



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ФГБОУ ВО «ИГУ»

Факультет бизнес-коммуникаций и информатики

Кафедра естественнонаучных дисциплин

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

по дисциплине Б1.В.07 Визуальная айдентика

направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль) Прикладная информатика в дизайне

Одобрено  
УМК факультета бизнес-коммуникаций  
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

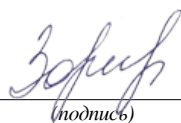
Председатель УМК

В.К. Карнаухова

*ФИО, должность, ученая степень, звание*

*подпись, печать*

Разработчики:

  
*подпись*

доцент

*(занимаемая должность)*

Г.Г. Зорина

*(инициалы, фамилия)*

**Цель фонда оценочных средств.** Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.07 Визуальная айдентика». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

**Фонд оценочных средств включает** контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: практическое задание, тест, контрольная работа, доклад/презентация) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к экзамену.

**Структура и содержание заданий** – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.07 Визуальная айдентика».

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
<p>ПК-3</p> <p>Способность разрабатывать графический и информационный дизайн, а также его отдельные элементы для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, визуальных коммуникаций</p>	ПК-3.1	<p>Знать: 1.Инструменты для проведения опроса целевой аудитории относительно аспектов проектируемого цифрового продукта.</p> <p>2.Программные среды для прототипирования, проектирования архитектуры разрабатываемого продукта цифрового дизайна.</p> <p>3. Этапы проектирования и разработки графического дизайна, его отдельных элементов для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, полиграфической продукции.</p> <p>4. Технологии и инструменты для реализации поставленных в проекте задач графического дизайна. В том числе, основы верстки с использованием языков разметки и языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков.</p> <p>5. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема, правила типографского набора текста и верстки ( в том числе верстки электронных текстов)</p>
	ПК-3.2	<p>1.Разрабатывать концепцию дизайна цифрового продукта, проектного решения формы визуализации данных на основе выявленной или предполагаемой потребности целевой аудитории.</p> <p>2. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана, умеет рисовать пиктограммы, включая разработку их метафор, графические подсказки и другую интерфейсную графику</p> <p>3. Создавать графические элементы визуальных коммуникаций в программах подготовки растровых и векторных изображений, 3D редакторах, видеомонтажа и анимации</p>
	ПК-3.3	<p>Владеть: 1.Навыками исполнения концепции и прототипа графического и информационного дизайна.</p> <p>2. Навыками организации хранения версий дизайн-продуктов.</p> <p>3. Методами оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана, навыками подготовки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях</p> <p>4. Навыками работы в программах подготовки растровых и векторных изображений</p> <p>5. Навыками создания раскадровок анимации интерфейсных объектов</p> <p>6. Навыками реализации графических элементов дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовки графических материалов для включения в продукт</p>

## 2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

### 2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
1	Из истории фирменного стиля. Клейма на керамике и оружии.	ПК-3.1, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
2	Из истории фирменного стиля. Фамильный герб	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
3	Элементы торгового знака	ПК-3.1	Пз	<b>Нет!</b>
4	Имя как бренд.	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
5	Логотип	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
6	Цвет и колористика	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз, КР	<b>Нет!</b>
7	Нейминг	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Д	Тест
8	Типографика	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
9	Работа со шрифтом. Готический шрифт	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
10	Работа со шрифтом. Вязь	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
11	Разработка айдентики. Проектная работа. Бриф	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз, Д	<b>Нет!</b>
12	Гайдлайн	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
13	Подходы к созданию динамической айдентики	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Пз	<b>Нет!</b>
14	Презентация результатов проекта	ПК-3.1, ПК-3.2	Д	<b>Нет!</b>

### 2.2. Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание	Задание выполнено верно. Выбран оптимальный путь решения. Присутствует развернутое описание алгоритма решения	Отлично
	Задание выполнено верно. Допущены негрубые логические ошибки при описании алгоритма решения. Отсутствуют пояснения к решению задания	Хорошо
	Ход решения задания верный, но допущены ошибки приведшие к неправильному ответу	Удовлетворительно
	В работе получен неверный ответ, связанный с грубыми ошибками допущенными в ходе решения, либо решение отсутствует полностью	Неудовлетворительно

<b>Оценочное средство</b>	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Шкала оценивания</b>
Тест	Студентом даны правильные ответы на 91-100% заданий	Отлично
	Студентом даны правильные ответы на 81-90% заданий	Хорошо
	Студентом даны правильные ответы на 71-80% заданий	Удовлетворительно
	Студентом даны правильные ответы менее чем на 70% заданий	Неудовлетворительно
Контрольная работа	Задание по работе выполнено в полном объеме. Студент точно ответил на контрольные вопросы, свободно ориентируется в предложенном решении. Решения оформлены аккуратно и в соответствии с предъявляемыми требованиями	Отлично
	Задание по работе выполнено в полном объеме. Студент ответил на теоретические вопросы, испытывая небольшие затруднения. Качество оформления результатов работы не полностью соответствует требованиям	Хорошо
	Студент правильно выполнил задание к работе. Написал решения задач в установленной форме, представил решения большинства заданий, предусмотренных в работе. Студент не может полностью объяснить полученные результаты	Удовлетворительно
	Студент не выполнил все задания работы и не может объяснить полученные результаты	Неудовлетворительно

