МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«МДК.02.06 СОЗДАНИЕ РАСТРОВОЙ И ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ. ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP»

(98 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток
2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины «МДК.02.06 СОЗДАНИЕ РАСТРОВОЙ И ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ. ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Е. А. Полицына, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК _____ Д.В. Масенкова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «СОЗДАНИЕ РАСТРОВОЙ И ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ. ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Создание растровой и векторной графики. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop» является частью общепрофессионального цикла основной программы профессионального обучения по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Формирует навыки создания и обработки растровых и векторных изображений, разработки графических элементов для цифровых и печатных продуктов.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК. 2.2., ПК. 2.3, ПК. 2.4, ПК. 2.5

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК. 2.2., ПК. 2.3, ПК. 2.4, ПК. 2.5	**Умения:** выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов реализовывать творческие идеи в макете; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии; выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); работать на производственном оборудовании	Знать: технологические, эксплуата-ционные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов; современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии; технологии сборки эталонно-го образца изделия

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем в часах**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**98**
в т.ч. в форме практической подготовки	**76**
в т. ч.:	
теоретическое обучение	-
практические занятия	76
*Самостоятельная работа**	22
Промежуточная аттестация	**

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	**Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся**	**Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч**	**Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы**
1	***2***	***3***	***4***
Раздел 1 Основы работы с Adobe Photoshop		**26**	
Тема 1.1. Интерфейс и настройка проекта в Adobe Photoshop	**Запуск программы, создание нового документа (размер, разрешение, цветовой режим RGB/CMYK, фон). Структура интерфейса: панель меню, панель настроек, панель инструментов, палитры (слои, каналы, история, кисти, свойства). Настройка рабочей среды. Основные форматы сохранения: PSD, JPEG, PNG, TIFF. Отмена действий.**	**2**	ПК 2.2 ПК. 2.3 ПК. 2.4 ПК. 2.5
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 1. Настройка интерфейса и создание документа — создание 3 документов с разными параметрами.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.2. Инструменты выделения объектов в Adobe Photoshop	**Назначение выделения. Группы инструментов выделения: геометрические, свободные, тоновые. Понятие «растушёвка» (feather). Модификация выделения. Сохранение и загрузка выделенных областей (каналы). Уточнение края («Выделение и маска»).**	**2**	ПК 2.2 ПК. 2.3 ПК. 2.4 ПК. 2.5
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 2. Выделение и вырезание сложного объекта — человек или предмет на неоднородном фоне.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.3.	**Понятие слоя. Палитра «Слои»: порядок, видимость, блокировка, непрозрачность, заливка. Режимы наложения слоёв.**	**2**	ПК 2.2 ПК. 2.3

Работа со слоями, корректирующими слоями и слоями-масками в Adobe Photoshop	**Корректирующие слои (Уровни, Кривые, Цветовой тон/Насыщенность и др.): преимущества неразрушающего редактирования. Слои-маски: принцип «белое видимо, чёрное скрыто». Обтравочные маски (Clipping Mask). Стили слоя (тень, обводка, тиснение).**		ПК 2.2
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 3. Многослойный коллаж — 3+ слоя с разными режимами наложения. Практическая работа № 4. Коррекция и маска — осветление фона, скрытие ненужных объектов через маску.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема № 1.4. Ретушь, пластика и цветокоррекция в Adobe Photoshop	**Инструменты ретуши: «Штамп», «Восстанавливающая кисть», «Заплатка», «Точечная восстанавливающая кисть», «Контентно-зависимая заливка». Фильтр «Пластика» (Liquify). Цветокоррекция: «Уровни», «Кривые», «Цветовой тон/Насыщенность», «Баланс цвета», «Яркость/Контраст». Цветовой круг и принципы цветокоррекции.**	**2**	ПК. 2.3 ПК 2.2
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 5. Ретушь портрета — удаление дефектов, царапин. Практическая работа № 6. Цветокоррекция пейзажа — доведение до естественных цветов, повышение контраста.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	ПК. 2.3
Тема № 1.5. Инструменты деформации, текст, направляющие в Adobe Photoshop	**Свободное трансформирование (Ctrl+T). Деформация (Warp). Перспективная деформация. Работа с текстом: инструмент «Текст», палитра «Символ» (шрифт, размер, интерлиньяж, кернинг, трекинг). Растеризация текста. Привязка к направляющим. Сетки, линейки. Выравнивание и распределение слоёв.**	2	ПК. 2.4 ПК. 2.5
	В том числе практических занятий		ПК 2.2
	Практическая работа № 7. Вёрстка с направляющими — создание простого макета с сеткой и выравниванием.	4	ПК. 2.3

