

Федеральное государственное образовательное бюджетное
учреждение высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
(Финансовый университет)

Красноярский филиал Финуниверситета

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора
по учебно – методической работе
Красноярского филиала
Финуниверситета

В.И. О.С. Вергейчик
« 02 » апреля 2026 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по учебному предмету / дисциплине

ОП.07 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

(код, наименование)

09.02.09 Веб-разработка

(код, наименование специальности)

г. Красноярск – 2026

Фонд оценочных средств по дисциплине ОП.07 Графический дизайн разработан на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.09 Веб-разработка

Составители:

Цирулькевич Алёна Викторовна, преподаватель

Фонд оценочных средств по дисциплине рассмотрен и рекомендован к утверждению на заседании предметной (цикловой) комиссии общепрофессиональных дисциплин.

Протокол от « 02 » сентября 2026 г. № 8

Председатель предметной (цикловой)
комиссии


(подпись)

О.А. Полтавец
(инициалы, фамилия)

1. Паспорт фонда оценочных средств
по дисциплине ОП.07 Графический дизайн
(код, наименование)

09.02.09 Веб-разработка

(код, наименование специальности)

Результаты обучения (знания, умения)	Общие и профессиональные компетенции	Наименование темы	Наименование оценочного средства	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - классификацию и форматы графических файлов; - основы композиции и цветоведения в цифровой среде; - принципы работы с растровой и векторной графикой; - назначение и функционал современных графических редакторов; - основные требования к графике для веб-приложений; - этапы разработки дизайн-макета; - программные приложения для разработки дизайн-макетов; - правила и структуру оформления технического задания. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с графическими редакторами (растровыми и векторными); - создавать и редактировать изображения для веб-приложений; 	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09	Тема 1.1. Введение в графический дизайн	– Защита практических работ;	Дифференцированный зачет
	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 3.2		– Выполнение индивидуальных заданий;	
	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09 ПК 1.2	Тема 1.2. Основы композиции и колористики	– Тестирование;	
	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09 ПК 1.2, ПК 3.2	Тема 2.1. Растровая графика	– Экспертное наблюдение за выполнением заданий;	
	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09 ПК 1.2, ПК 3.2	Тема 2.2. Векторная графика	– Просмотр и защита итогового проекта.	
	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09 ПК 1.1, ПК 1.2	Тема 2.3. Дизайн интерфейсов и веб-графика		
	ОК 01, ОК 02, ОК 04,	Тема 3.1. Итоговая работа		

<ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать макеты пользовательских интерфейсов; - подготавливать графические файлы к публикации в веб-среде; - использовать инструменты компьютерной графики для решения профессиональных задач; - соблюдать правила цветообразования и композиции; - создавать целостную композицию на плоскости; - выполнять технические эскизы проекта. 	ОК 05, ОК 09 ПК 1.2			
--	---------------------------	--	--	--

2. Комплект оценочных средств

1. Задание для текущего контроля успеваемости

Тема 1.1. Введение в графический дизайн

Практическое занятие:

«Сравнительный анализ растровых и векторных форматов. Подбор формата под конкретные веб-задачи».

Задание:

- 1) Изучите особенности форматов JPEG, PNG, GIF, SVG, WEBP.
- 2) Заполните таблицу сравнения форматов по следующим критериям:
 - Тип графики (растр/вектор)
 - Поддержка прозрачности
 - Поддержка анимации
 - Степень сжатия
 - Область применения
- 3) Для каждого из перечисленных ниже случаев подберите оптимальный формат и обоснуйте выбор:
 - Фотография для галереи сайта
 - Логотип компании
 - Анимированный баннер
 - Иконка с прозрачным фоном
 - Изображение для печати в высоком качестве

Самостоятельная работа:

Подготовьте презентацию (5-7 слайдов) на тему «Современные графические редакторы и их возможности». В презентации необходимо представить не менее 3 редакторов (растровых и векторных), их ключевые функции и область применения.

Тестовые задания:

- 1) Какой из перечисленных форматов поддерживает прозрачность (alpha-канал)?
 - a) JPEG
 - b) PNG
 - c) BMP
 - d) GIF
- 2) Какой формат лучше всего подходит для хранения фотографий с высоким качеством при относительно небольшом размере файла?
 - a) PNG
 - b) JPEG
 - c) SVG
 - d) TIFF
- 3) Какой формат относится к векторной графике?
 - a) PSD
 - b) JPEG
 - c) SVG
 - d) PNG
- 4) Какой формат используется для хранения многослойного проекта в Adobe Photoshop?
 - a) AI
 - b) PSD
 - c) CDR
 - d) FIG
- 5) Для каких целей чаще всего используется формат GIF?
 - a) Для печати фотографий
 - b) Для создания анимированных изображений
 - c) Для хранения иконок с прозрачностью
 - d) Для верстки веб-страниц

Тема 1.2. Основы композиции и колористики

Практическое занятие №1:

«Создание модульной сетки и композиционное размещение элементов».

