

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. Астафьева
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Кафедра-разработчик: кафедра художественно-эстетического образования

УТВЕРЖДЕНО
на заседании кафедры
Протокол № 9
от 6 мая 2026 г.
Зав. кафедрой Л.А. Маковец



ОДОБРЕНО
на заседании научно-методического совета
специальности (направления подготовки)
Протокол № 4
от 14 мая 2026 г.
Председатель Н.Ю. Дмитриева



ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся
Основы арт-дизайна
(наименование дисциплины/модуля/вида практики)

Для профиля «Артпедагогика» по направлению подготовки:
44.04.01 Педагогическое образование,
реализуемых на основе единых подходов к структуре и содержанию
«Ядра высшего педагогического образования»

Квалификация: магистр

Составитель: Мёдова А.А.,
доктор философских наук,
профессор кафедры художественно-эстетического образования

Немаева Н.О.,
канд. культурологии,
доцент кафедры художественно-эстетического образования

Красноярск, 2026

Назначение фонда оценочных средств

Целью создания ФОС дисциплины «Основы арт-дизайна» является установление учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям основной профессиональной образовательной программы, рабочей программы дисциплины.

1.2. ФОС по дисциплине решает задачи:

- контроль и управление процессом приобретения студентами необходимых знаний, умений, навыков и уровня сформированности компетенций, определенных в ФГОС ВО по соответствующему направлению подготовки;

- контроль (с помощью набора оценочных средств) и управление (с помощью элементов обратной связи) достижением целей реализации ОПОП, определенных в виде набора общепрофессиональных и профессиональных компетенций выпускников;

- обеспечение соответствия результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование традиционных и внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс Университета.

1.3. ФОС разработан на основании нормативных документов:

федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры);

- образовательной программы высшего образования по направлению подготовки (профиль) образовательной программы «Артпедагогика»;

Положения о формировании фонда оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, программам подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева» и его филиалах.

Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе изучения дисциплины

Перечень компетенций, формируемых в процессе изучения дисциплины:

ПК-1: Способен реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

ПК-1.1: Знает: преподаваемый предмет; психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии; особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования

ПК-1.2: Умеет: использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся; применять современные образовательные технологии; создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой

ПК-1.3: Владеет навыками профессиональной деятельности по реализации программ учебных дисциплин, в том числе в условиях цифровой трансформации образования

ПК-2: Способен осуществлять проектирование научно-методических и учебно-методических материалов

ПК-2.1: Знает: требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов; порядок разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ

ПК-2.2: Умеет: разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов; разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов, дисциплин (модулей)

ПК-2.3: Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации

3.1. Фонды оценочных средств включают: вопросы к зачету, практические задания, доклад.

3.2. Оценочные средства

3.2.1. Оценочные средства: вопросы к зачету, практические задания, доклад.

Критерии оценивания

| Формируемые Компетенции | Продвинутый уровень сформированности компетенций | Базовый уровень сформированности компетенций | Пороговый уровень сформированности компетенций |
|--|---|--|---|
| | (87 - 100 баллов) отлично/зачтено | (73 - 86 баллов) хорошо/зачтено | (60 - 72 баллов) удовлетворительно/зачтено |
| ПК-1.1: Знает: преподаваемый предмет; психолого-педагогические основы и современные образовательные технологии; особенности организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования | Знает способы применения полученных знаний в практической профессиональной деятельности Умеет применять полученные знания в практической профессиональной деятельности Владеет способами организации образовательного процесса в соответствии с требованиями образовательных стандартов в условиях цифровой трансформации образования | Знает виды дизайна Умеет разрабатывать качественный дизайн простых объектов Владеет современными образовательными технологиями | Знает особенности и основные принципы дизайна Умеет ориентироваться в основных графических редакторах Владеет способами работы в основных графических редакторах |
| ПК-1.2: Умеет: использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся; применять современные образовательные технологии; создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС | Знает особенности цифровой образовательной среды Умеет создавать образовательную среду, обеспечивающую формирование у обучающихся образовательных результатов, предусмотренных ФГОС | Знает современные образовательные технологии Умеет применять современные образовательные технологии Владеет современными образовательными технологиями | Знает педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся Умеет использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся |

| | | | |
|---|--|--|---|
| и(или) образовательными стандартами, установленными образовательной организацией, и(или) образовательной программой | | | Владеет формами, методами и приемами организации деятельности обучающихся в цифровой среде; |
| ПК-1.3: Владеет навыками профессиональной деятельности по реализации программ учебных дисциплин, в том числе в условиях цифровой трансформации образования | Знает способы построения комфортной образовательной среды Умеет применять 3 об основах дизайна при разработке образовательного продукта Владеет навыками создания продукта для комфортной образовательной среды | Знает особенности работы в цифр. среде Умеет работать с цифровой обр. сред. Владеет навыками разработки комфортной обр. среды | Знает особ-ти цифровой трансформации образования Умеет ориентироваться в совр. обр. среде Владеет навыками создания комфортной обр. среды |
| ПК-2.1: Знает: требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов; порядок разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ | Знает подходы к созданию научно-методических и учебно-методических материалов Умеет создавать научно-методические материалы и учебно-методические материалы | Знает подходы к проектированию научно-методических и учебно-методических материалов Умеет проектировать уч-метод. материалы Владеет навыками проектирования учебно-методических материалов | Знает требования к проектированию научно-методических и учебно-методических материалов Умеет проектировать научно-методические материалы Владеет навыками проектирования научно-методических материалов |
| ПК-2.2: Умеет: разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов; разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов, дисциплин (модулей) | Знает методические решения в области проектирования научно-методических и учебно-методических материалов Умеет разрабатывать примерные рабочие программы учебных курсов Владеет навыками разрабатывать примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов | Знает подходы в области проектирования уч.-мет. материалов Умеет разрабатывать типовые образовательные программы Владеет навыками разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования учебно-методических материалов | Знает основные подходы в области проектирования науч.-методич. материалов Умеет находить методические решения в области проектирования науч.метод.и учебно-методических материалов Владеет навыками разрабатывать новые подходы и метод. решения в области проектирования науч.-метод. материалов |

*Менее 60 баллов – компетенция не сформирована

| | | | |
|--|--|---|---|
| ПК-2.3: Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач | Знает способы применения принципов дизайна при осуществлении деятельности по проектированию науч.-метод. и уч.-метод. материалов при выполнении проф. задач Умеет применять принципы дизайна при осуществлении деятельности по проектированию науч.-метод. и уч.-метод. материалов при выполнении профессиональных задач навыками применения принципов дизайна при осуществлении деятельности по проектированию науч.-метод. и уч.-метод. материалов при выполнении профессиональных задач | Знает особенности осуществления деятельности по проектированию уч.-метод. материалов при выполнении проф. задач Владеет навыками осуществления деятельности по проектированию учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач | Знает особенности осуществления деятельности по проектированию науч.-метод. материалов при выполнении проф. задач Умеет осуществлять деятельность по проектированию науч.-метод. материалов при выполнении проф. задач |
|--|--|---|---|

*Менее 60 баллов – компетенция не сформирована

4. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости

. Фонды оценочных средств включают: вопросы к зачету, вопросы к экзамену, темы и требования для докладов на практических занятиях с презентацией, темы и требования для выполнения творческих практических работ.

Критерии оценивания по оценочному средству
занятии с презентацией

Доклад на практическом

| Критерии оценивания | Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 1 | Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 2 |
|--|---|---|
| Соответствие доклада предъявленным требованиям. | | |
| Логика изложения материала, лаконичность выступления. | | |
| Самостоятельное уточнение не изученных в курсе терминов, фактов, освоение новых понятий. | | |
| Построение доклада с учетом особенностей аудитории. | | |
| Применение информационных технологий с учетом особенностей восприятия аудитории (оформление презентации, читаемость текста, качество иллюстраций). | | |
| Максимальный балл | | |

Критерии оценивания по оценочному средству
практического задания по теме

Выполнение творческого /

| Критерии оценивания | Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 2 | Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 3 |
|--|---|---|
| Применение знаний о колорите, формообразовании, объеме, построении объекта | | |
| Применение знаний об эргономике, практическом использовании проектируемого предмета, проявление инженерного мышления | | |
| Наличие эстетической идеи в проекте (задании) | | |
| Проработанность деталей проекта, демонстрация предварительных этапов его разработки | | |
| Осознанность и эффективность применения цифровых программ и ресурсов | | |
| Максимальный балл | | |