Раздел 2. Основы работы с Adobe Illustrator		**26**	
Тема 2.1. Интерфейс Adobe Illustrator. Отличия растровой и векторной графики	**Рабочая область, панели инструментов, навигация, настройка пространства. Отличия векторной и растровой графики. Ключевые понятия: объекты, контуры, заливка, обводка. Основные форматы файлов: AI, EPS, SVG, PDF.**	**2**	ПК 2.2 ПК. 2.3 ПК 2.2
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 8. Создать рабочее пространство под свои задачи. Нарисовать простую иконку с использованием базовых фигур.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 2.2. Инструмент «Перо» и работа с кривыми Безье в Adobe Illustrator	**Логика построения кривых, принципы управления опорными точками. Работа с узлами, сегментами и контурами. Инструменты редактирования контуров.**	**2**	ПК. 2.3 ПК 2.2 ПК. 2.3
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 9. Отрисовка логотипа или буквы по образцу с использованием инструмента «Перо».	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 2.3. Работа с формами и объединение объектов в Adobe Illustrator	**Pathfinder, Shape Builder, обработка контуров, режимы наложения. Создание сложных форм из простых.**	**2**	ПК. 2.4 ПК. 2.5 ПК 2.2 ПК. 2.3
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 10. Создать иконки с использованием комбинирования фигур.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 2.4 Инструменты трансформации и выравнивания в Adobe Illustrator	**Масштабирование, отражение, поворот, выравнивание, распределение объектов. Использование модульных сеток.**	**1**	ПК 2.2 ПК. 2.3 ПК 2.2
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 11. Создать шаблонный макет сетки с элементами интерфейса.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 2.5 Работа с цветом,	**Палитра цветов, градиенты, прозрачность, глобальные цвета. Принципы подбора гармоничных цветовых схем.**	**1**	ПК. 2.3
	В том числе практических занятий		

градиентами и заливками в Adobe Illustrator	Практическая работа № 12. Создание типографского постера с использованием градиентов.	2	ПК 2.2 ПК. 2.3
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 2.6 Типографика в Adobe Illustrator	**Работа с текстом, преобразование текста в кривые, настройка кернинга, интерлиньяжа. Текст по контуру.**	**1**	ПК. 2.4 ПК. 2.5
	В том числе практических занятий		ПК 2.2 ПК. 2.3
	Практическая работа № 13. Разработка цветовой схемы для проекта и применение к объектам. Создание композиции с текстом по контуру.	3	
	Самостоятельная работа обучающихся*	1	
Тема 3.4. Экспорт проектов	**Настройки рендера, форматы для веб (LottieFiles), оптимизация**	**4**	ПК 2.2 ПК. 2.3 ПК 2.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 15. Настройка рендера и экспорт в Lottie	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 3. Интеграция растровой и векторной графики		**20**	
Тема 3.1. Создание иллюстраций в плоском стиле (flat)	**Принципы упрощённой графики, стилевые приёмы. Разработка персонажей и предметов.**	**1**	ПК. 2.4 ПК. 2.5 ПК 2.2 ПК. 2.3
	В том числе практических занятий		
	Практическая работа № 14. Разработать персонажа или предмет в стиле flat.	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*	2	
Тема 3.2. Создание паттернов и бесшовных фонов	Создание узоров, модульных сеток, редактирование шаблонов. Применение паттернов в дизайне. Практическая работа № 15. Создать паттерн для упаковки.	1 4	ПК 2.2
Тема 3.3. Свет, тень и реалистичная композиция в Adobe Photoshop	Законы света. Создание собственных и падающих теней. Блики и отражения. Проверка реалистичности по референсу. Практическая работа № 16. Добавление тени — объект на новом фоне с тенью, соответствующей источнику света.	2 4	ПК. 2.3

