

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Выборнова Любовь Алексеевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.10.2026 09:58:04
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 Высшей школы
дизайна и искусства

Протокол от 26.06.2026 г № 6

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

Компьютерные технологии в дизайне

наименование дисциплины

по образовательной программе высшего образования – программе бакалавриата

«МОДА И ДИЗАЙН»

наименование образовательной программы

54.03.03 Искусство костюма и текстиля

шифр, наименование направления подготовки / специальности

Составитель Вагаева В.Е., ассистент Высшей школы дизайна и
искусства
ФИО, должность, структурное подразделение,
ученая степень, ученое звание

Тольятти 2026

1. Паспорт фонда оценочных средств (далее – ФОС)

1.1. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижения компетенции
ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы и товары легкой и текстильной промышленности	ИОПК-4.2. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого дизайн-объекта
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-6.1. Понимает роль цифровой культуры в информационном обществе и профессиональной деятельности; знает современные информационные технологии и программные средства, возможности их использования в профессиональной деятельности. ИОПК-6.2. Применяет современные информационные технологии, инструменты искусственного интеллекта и программные средства при решении задач профессиональной деятельности.

Знает: современные средства компьютерной графики и цифрового проектирования, применяемые в индустрии моды; композиционные приемы и стилистические особенности визуального представления дизайн-проектов; принципы создания графических, презентационных и портфолио-материалов в цифровой среде; современные информационные технологии, программные средства и цифровые сервисы, используемые в профессиональной деятельности дизайнера; возможности применения инструментов искусственного интеллекта при разработке и презентации дизайн-проектов; основы художественно-технического редактирования цифровых материалов.

Умеет: использовать средства компьютерной графики для разработки и визуализации дизайн-проектов костюма и аксессуаров; применять композиционные приемы и стилистические решения при создании цифровых проектных материалов; разрабатывать графические и презентационные материалы для представления результатов проектной деятельности; применять современные информационные технологии и программные средства для реализации дизайн-проектов; использовать цифровые сервисы и инструменты искусственного интеллекта для решения профессиональных задач; осуществлять подготовку графических и презентационных материалов в цифровой среде.

Владеет: навыками создания цифровых графических материалов для проектирования костюма и аксессуаров; навыками визуализации и презентации дизайн-проектов средствами современных компьютерных технологий; навыками применения цифровых инструментов для разработки и оформления проектной документации и портфолио; навыками использования современных информационных технологий при решении профессиональных задач; практическими навыками работы в программах компьютерной графики, верстки и цифровой презентации; навыками применения инструментов искусственного интеллекта для поиска, обработки и визуального представления проектной информации.

1.2. Содержание дисциплины

№	Тема (раздел дисциплины) (в соответствии с РПД)	Код компетенции
1	Тема 1. Растровая графика в дизайне	ОПК-4, ОПК-6
2	Тема 2. Векторная графика в дизайне	
3	Тема 3. Техническая визуализация дизайн-проектов	
4	Тема 4. Цифровые инструменты презентации проекта	
5	Тема 5. Верстка и подготовка портфолио	

1.3. Система оценивания по дисциплине

Дисциплина изучается в течение двух семестров.

Форма промежуточной аттестации по дисциплине – дифференцированный зачет/экзамен.

2. Перечень оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации

Перечень вопросов и заданий для подготовки к дифференцированному зачету

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы и товары легкой и текстильной промышленности

1. Что такое растровая графика?
2. Области применения растровой графики?
3. Основные инструменты рисования в Adobe Photoshop.
4. Специфика работы с библиотеками кистей в Adobe Photoshop.
5. Основные изобразительные средства графической программы Adobe Photoshop, используемые в компьютерной графике костюма.
6. Методы создания компьютерной графики костюма с помощью функций слоев в Adobe Photoshop.
7. Какие средства относят к средствам выразительности в компьютерном проектировании?
8. С помощью, какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое Adobe Photoshop?
9. Для какой цели используется палитра «Навигатор» в Adobe Photoshop?
10. Какое назначение инструмента «Штамп» в Adobe Photoshop?
11. Какой инструмент Adobe Photoshop служит для выделения областей одного цвета?
12. Перечислите функции Adobe Photoshop по изменению цвета.
13. Функция каналов в Adobe Photoshop.
14. Перечислите стили фильтров в Adobe Photoshop.