<b>Оценочное средство</b>	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Шкала оценивания</b>
Доклад/презентация	Обучающийся демонстрирует исчерпывающее знание материала и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом на сопутствующие вопросы	Отлично
	Обучающийся демонстрирует знание материала, не допускает существенных неточностей. Ответы на дополнительные вопросы в целом верные, но содержащие отдельные пробелы	Хорошо
	Обучающийся демонстрирует знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности как в докладе, так и в ответах на вопросы	Удовлетворительно
	Обучающийся не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале, допускает существенные ошибки, выступает неуверенно, с большими затруднениями	Неудовлетворительно

### **2.3. Оценочные средства для текущего контроля (примеры)**

#### **2.3.1. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся**

##### **Общие критерии оценивания**

<b>Процент правильных ответов</b>	<b>Оценка</b>
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

##### **Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций**

<b>№ вопроса в тесте</b>	<b>Код индикатора компетенции</b>
1	ПК-3.1, ПК-3.2
2	ПК-3.1
3	ПК-3.1
4	ПК-3.1
5	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

##### **Ключ ответов**

<b>№ вопроса в тесте</b>	<b>Номер ответа (или ответ, или соответствие)</b>
1	b, c, d

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
2	брендбук
3	типографика
4	гайдлайн
5	логотип

### **Перечень тестовых вопросов**

*№ 1. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.*

Требования к неймингу

- a. неологизм
- b. охраноспособность
- c. простота
- d. уникальность
- e. многозначность

*№ 2. Задание открытой формы. Введите ответ.*

Официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

*№ 3. Задание открытой формы. Введите ответ.*

Искусство оформления печатного текста, базирующееся на определённых, присущих конкретному языку правилах, посредством набора и вёрстки -

*№ 4. Задание открытой формы. Введите ответ.*

Технический документ с подробным описанием и правилами использования элементов фирменного стиля компании.

*№ 5. Задание открытой формы. Введите ответ.*

Символ, который является олицетворением образа компании и одним из главных отличительных знаков среди конкурентов

### **2.3.2. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.1»**

*№ 1. Разработка клейма с учетом специфики уровня развития технологий античной эпохи.*

Разработка макета. Описание сферы деятельности

*№ 2. Разработка варианта фамильного герба с учетом специфики уровня развития технологий эпохи феодализма.*

Разработка макета. Обоснование выбранной концепции дизайна, ее элементов, цветов.

*№ 3. Разработка логотипа выбранной сферы деятельности.*

Доработка макета и варианты его модификации

*№ 4. Стилизация логотипа в готическом стиле.*

Разработка макета

*№ 5. Стилизация логотипа в старославянском стиле.*

Разработка макета логотипа. Добавление паттернов, цвета.

*№ 6. Разработка брифа.*



1. Описать предполагаемый вид деятельности.
  2. Описать какой товар, услугу вы предлагаете на рынке.
  3. Чем ваш продукт отличается от продуктов конкурентов.
  4. С какими ассоциациями связано название вашего продукта.
  5. Название торгового знака. Проверить на доступность. Историческое происхождение слова/слов. Ассоциации, связанные с этим словом.
  6. Макет шрифтового логотипа.
  7. Макет графического логотипа. Использовать разные стили (не менее трех)
  8. Макет комбинированного логотипа.
- № 7. Разработка правил использования элементов айдентики.*

Разработка документа с описанием правил и ограничений для использования элементов визуальной айдентики

*№ 8. Разработка вариантов динамической айдентики для выбранного проекта.*

Разработка макетов

### **2.3.3. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.2»**

*№ 9. Разработка клейма с учетом специфики уровня развития технологий античной эпохи.*

Разработка макета. Описание сферы деятельности

*№ 10. Разработка варианта фамильного герба с учетом специфики уровня развития технологий эпохи феодализма.*

Разработка макета. Обоснование выбранной концепции дизайна, ее элементов, цветов.

*№ 11. Разработка логотипа выбранной сферы деятельности.*

Доработка макета и варианты его модификации

*№ 12. Стилизация логотипа в готическом стиле.*

Разработка макета

*№ 13. Стилизация логотипа в в старославянском стиле.*

Разработка макета логотипа. Добавление паттернов, цвета.