Тема 3.4. Фильтры и визуальные эффекты в Adobe Photoshop	Понятие фильтров. Галерея фильтров. Основные группы фильтров. Смарт-фильтры. Практическая работа № 17. Стилизация фото — превращение снимка в акварельный рисунок.	1 4	ПК. 2.4 ПК. 2.5
Раздел 4. Подготовка графики к производству и итоговый проект		26	
Тема 4.1. Подготовка файлов к печати	Цветовые модели CMYK/RGB. Вылеты (Bleed), обрезные метки. Экспорт в PDF, TIFF. Требования к макетам для печати. Практическая работа № 18. Подготовка и экспорт макета визитки и стикеров.	2 6	ПК. 2.3
Тема 4.2. Экспорт для веб и цифровых устройств	Форматы для веб (SVG, PNG, JPEG). Оптимизация размера файла. Экспорт для социальных сетей. Практическая работа № 19. Экспорт иконок в форматах SVG и PNG. Оптимизация.	1 4	ПК. 2.4 ПК. 2.5
Тема 4.3. Итоговый проект	Постановка задачи, поиск референсов. Требования: применение не менее 5 изученных техник в растровой и векторной графике. Практическая работа № 20. Создание полноценного проекта — от идеи до презентации. Примеры: фирменный стиль, афиша, упаковка, рекламный баннер. Подготовка PDF или Behance-кейса, защита проекта перед преподавателем.	3 15	ПК 2.2
Промежуточная аттестация		**	
Всего:		**98**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой (занятий лекционного типа, семинарского типа, практических занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации).

Основное оборудование: Количество посадочных мест — 20 шт., комплект мебели (стол и стул) для преподавателя — 1 шт., мультимедийное оборудование — 1 шт., доска маркерная, экран, многофункциональное устройство — 2 шт.

Программное обеспечение: Microsoft Windows 10 Professional; Microsoft Office; Adobe Creative Cloud (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator); Adobe Acrobat Reader; Google Chrome; 7-Zip.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

3.2. Информационное обеспечение реализации прог

3.2. Информационное обеспечение реализации прог

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Illustrator CC: учебное пособие. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021. — 448 с.

Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Photoshop CC: учебное пособие. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021. — 480 с.

Вуд Б., Вуд В. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс. — М.: Эксмо, 2022. — 416 с.

Фаулер С. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс. — М.: Эксмо, 2022. — 400 с.

Кирьянова Е.Д., Кирьянов Д.В. Adobe Photoshop: практикум. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021.

3.2.2. Электронные издания

Официальная документация Adobe Photoshop. — Режим доступа: helpx.adobe.com/photoshop

Официальная документация Adobe Illustrator. — Режим доступа: helpx.adobe.com/illustrator

Учебные ресурсы Adobe: Photoshop Tutorials. — Режим доступа: helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html

Учебные ресурсы Adobe: Illustrator Tutorials. — Режим доступа: helpx.adobe.com/illustrator/tutorials.html

Digital Design Academy. Самоучитель Adobe Illustrator. — Режим доступа: https://digital-design-academy.ru

TCanvas. Основы векторной графики. — Режим доступа: https://tcanvas.ru/blog

Google Material Design Guidelines. — Режим доступа: https://material.io/design/

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

Результаты обучения	*Критерии оценки*	*Методы оценки*
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины		
Знать: основы растровой и векторной графики, их отличия; интерфейс, панели инструментов и принципы навигации в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; принципы построения растровых и векторных объектов; структуру объектов в Adobe Illustrator (слои, группы, объекты, маски) и Adobe Photoshop (слои, маски, корректирующие слои); техники создания и редактирования заливки, обводки, градиентов, паттернов, прозрачности; основы композиции, баланса, цветоведения и типографики; типографику в растровой и векторной графике; использование эффектов, фильтров и стилей объектов; основы цветовой теории и цветовых моделей (RGB, CMYK, Pantone); форматы файлов (PSD, AI, EPS, SVG, PDF, PNG, JPEG), настройки экспорта; правила подготовки макета к печати и публикации в digital-среде; технологические требования, предъявляемые к материалам и макетам; возможности и ограничения растровой и векторной графики.	Понимание интерфейса Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, основных панелей и инструментов. Логика построения растровых и векторных объектов. Методологию разработки графических проектов. Принципы работы с цветовыми моделями и экспортом файлов. Юридические аспекты авторского права на графический контент. Принципы сертификации и подготовки макетов к печати.	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины		
Уметь: уверенно ориентироваться в интерфейсах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;	Уверенно ориентироваться в интерфейсах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Создавать и редактировать	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия.