. Критерии оценивания по оценочному средству **3 – «Устная работа на семинарских занятиях».**

| Критерии оценивания | Количество баллов (вклад в рейтинг) |
|--|-------------------------------------|
| Свободное изложение теоретической информации | |
| Письменная подготовка к семинару | |
| Способность применить теоретическую информацию на практике | |
| Владение специальной терминологией | |
| Максимальный балл | |

Оценочные средства для промежуточной аттестации

.1. Типовые вопросы к зачету

Вопросы по разделам дисциплины «Основы арт-дизайна»

Раздел 1. Понятие и сущность дизайна

1. Понятие дизайна
2. Особенности профессии дизайнера
3. Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна
4. Бионика и ее применение в дизайне

5. Основы формообразования в дизайне
6. Виды дизайна
7. Исторические этапы становления дизайна
8. Выдающиеся дизайнеры XX-XI вв.
9. Полиграфический дизайн

Раздел 2. Формы и практики дизайна

1. Цвет и шрифт в композиции
2. Методы стилизации изображений в дизайн-проектах
3. Графический и средовой дизайн
4. Единство эстетического и функционального в объемно-пространственной организации среды
5. Дизайн интерьера и городской среды
6. Ландшафтный дизайн
7. Дизайн человеческого тела и образа
8. Дизайн одежды
9. Фирменный стиль
10. Коммуникативная роль дизайнерских решений. Дизайн и реклама
11. Дизайн упаковки как образец промышленного дизайна

. Типовые вопросы

1. Цели и задачи дизайна. Понятие дизайна.
2. Виды дизайна. Цифровой (компьютерный) дизайн
3. Исторические этапы становления дизайна
4. Растровые изображения в дизайне, и их основные характеристики.
5. Презентационная графика в дизайне.
6. Понятие цвета. Характеристики цвета.
7. Кодирование цвета. Палитра.
8. Программное обеспечение арт-дизайна.
9. Аппаратное обеспечение арт-дизайна.
10. Графические объекты и их типы.
11. Использование графических редакторов в арт-дизайне.
12. Виды графических редакторов и их назначение.

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примерные темы докладов по разделам дисциплины

1. Понятие и сущность дизайна.

1. Профессия дизайнера и ее специфика.
2. Стратегическая задача дизайнера.
3. Визуальное мышление как способ решения интеллектуально-творческих дизайнерских задач
4. Бионика и ее применение в дизайне
5. Эргономика и ее дизайнерские аспекты
6. Исторические этапы становления дизайна
7. Пионеры дизайна XX века.
8. Белорусские корни советского дизайна. Витебская художественная школа.
9. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИИИ и «производственники».
10. Творчество Сони Делоне
11. Конструктивизм в дизайне
12. Выдающиеся зарубежные дизайнеры XXI вв.

2. Формы и практики дизайна

1. Функциональность и рациональность форм в бытовом дизайне.
2. Мобильность и вариабельность форм в бытовом дизайне.
3. Средовой дизайн.
4. Ландшафтный дизайн.
5. Дизайн и архитектура.
6. Книжный дизайн.
7. Дизайн полиграфической продукции.
8. Посторенние и разработка интерьеров.
9. Дизайн и мода.
10. Современные материалы и технологии в дизайне одежды.
11. Модульность конструкций в дизайне.
12. Эко-дизайн и эко-материалы.

Примерные варианты творческих / практических заданий по теме

Тема Полиграфический дизайн.

Вариант выполнения творческого задания: Дизайн печатных изданий.
Создание концепции журнала.

Цель: на основе модульных элементов и типов верстки разработать настольный

буклет, обладающий выразительными образными характеристиками. Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.

2. На основе принципа модульной сетки провести ситуационный и образный анализ.

3. Разработать название журнала, включающий графическое решение и логотип.

4. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Тема Дизайн интерьера.

Вариант выполнения творческого задания: Дизайн выставочного пространства

Цель: решить проблему эргономичного выставочного пространства:
Разработать

модульное выставочное оборудование. Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами на потребительском рынке.

2. На основе образа потребителя провести ситуационный и образный анализ.

Тема Фирменный стиль.

Творческое задание 1.: Разработка логотипа. Фирменный блок

Цель: на основе изучения проектной проблемы предложить логотип, отвечающий направленности предприятия.

Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.

2. На основе сбора аналогов производства провести ситуационный и образный анализ

графических знаков.

3. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Творческое задание 2.: Корпоративная идентификация. Дизайн элементов фирменного стиля.