*№ 14. Разработка брифа.*

1. Описать предполагаемый вид деятельности.
  2. Описать какой товар, услугу вы предлагаете на рынке.
  3. Чем ваш продукт отличается от продуктов конкурентов.
  4. С какими ассоциациями связано название вашего продукта.
  5. Название торгового знака. Проверить на доступность. Историческое происхождение слова/слов. Ассоциации, связанные с этим словом.
  6. Макет шрифтового логотипа.
  7. Макет графического логотипа. Использовать разные стили (не менее трех)
  8. Макет комбинированного логотипа.
- № 15. Разработка правил использования элементов айдентики.*

Разработка документа с описанием правил и ограничений для использования элементов визуальной айдентики

*№ 16. Разработка вариантов динамической айдентики для выбранного проекта.*

Разработка макетов

### **2.3.4. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.3»**

*№ 17. Разработка клейма с учетом специфики уровня развития технологий античной эпохи.*

Разработка макета. Описание сферы деятельности

*№ 18. Разработка варианта фамильного герба с учетом специфики уровня развития технологий эпохи феодализма.*

Разработка макета. Обоснование выбранной концепции дизайна, ее элементов, цветов.

*№ 19. Разработка логотипа выбранной сферы деятельности.*

Доработка макета и варианты его модификации

*№ 20. Стилизация логотипа в готическом стиле.*

Разработка макета

*№ 21. Стилизация логотипа в старославянском стиле.*

Разработка макета логотипа. Добавление паттернов, цвета.

*№ 22. Разработка брифа.*

1. Описать предполагаемый вид деятельности.

2. Описать какой товар, услугу вы предлагаете на рынке.

3. Чем ваш продукт отличается от продуктов конкурентов.

4. С какими ассоциациями связано название вашего продукта.

5. Название торгового знака. Проверить на доступность. Историческое происхождение слова/слов. Ассоциации, связанные с этим словом.

6. Макет шрифтового логотипа.

7. Макет графического логотипа. Использовать разные стили (не менее трех)

8. Макет комбинированного логотипа.

*№ 23. Разработка правил использования элементов айдентики.*

Разработка документа с описанием правил и ограничений для использования элементов визуальной айдентики

*№ 24. Разработка вариантов динамической айдентики для выбранного проекта.*

Разработка макетов

### **2.3.5. Контрольные работы для оценки компетенции «ПК-3.1»**

*№ 25. На основе ассоциаций, связанных с названием торговой марки, сферой деятельности, составить мудборды и вывести варианты цветовых схем и градиентов для фирменного стиля выбранной сферы деятельности.*

Разработка макета.

### **2.3.6. Контрольные работы для оценки компетенции «ПК-3.2»**

*№ 26. На основе ассоциаций, связанных с названием торговой марки, сферой деятельности, составить мудборды и вывести варианты цветовых схем и градиентов для фирменного стиля выбранной сферы деятельности.*

Разработка макета.

### **2.3.7. Контрольные работы для оценки компетенции «ПК-3.3»**

*№ 27. На основе ассоциаций, связанных с названием торговой марки, сферой*

деятельности, составить мудборды и вывести варианты цветовых схем и градиентов для фирменного стиля выбранной сферы деятельности.

Разработка макета.

### **3. Промежуточная аттестация**

#### **3.1. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности**

Экзамен является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории, и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Экзамен проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком. Экзамен принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Экзамен проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины. Обучающимся на экзамене представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы экзаменационного билета. Результаты экзамена оцениваются по четырехбалльной системе и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только положительные оценки. Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдаётся не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на экзамен в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка». Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами порядке.

#### **3.2. Вопросы к экзамену**

<b>№</b>	<b>Вопрос</b>	<b>Код компетенции</b>
1.	Виды логотипов.	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2.	Требования к имени бренда из практики брендинга	ПК-3.1, ПК-3.2
3.	Внешний стиль и характер шрифтов. Сферы использования в брендинге	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
4.	Разработка гайдлайна для заданной организации	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

#### **3.3. Тематика курсовых работ**

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

#### **3.4. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся**

##### **Общие критерии оценивания**

<b>Процент правильных ответов</b>	<b>Оценка</b>
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

## Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-3.1, ПК-3.2
2	ПК-3.1
3	ПК-3.1
4	ПК-3.1
5	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

### Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b, c, d
2	брендбук
3	типографика
4	гайдлайн
5	логотип

### Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Требования к неймингу

- a. неологизм
- b. охраноспособность
- c. простота
- d. уникальность
- e. многозначность

№ 2. Задание открытой формы. Введите ответ.

Официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

№ 3. Задание открытой формы. Введите ответ.

Искусство оформления печатного текста, базирующееся на определённых, присущих конкретному языку правилах, посредством набора и вёрстки -

№ 4. Задание открытой формы. Введите ответ.

Технический документ с подробным описанием и правилами использования элементов фирменного стиля компании.

№ 5. Задание открытой формы. Введите ответ.

Символ, который является олицетворением образа компании и одним из главных отличительных знаков среди конкурентов