создавать и редактировать изображения в растровом формате с использованием слоёв, масок, корректирующих слоёв, ретуши и цветокоррекции; создавать и редактировать векторные объекты с помощью инструментов «Перо», «Фигуры», Pathfinder и Shape Builder; работать со слоями, группами, масками и символами для организации работы над проектом; применять обводки, заливки, градиенты, паттерны, стили слоя и прозрачность для стилизации объектов; разрабатывать иконки, логотипы, векторные иллюстрации и растровые композиции; работать с типографикой: вставлять, редактировать и стилизовать текст в обоих редакторах; применять фильтры, эффекты и стили для достижения нужного визуального результата; подбирать гармоничные цветовые палитры, адаптировать под печать или экран; грамотно экспортировать готовые файлы в нужных форматах под разные задачи; подготавливать файлы к печати и публикации в веб-пространстве; соблюдать требования технического задания при разработке графических элементов; анализировать референсы и применять подходящие техники в своей работе.	растровые и векторные изображения с использованием базовых и продвинутых инструментов. Применять слои, маски, корректирующие слои, режимы наложения для неразрушающего редактирования. Разрабатывать иконки, логотипы, иллюстрации и композиции в соответствии с техническим заданием. Подготавливать макеты к печати и экспорту для веб- и мобильных приложений. Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в графических решениях. Контролировать точность реализации графических элементов согласно раскадровке и референсам. Обеспечивать соответствие итогового файла утверждённому ТЗ. Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла. Готовить макеты к передаче разработчику или в производство.	Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

по учебной дисциплине

«МДК.02.06 СОЗДАНИЕ РАСТРОВОЙ И ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ. ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP»

(98 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток
2026 г.

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации дисциплины «МДК.02.06 СОЗДАНИЕ РАСТРОВОЙ И ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ. ADOBE ILLUSTRATOR, ADOBE PHOTOSHOP» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Е. А. Полицына, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК  Д.В. Масенкова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины МДК.02.06 «Создание растровой и векторной графики. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop»
КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме **дифференцированного зачёта** посредством сдачи итогового теста и защиты портфолио практических работ.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ПК 2.2	З1	технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам
	З2	ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов
	У1	выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов
ПК 2.3	З3	современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии
	У2	реализовывать творческие идеи в макете
	У3	выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании
ПК 2.4	З4	технологии сборки эталонного образца изделия
	У4	выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств
ПК 2.5	З5	методику разработки эталона (макета в масштабе) изделия
	У5	выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием
	У6	работать на производственном оборудовании

1- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Основы работы с Adobe Photoshop				
Тема 1.1. Интерфейс и настройка проекта в Adobe Photoshop	З6	Способность объяснить структуру интерфейса Adobe Photoshop, параметры создания документа, форматы сохранения	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З9	Способность перечислить основные источники информации для изучения программы	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 1.2. Инструменты выделения объектов в Adobe Photoshop	З6	Способность объяснить назначение и виды инструментов выделения, понятие растушёвки	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У7	Способность распознать задачу выделения сложного объекта на неоднородном фоне	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 1.3. Работа со слоями, корректирующими слоями и слоями-масками	З7	Способность охарактеризовать понятие слоя, режимы наложения, преимущества корректирующих слоёв	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У8	Способность анализировать задачу создания многослойного коллажа и выделять этапы работы	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 1.4. Ретушь, пластика и цветокоррекция в Adobe Photoshop	З6	Способность анализировать задачу создания многослойного коллажа и выделять этапы работы	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У9	Способность выявлять и эффективно искать информацию о методах цветокоррекции для конкретного изображения	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 1.5. Инструменты деформации, текст, направляющие в Adobe Photoshop	З6	Способность объяснить возможности свободного трансформирования и деформации	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У10	Способность составить план вёрстки макета с использованием направляющих и сеток	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 2. Основы работы с Adobe Illustrator				
Тема 2.1. Интерфейс Adobe Illustrator. Отличия растровой и векторной графики	З6	Способность охарактеризовать виды ЛКМ, грунтовок, клеев, технологии их нанесения	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У12	Способность определить задачи для поиска информации о форматах векторных файлов	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.2. Инструмент «Перо» и работа с	З6	Способность объяснить логику построения кривых Безье и принципы управления опорными точками	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

