характеристика, особенности, ключевые фигуры.	ПК-2.1
3	Российский графический дизайн 19-20 веков. Общая характеристика, особенности, ключевые фигуры.	ПК-2.1
4	Основные формы графического дизайна в рекламе.	ПК-2.1
5	Основные работы Энди Уорхола	ПК-2.1
6	Основные работы В.Татлина	ПК-2.1
7	Назовите основные школы графического дизайна в Западной Европе конца 19-20 вв.	ПК-2.1
8	Назовите основные графические техники. Принципы выбора графических средств при проектировании с учетом конечного (полиграфического) результата в макетировании и моделировании.	ПК-2.1
9	Назовите основные принципы формообразования во ВХУТЕМАСе.	ПК-2.1
10	Дайте краткую характеристику комплексной айдентики и рекламе на примере собственного дизайн-проекта	ПК-2.1; ПК-2.2
11	Перечислить и коротко охарактеризовать основные компоненты рекламного сообщения, на примере собственного дизайн-проекта	ПК-2.1; ПК-2.2
12	Перечислить и коротко охарактеризовать смежные и дополнительные составляющие рекламы в графическом дизайне, на примере собственного дизайн-проекта	ПК-2.1; ПК-2.2
13	Дать определение «цветовой гармонии», «цветового кода» в формировании продукции граф дизайна. Принципы цветовой гармонизации. Психологическая и социально-культурная обусловленность цветовой гармонии на примере собственного проекта.	ПК-2.1; ПК-2.2
14	Перечислите особенности отечественного рекламного рынка.	ПК-2.1

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.