Цель: на основе предложенного логотипа компании предложить элементы корпоративной идентификации, отвечающие направленности предприятия.

Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.

2. На основе сбора аналогов производства провести ситуационный и образный анализ

графических знаков.

3. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Раздел 3. Компьютерный дизайн

Тема Цифровая цветопередача

Задание 1 «Способы создания цветовой гармонии в композиции»

Цель: наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в растровом редакторе Adobe Photoshop в слоях с применением инструментов рисования, эффектов слоев, текстурных заливок выделенных областей.

Задание 1.1. Создать композицию из изобразительных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).

Задание 1.2. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного контраста по цветовому тону и светлоте (2-3 работы).

Задание 1.3. Создать композицию из абстрактных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).

Задание 1.4. Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).

Задание 1.5. Создать композицию из абстрактных элементов в холодном колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).

Тема Алгоритмы обработки растровых изображений

Задание 2. «Имитация явлений и поверхностей в векторном и растровом редакторах»

Цель: наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров.

Задание 2.1. Упражнение на создание имитации воды в растровом редакторе с помощью фильтра Clouds (Облака),

Задание 2.2. Упражнение на создание имитации воды в растровом редакторе с помощью фильтра Chrome (Хром).

Задание 3. «Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях»

Задание 3.3. «Рисование в слоях». Открыть новое изображение с заданными параметрами и цветным фоном. Создавать новые слои, рисуя на каждом слое простые абстрактные или изобразительные формы, придавая им определенный стиль (используя палитру Layer Style), придавая им разную степень непрозрачности, используя разные режимы наложения цветов в каждом слое.

Передвигая их с помощью инструмента Move, создать уравновешенную композицию. Попробовать изменять порядок следования слоев в палитре Layer. Объединить слои. Сохранить в рабочую папку в определенном формате, дав оригинальное название своей работе.

Задание 3.4 «Рисунок объемной кнопки в слоях». Открыть новый документ с параметрами 10x10 см, разрешение 300, выбрать светлый цвет фона. Создать новый слой, сделать круглое выделение (удерживая клавишу Shift) с растушевкой 0. Залить выделение простым градиентом. Сверху на этом же слое сделать выделение меньшего диаметра, назначив ему растушевку 5 пикселей, и залить тем же градиентом, но в противоположном направлении. Получилась резиновая кнопка, освещенная сбоку. Назначить слой с кнопкой тень в палитре Layer.

Тема Преобразования в пространстве.

Задание 4. Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop

4.1. Практическое задание на выделение областей. Открыть несколько изображений и с помощью разных инструментов выделения вырезать необходимые фрагменты фотографий, применяя различную растушевку, логические операции с выделенными областями и, перенести в другой, заново созданный документ, названный «Монтаж». В документе «Монтаж» применить к каждой области масштабирование, трансформации.

4.2 Вырезая различные фрагменты изображений из разных фотографий, составить композицию, достигая равновесие элементов различной площади и окраски.

Задание 5. Векторные инструменты в Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами

Задание 5.1. Создать контур нужной формы прямо на открытом изображении и преобразовать в выделенную область. Залить созданную область текстурой и перенести в новый документ. Добавить новые готовые фигуры из меню инструмента Custom Shape (Произвольная фигура). Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите (2-3 работы).

Примерные вопросы для подготовки к семинарскому занятию, устному опросу по теме

1. Методы представления графических изображений
2. Программное обеспечение дизайна.
3. Аппаратное обеспечение дизайна.
4. Презентационная графика в арт-дизайне.
5. Векторная графика в арт-дизайне. Ее достоинства и недостатки.
6. Растровые изображения в арт-дизайне, и их основные характеристики.
7. Создание рисунка из кривых в CorelDraw.

8. Создание цветного рисунка в PhotoShop с использованием инструмента Заливка
9. Интерфейс программы Adobe PhotoShop.
10. Понятие цвета. Характеристики цвета.
11. Цветовые модели RGB.
12. Цветовые модели CMYK.
13. Графические объекты и их типы.
14. Аффинные преобразования объектов на плоскости.
15. Трехмерное аффинное преобразование объектов.
16. Связь преобразований объектов с преобразованиями координат.
17. Проекция. Мировые и экранные координаты. Основные типы проекций.
18. Параллельные проекции.
19. Перспективные проекции.
20. Кривая Безье.