кривыми Безье в Adobe Illustrator	У13	Способность планировать процесс создания сложной векторной формы с помощью «Пера»	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.3. Работа с формами и объединение объектов в Adobe Illustrator	З6	Способность объяснить назначение инструментов Pathfinder и Shape Builder	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З8	Способность анализировать задачу создания иконки из простых фигур	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.4. Инструменты трансформации и выравнивания в Adobe Illustrator	З6	Способность объяснить принципы масштабирования, отражения, поворота и выравнивания объектов	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У10	Способность составить план создания модульной сетки для поста в социальные сети	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.5. Работа с цветом, градиентами и заливками в Adobe Illustrator	З6	Способность объяснить принципы работы с цветом, градиентами и прозрачностью в векторной графике	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У14	Способность оценить практическую значимость информации о гармоничных цветовых сочетаниях для дизайн-проекта	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.6. Типографика в Adobe Illustrator	З10	Способность структурировать информацию о типографике в виде опорного конспекта	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У11	Способность владеть методами работы с текстом и оценивать результат стилизации	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 3. Интеграция растровой и векторной графики				
Тема 3.1. Создание иллюстраций в плоском стиле (flat)	З1	Способность объяснить принципы упрощённой графики и стилевые приёмы flat-дизайна	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У2	Способность реализовывать творческие идеи в макете в flat-стиле	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 3.2. Создание паттернов и бесшовных фонов	З2	Способность охарактеризовать ассортимент и свойства материалов для создания паттернов	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У4	Способность выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих свойств при создании паттерна	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 3.3. Свет, тень и реалистичная композиция в Adobe Photoshop	З1	Способность объяснить технологические требования к созданию реалистичной тени	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У1	Способность выполнять технические приёмы создания тени в Adobe Photoshop	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 3.4. Фильтры и	З2	Способность охарактеризовать основные группы фильтров и их	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

визуальные эффекты в Adobe Photoshop		применение		
	У5	Способность выполнять эталонные образцы с использованием фильтров в соответствии с техническим заданием	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 4. Подготовка графики к производству и итоговый проект				
Тема 4.1. Подготовка файлов к печати	З3	Способность объяснить требования к подготовке файлов для печати (вылеты, обрезные метки, цветовые профили)	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У6	Способность работать на производственном оборудовании (принтер, плоттер) для вывода макета	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 4.2. Экспорт для веб и цифровых устройств	З3	Способность объяснить особенности экспорта для веб (форматы SVG, PNG, оптимизация)	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У12	Способность определить задачи для поиска информации о форматах экспорта под разные платформы	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 4.3. Итоговый проект	З4	Способность объяснить технологии сборки эталонного образца изделия	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	З5	Способность объяснить методику разработки эталона (макета в масштабе) изделия	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У3	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна на современном оборудовании	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
	У11	Способность оценить результат и последствия своих действий при создании итогового проекта	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

[2] - *для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.*

[3] - *Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».*

[4] - *Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.*

[5] - *В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.*

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает систематическое и глубокое

	знание материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, владеет разносторонними навыками выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на базовом уровне: основные знания и умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, в ходе контрольных мероприятий допускает значительные ошибки, испытывает затруднения при выполнении практических работ.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1. Вопросы для устного опроса