15. Типы наложения слоев в Adobe Photoshop.
16. Возможности функции «пластика» в Adobe Photoshop.
17. Перечислите функции выделения в Adobe Photoshop.
18. Описание цветовой модели RGB и ее применение.
19. Описание цветовой модели CMYK и ее применение.
20. Наиболее часто экспортируемые типы файлов в Adobe Photoshop
21. Какие факторы влияют на качество итогового изображения в Adobe Photoshop?
22. Разрешение пиксельного изображения в Adobe Photoshop
23. Отображение слоев в Adobe Photoshop
24. Сохранение документов в Adobe Photoshop
25. Функция магнитного лассо в Adobe Photoshop
26. Функция волшебной палочки в Adobe Photoshop
27. Функция восстанавливающей кисти в Adobe Photoshop
28. Функция инструмента «градиент» и его виды в Adobe Photoshop
29. Возможные действия с текстом в Adobe Photoshop
30. Цифровой коллаж как средство поиска проектного решения дизайн-проекта.
31. Что такое векторная графика?
32. Основные инструменты создания векторных объектов.
33. Метод перевода растровой графики в векторную.
34. Инструменты графической программы Adobe Illustrator для создания паттерна.
35. Перечислите инструменты рисования в Adobe Illustrator

ОПК -6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

36. Особенности использования векторной графики в дизайн-проектировании.
37. Определение единичной области кадрирования в Adobe Illustrator
38. Назовите компоненты контура в Adobe Illustrator
39. Перечислите инструменты рисования в Adobe Illustrator
40. Перечислите инструменты в категории «Выбор инструментов» в Adobe Illustrator.
41. Перечислите инструменты для навигации в Adobe Illustrator.
42. Перечислите текстовые инструменты в Adobe Illustrator.

43. Перечислите инструменты модификации в Adobe Illustrator
44. Функция инструмента «перо» в Adobe Illustrator
45. Функция инструмента «Опорная точка» в Adobe Illustrator
46. Функция инструмента «Кривизна» в Adobe Illustrator
47. Функция инструмента «Частичное выделение» в Adobe Illustrator
48. Функция инструмента «Сетка» в Adobe Illustrator
49. Функция инструмента «Монтажная область» в Adobe Illustrator
50. Особенности создания паттернов средствами векторной графики.
51. Функция инструмента «Волшебная палочка» в Adobe Illustrator
52. Распространенные форматы файлов векторной графики в Adobe Illustrator.
53. Что такое технический рисунок изделия?
54. Основные требования к выполнению технического рисунка.
55. Отличия художественного эскиза от технического рисунка.
56. Что включает комплект проектной графики?
57. Назначение moodboard в разработке дизайн-проекта.
58. Назначение colour board в разработке дизайн-проекта.
59. Назначение material board в разработке дизайн-проекта.
60. Назначение concept board в разработке дизайн-проекта.
61. Роль проектных планшетов в разработке дизайн-проекта.
62. Композиционные принципы оформления проектной графики.
63. Подготовка графических материалов для презентации дизайн-проекта.
64. Назначение цифровых презентаций в дизайн-проектировании.
65. Основные принципы построения структуры цифровой презентации.
66. Что такое пользовательский интерфейс?
67. Что такое модульная сетка?
68. Основные принципы композиции экранных форм.
69. Организация информации в цифровой презентации.
70. Навигация в цифровой презентации.

Перечень вопросов и заданий для подготовки к экзамену

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы и товары легкой и текстильной промышленности

1. Интерактивные элементы цифровой презентации.
2. Принципы визуальной иерархии информации.
3. Особенности подготовки графических материалов для цифровой презентации.
4. Использование прототипирования в презентации проектов.
5. Цифровая презентация проекта.
6. Требования к оформлению цифровой презентации.
7. Структура презентации дизайн-проекта.
8. Современные цифровые инструменты презентации дизайн-проектов.
9. Назначение программы Adobe InDesign.
10. Основные правила дизайн-верстки.
11. Что такое модульная сетка в верстке?
12. Основные принципы композиции разворота.
13. Подготовка материалов к печати.
14. Подготовка материалов к цифровой публикации.
15. Требования к оформлению презентационного буклета.

ОПК -6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

16. Структура презентационного буклета дизайн-проекта.
17. Что такое электронное портфолио дизайнера?
18. Основные разделы электронного портфолио.
19. Принципы отбора работ для портфолио.
20. Композиция и визуальная организация портфолио.
21. Подготовка изображений для публикации в портфолио.
22. Использование типографики в буклете и портфолио.
23. Роль фирменного стиля при оформлении портфолио.
24. Подготовка файлов к экспорту и публикации.
25. Электронные и печатные форматы представления портфолио.

- 26. Современные тенденции в оформлении дизайнерских портфолио.
- 27. Роль портфолио в профессиональной деятельности дизайнера.
- 28. Принципы представления результатов дизайн-проекта.
- 29. Особенности подготовки портфолио для профессиональной деятельности дизайнера индустрии моды.
- 30. Комплексное использование цифровых технологий при разработке и презентации дизайн-проекта.