Задание:

- 1) Создайте в графическом редакторе документ размером 1200×800 px.
 - 2) Постройте модульную сетку (12 колонок с отступами) для макета веб-страницы.
 - 3) Разместите на сетке прямоугольники, имитирующие контентные блоки:
 - Шапка сайта (header)
 - Меню навигации
 - Основной контент (3 колонки)
 - Сайдбар
 - Подвал (footer)
 - 4) Соблюдайте принципы равновесия, ритма и пропорциональности.
- Практическое занятие №2:

«Разработка цветовой палитры для веб-сайта/приложения».

Задание:

- 1) Выберите тему сайта (интернет-магазин, блог, корпоративный сайт, портфолио фотографа).
- 2) Используя правила цветовых гармоний (комплементарная, аналогичная, триада), подберите основную цветовую палитру (4-5 цветов).
- 3) Определите назначение каждого цвета:
 - Основной цвет (фон)
 - Цвет заголовков
 - Цвет основного текста
 - Акцентный цвет (кнопки, ссылки)
 - Дополнительный цвет (выделение)
- 4) Оформите палитру в виде карточки с указанием HEX-кодов.
- 5) Создайте пример страницы с использованием подобранной палитры.

Самостоятельная работа:

Подберите цветовые решения для различных тематик сайтов (интернет-магазин одежды, блог о путешествиях, корпоративный сайт IT-компании, сайт детского сада). Для каждой тематики предложите цветовую палитру и кратко обоснуйте выбор.

Тема 2.1. Растровая графика

Практическое занятие №1:

«Фотомонтаж: работа со слоями и масками».

Задание:

- 1) Подберите 2-3 фотографии (фон и объекты для вставки).
- 2) Аккуратно вырежьте объекты с помощью инструментов выделения (Lasso, Magic Wand, Pen Tool) и масок.
- 3) Создайте композицию, объединив объекты на новом фоне.
- 4) Отретушируйте края, добавьте тени для реалистичности.
- 5) Сохраните итоговое изображение в формате JPEG и исходный файл со слоями (PSD).

Практическое занятие №2:

«Цветокоррекция и тонирование фотографий».

Задание:

- 1) Откройте фотографию, требующую коррекции.
- 2) Выполните коррекцию яркости, контраста, насыщенности с помощью инструментов Brightness/Contrast, Levels, Curves.
- 3) Исправьте цветовой баланс.
- 4) Создайте два варианта тонирования (например, «теплый» и «холодный») с помощью цветowych фильтров или корректирующих слоев.
- 5) Сохраните исходное изображение и два обработанных варианта.

Практическое занятие №3:

«Создание коллажа для веб-баннера».

Задание:

- 1) Выберите тему баннера (например, «Распродажа летней коллекции», «Новый год», «Скидки на технику»).

- 2) Подберите изображения, соответствующие теме.
- 3) Создайте коллаж размером 1200×400 px.
- 4) Добавьте текст, используя стили слоя (тени, обводки, наложения).
- 5) Экспортируйте результат в формате JPEG или PNG с оптимальным качеством.

Тема 2.2. Векторная графика

Практическое занятие №1:

«Создание логотипа с использованием векторных форм».

Задание:

- 1) Разработайте концепцию логотипа для вымышленной компании (тематика на выбор: IT-студия, кофейня, детский сад, спортивный клуб).
- 2) Создайте логотип с использованием базовых векторных фигур (прямоугольники, круги, линии) и операций с ними (объединение, вычитание, пересечение).
- 3) Добавьте текстовую часть (название компании).
- 4) Подберите цветовое решение.
- 5) Сохраните логотип в векторном формате (SVG) и растровом для предпросмотра (PNG).

Практическое занятие №2:

«Разработка набора иконок для мобильного приложения».

Задание:

- 1) Определите тему набора (например, «Социальные сети», «Погода», «Настройки», «Финансы»).
- 2) Создайте 5 иконок, объединенных единым стилем (толщина линий, скругления, цветовая гамма).
- 3) Используйте сетки и направляющие для соблюдения пропорций.
- 4) Экспортируйте иконки в PNG (размер 128×128 px) и SVG.

Практическое занятие №3:

«Создание визитки или буклета».