Раздел 1. Основы работы с Adobe Photoshop

1. Что такое растровая графика? Каковы её основные характеристики и отличия от векторной?
2. Перечислите основные форматы сохранения файлов в Adobe Photoshop. Для каких целей используется каждый формат?
3. Какие инструменты выделения объектов в Adobe Photoshop вы знаете? В каких случаях применяется каждый из них?
4. Что такое растушёвка (feather) выделения и для чего она используется?
5. Что такое слой в Adobe Photoshop? Какие операции можно выполнять со слоями?
6. Какие режимы наложения слоёв вы знаете? Приведите примеры использования.
7. Что такое корректирующий слой? В чём его преимущество перед прямой коррекцией?
8. Как работает слой-маска? Объясните принцип «белое видимо, чёрное скрыто».
9. Какие инструменты ретуши существуют в Adobe Photoshop? Для чего предназначен каждый?
10. Что такое цветокоррекция? Какие основные инструменты цветокоррекции вы знаете?
11. Как выполняется свободное трансформирование объекта в Adobe Photoshop?
12. Что такое направляющие и сетки? Как они помогают в вёрстке макета?

Раздел 2. Основы работы с Adobe Illustrator

13. Что такое векторная графика? Каковы её основные преимущества и недостатки?
14. Перечислите основные форматы сохранения файлов в Adobe Illustrator.
15. Как работает инструмент «Перо»? Что такое кривые Безье и опорные точки?
16. Для чего предназначены инструменты Pathfinder и Shape Builder?

17. Как создать градиентную заливку в Adobe Illustrator?
18. Что такое модульная сетка и для чего она используется в дизайне?
19. Как работать с текстом в Adobe Illustrator? Что такое преобразование текста в кривые?
20. Как создать бесшовный паттерн в Adobe Illustrator?

Раздел 3. Интеграция растровой и векторной графики

21. Каковы основные принципы flat-дизайна?
22. Как создать реалистичную тень объекта в Adobe Photoshop?
23. Какие фильтры в Adobe Photoshop используются для стилизации изображений?
24. Что такое эффект «глитч» и как его создать в Adobe Photoshop?

Раздел 4. Подготовка графики к производству и итоговый проект

25. Какие требования предъявляются к макетам для печати? Что такое вылеты (Bleed) и обрезные метки?
26. Какие цветовые модели используются для печати, а какие — для экрана?
27. Какие форматы файлов оптимальны для публикации в интернете?
28. Что входит в состав фирменного стиля? Какие элементы являются обязательными?
29. Как подготовить презентацию дизайн-проекта? Какие элементы должны быть включены?
30. Какие критерии оценки дизайн-проекта существуют?

5.2. Примерный тест по дисциплине

1. Что такое растровая графика?
а) Изображение, состоящее из математических формул
б) Изображение, состоящее из пикселей (верный)
в) Изображение, состоящее из векторов
г) Изображение, состоящее из кривых Безье

2. Какой формат файла является родным для Adobe Photoshop?
а) AI
б) PSD (верный)
в) CDR
г) SVG

3. Какой инструмент используется для выделения сложных объектов с волосами?
а) Прямоугольная область
б) Лассо
в) Выделение и маска (верный)
г) Волшебная палочка

4. Какой режим наложения слоя делает тёмные области прозрачными, а светлые — непрозрачными?
а) Multiply
б) Screen (верный)
в) Overlay
г) Difference

5. Какой цвет в слое-маске скрывает изображение?
а) Белый
б) Серый
в) Чёрный (верный)
г) Красный

6. Какой инструмент используется для клонирования участков изображения?

а) Кисть
б) Штамп (верный)
в) Ластик
г) Градиент

7. Что такое векторная графика?

а) Изображение из пикселей
б) Изображение из математических формул (верный)
в) Изображение из фотографий
г) Изображение из текста

8. Какой формат файла является родным для Adobe Illustrator?

а) PSD
б) AI (верный)
EDMF в) JPEG
г) PNG

9. Какой инструмент используется для рисования кривых линий в Adobe Illustrator?

а) Кисть
б) Карандаш
в) Перо (верный)
г) Фигура

10. Для чего используется инструмент Pathfinder?

а) Для рисования путей
б) Для комбинирования и модификации фигур (верный)
в) Для работы с цветом
г) Для работы с текстом

11. Как называется плавный переход от одного цвета к другому?

а) Паттерн
б) Градиент (верный)
в) Обводка
г) Заливка

12. Какая цветовая модель используется для печати?

