

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Выборнова Любовь Алексеевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 30.09.2026 10:31:19
Уникальный программный ключ:
c3b3b9c625f6c113afa2a2c42baff9e05a38b76e

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования «Поволжский государственный университет сервиса» (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

УТВЕРЖДЕНО

на заседании ученого совета
университета

Высшей школы дизайна и искусства

Протокол от 27.05.2024 г № 10

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
(фонд оценочных средств) для проведения промежуточной аттестации
по дисциплине

«Графика в рекламе»

наименование дисциплины

по образовательной программе высшего образования – программе бакалавриата

«Реклама и связи с общественностью»

наименование образовательной программы

42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

шифр, наименование направления подготовки / специальности

Составитель

Фомина Э.В., доцент Высшей школы дизайна и
искусства, к.иск,

ФИО, должность, структурное подразделение,
ученая степень, ученое звание

1. Паспорт фонда оценочных средств (далее – ФОС)

1.1. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижения компетенции
ПК-3	Способен применять в профессиональной деятельности основные рекламные и коммуникативные технологии, технические средства, приемы и методы	ИПК-3.1. При реализации коммуникационного продукта использует технологии медиарилейшнз и медиапланирования ИПК-3.2. Использует современные рекламные и коммуникативные технологии, технические средства, приемы и методы для подготовки контента для рекламы и связей с общественностью, реализации коммуникационного продукта
ПК-4	Способен участвовать в производственном процессе выпуска коммуникационного продукта в соответствии с современными технологическими требованиями	ИПК-4.1. Участвует в подготовке различных типов контента в системе медиа-, бизнес- и социальных коммуникаций

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знает: специфику и технологические требования традиционных и новых медиа, площадок и каналов распространения и размещения рекламных и коммуникационных продуктов; современные рекламные и коммуникативные технологии, основы рекламных технологий. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Умеет: использовать современные рекламные и коммуникативные технологии; использовать возможности графических средств, приемы создания контента для рекламы и связей с общественностью, анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.

Выбирать оптимальные способы решения проектной задачи. Обосновывать свои предложения на основе научного анализа.

Владеет: навыками использования современных рекламных и коммуникативных технологий; применения графических программных продуктов для задач профессиональной деятельности; использовать возможности графических средств,

приемы создания контента для рекламы и связей с общественностью, методами проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Информацией, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Определяет композиционными приемами и стилистическими особенностями проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подготавливает графические материалы для передачи в производство.

1.2. Содержание дисциплины

№	Тема (раздел дисциплины) (в соответствии с РПД)	Код компетенции
1	Тема 1. Значение компьютерной графики в современной рекламе	ПК-3, ПК-4
2	Тема 2. Растровая графика в рекламе.	
3	Тема 3. Векторная графика в рекламе.	

1.3. Система оценивания по дисциплине

Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине: зачет проходит в форме просмотра и оценки практических работ/заданий, выполненных за семестр и по результатам накопительного рейтинга.

Шкалы оценки уровня сформированности результатов обучения		Шкала оценки уровня освоения дисциплины		
Уровневая шкала оценки компетенций	100 балльная шкала, %	100 балльная шкала, %	5-балльная шкала, дифференцированная оценка/балл	недифференцированная оценка
допороговый	ниже 61	ниже 61	«неудовлетворительно» / 2	не зачтено
пороговый	61-85,9	61-69,9	«удовлетворительно» / 3	зачтено
		70-85,9	«хорошо» / 4	зачтено
повышенный	86-100	86-100	«отлично» / 5	зачтено

2. Перечень оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации

Вопросы для подготовки к зачету

№	Содержание вопроса
	ПК-3. Способен применять в профессиональной деятельности основные рекламные и коммуникативные технологии, технические средства, приемы и методы
1.	Основные инструменты программы Adobe Photoshop.
2.	Преобразование растровой графики и векторной.
3.	Графические редакторы и форматы файлов.
4.	Основные меню для работы с фотоизображением в программе Adobe Photoshop.
5.	Особенности цветовых систем Adobe Photoshop.
6.	Назначение графического редактора Adobe Photoshop.
7.	Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе Adobe Photoshop.
8.	Растровая графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
	ПК-4. Способен участвовать в производственном процессе выпуска коммуникационного продукта в соответствии с современными технологическими требованиями
9.	Рабочая область и меню программы Adobe Photoshop.
10.	Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe Photoshop.
	ПК-4. Способен участвовать в производственном процессе выпуска коммуникационного продукта в соответствии с современными технологическими требованиями
11.	Основные инструменты программы Adobe illustrator.
12.	Основные инструменты программ пакета Adobe.
13.	Особенности цветовых систем Adobe illustrator.
14.	Назначение графического редактора Adobe illustrator.
15.	Экспорт, импорт, сохранение файла – отличие функций и их назначение в графическом редакторе Adobe illustrator.
16.	Векторная графика – плюсы, особенности, графические редакторы.
17.	Совершенствование программного обеспечения графического дизайнера.
18.	Инструменты группы рисование программы Adobe illustrator.
19.	Рабочая область и меню программы Adobe illustrator.
20.	Инструмент текст, панель обработка контуров программы Adobe illustrator.

3. «Ключи» правильных ответов к заданиям

«Ключи» правильных ответов к заданиям открытого типа приводятся только при подготовке образовательной программы к процедуре государственной аккредитации в качестве Приложения к оценочным материалам по дисциплине.