Задание:

- 1) Разработайте макет визитки (90×50 мм) или буклета (формат A4, фальцовка).
- 2) Создайте композицию с использованием логотипа, текста, графических элементов.
- 3) Подготовьте макет к печати: настройте цветовую модель CMYK, добавьте вылеты под обрез (3 мм).
- 4) Экспортируйте макет в PDF для печати.

Тема 2.3. Дизайн интерфейсов и веб-графика

Практическое занятие №1:

«Создание вайрфрейма главной страницы сайта».

Задание:

- 1) Выберите тему сайта (интернет-магазин, блог, портфолио, сайт компании).

2) Определите структуру страницы:

- Шапка (логотип, меню)
- Блок с основной информацией
- Контентная область
- Сайдбар (при необходимости)
- Подвал (контакты, ссылки)

3) Создайте низкодетализированный вайрфрейм (черно-белый, без детальной графики) в Figma или другом редакторе.

4) Обозначьте расположение основных блоков и элементов.

Практическое занятие №2:

«Оптимизация набора изображений для публикации на сайте».

Задание:

1) Подберите 5-10 изображений (фотографии, иконки, логотипы).

2) Для каждого изображения выберите подходящий формат (JPEG для фото, PNG/GIF/SVG для графики с прозрачностью).

3) Измените размер изображений в соответствии с требуемыми размерами на макете.

4) Оптимизируйте изображения (сожмите с минимальной потерей качества) с помощью онлайн-сервисов или инструментов редактора.

5) Сравните размер исходных и оптимизированных файлов.

6) Составьте таблицу с результатами оптимизации.

Тема 3.1. Итоговая работа

Практическое занятие:

«Разработка комплексного дизайн-макета для веб-страницы / баннера / социальных сетей».

Задание:

1) Выберите тему проекта (согласуйте с преподавателем).

2) Проведите анализ аналогов (3-5 примеров).

3) Разработайте концепцию и цветовую палитру.

4) Создайте модульную сетку.

5) Разработайте макет в выбранном редакторе (Figma / Photoshop / Illustrator):

– Для веб-страницы: не менее 3 различных страниц (главная, каталог, карточка товара/статья, контакты).

– Для баннера: не менее 2 вариантов для разных размеров.

– Для социальных сетей: не менее 3 постов в едином стиле.

6) Подготовьте презентацию проекта с обоснованием принятых решений.

Самостоятельная работа:

Создайте портфолио из работ, выполненных в течение семестра. Портфолио должно включать не менее 5 работ с кратким описанием использованных инструментов и техник.

2. Вопросы и задание для промежуточной аттестации

1. Понятие графического дизайна. Области применения.

2. Классификация компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трехмерная.
3. Форматы графических файлов: особенности и применение (JPEG, PNG, GIF, SVG, WEBP, PDF).
4. Требования к графике для веб-приложений (оптимизация, адаптивность).
5. Основы композиции: законы и приемы (равновесие, контраст, ритм, доминанта, симметрия/асимметрия).
6. Цвет в цифровом дизайне. Цветовые модели (RGB, CMYK, HSB).
7. Цветовые схемы и гармонии (монохромная, комплементарная, аналогичная, триада).
8. Психология цвета в веб-дизайне.
9. Типографика: классификация шрифтов, правила подбора.
10. Интерфейс растрового редактора (Adobe Photoshop / GIMP). Основные инструменты.
11. Работа со слоями: создание, группировка, стили слоя.
12. Маски в растровой графике: виды и применение.
13. Инструменты выделения в растровых редакторах.
14. Цветокоррекция: основные инструменты (яркость/контраст, уровни, кривые).
15. Интерфейс векторного редактора (Figma / Adobe Illustrator). Основные инструменты.
16. Принципы векторной графики. Кривые Безье.
17. Работа с контурами, заливками, градиентами.
18. Создание иконок и логотипов в векторном редакторе.
19. Понятие UI/UX. Принципы проектирования пользовательских интерфейсов.
20. Этапы разработки дизайн-макета.
21. Сайтмэп, вайрфреймы, прототипы: назначение и отличия.
22. Компонентный подход в дизайне интерфейсов.
23. Модульные сетки: виды и применение.
24. Подготовка графики для веб: оптимизация, выбор формата.
25. Экспорт и сохранение файлов для различных целей (печать, веб).
26. Этапы разработки дизайн-проекта: от брифа до реализации.
27. Структура и содержание технического задания на дизайн.
28. Анализ аналогов: что оценивать и как использовать результаты.
29. Тренды в веб-дизайне: темная тема, градиенты, неоморфизм и др.
30. Создание портфолио дизайнера: структура и содержание.