а) RGB
б) CMYK (верный)

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1. Примерный перечень практических работ (портфолио)

1. **Практическая работа № 1.** Настройка интерфейса и создание документа в Adobe Photoshop.
2. **Практическая работа № 2.** Выделение и вырезание сложного объекта на неоднородном фоне.
3. **Практическая работа № 3.** Многослойный коллаж с использованием режимов наложения.
4. **Практическая работа № 4.** Коррекция и маска — осветление фона, скрытие ненужных объектов.
5. **Практическая работа № 5.** Ретушь портрета (удаление дефектов).
6. **Практическая работа № 6.** Цветокоррекция пейзажа.

7. **Практическая работа № 7.** Вёрстка макета с направляющими и сеткой.
8. **Практическая работа № 8.** Создание иконки с использованием базовых фигур в Adobe Illustrator.
9. **Практическая работа № 9.** Отрисовка логотипа по образцу с помощью инструмента «Перо».
10. **Практическая работа № 10.** Создание иконок с использованием комбинирования фигур (Pathfinder).
11. **Практическая работа № 11.** Создание шаблонного макета сетки с элементами интерфейса.
12. **Практическая работа № 12.** Создание типографского постера с использованием градиентов.
13. **Практическая работа № 13.** Создание композиции с текстом по контуру.
14. **Практическая работа № 14.** Разработка персонажа в стиле flat.
15. **Практическая работа № 15.** Создание паттерна для упаковки.
16. **Практическая работа № 16.** Добавление реалистичной тени объекту на новом фоне.
17. **Практическая работа № 17.** Стилизация фото (акварельный рисунок, эффект глитч).
18. **Практическая работа № 18.** Подготовка и экспорт макета визитки с учётом вылетов.
19. **Практическая работа № 19.** Экспорт иконок в форматах SVG и PNG с оптимизацией.
20. **Практическая работа № 20.** Создание итогового проекта (фирменный стиль, иллюстрация, афиша, упаковка).
21. **Практическая работа № 21.** Подготовка презентации и защита проекта.

6.2. Примерный список тем для итогового проекта (дифференцированный зачёт)

Тема 1. Разработка фирменного стиля для мини-кофейни «Urban Cup»

- Создание логотипа в Adobe Illustrator (2-3 варианта)
- Разработка цветовой палитры (3-4 цвета) и подбор шрифтов
- Дизайн носителей: визитка, меню (формат А5), стакан
- Подготовка файлов к печати (CMYK, вылеты 3 мм, обрезные метки)

Тема 2. Набор иконок «Городской транспорт»

- Разработка 10 векторных иконок в Adobe Illustrator
- Единый стиль (линейный/плоский) и размерная сетка
- Экспорт в форматах SVG и PNG (512×512 px)

Тема 3. Инфографика «Правила сортировки мусора»

- Создание инфографики в Adobe Illustrator
- Использование диаграмм, пиктограмм и кратких пояснений
- Компоновка на формате А4 с соблюдением визуальной иерархии

Тема 4. Векторная иллюстрация «Сказочный лес»

- Создание многослойной композиции в Adobe Illustrator
- Работа с градиентами, прозрачностью и текстурами
- Сохранение в форматах AI и PDF

Тема 5. Дизайн упаковки для набора шоколадных конфет

- Отрисовка макета коробки с учётом линий сгиба и вылетов
- Создание фирменного паттерна для фона
- Подготовка файла к печати (CMYK, разрешение 300 dpi)

Тема 6. Фирменный стиль для блога

- Разработка аватара и шапки профиля
- Создание шаблонов постов для социальных сетей
- Подготовка файлов для публикации в интернете

6.3. Пример билета для дифференцированного зачёта (собеседование по итоговому проекту)

БИЛЕТ № 1

Теоретическая часть

1. Расскажите о различиях между растровой и векторной графикой. В каких случаях какой тип графики предпочтительнее?
2. Опишите процесс подготовки макета к печати. Какие параметры необходимо проверить перед экспортом?

Практическая часть

3. Презентуйте свой итоговый проект. Обоснуйте:
    - Какая задача решается вашим проектом?
    - Какие инструменты и техники Adobe Photoshop и Adobe Illustrator были использованы?
    - Как вы обеспечили соответствие проекта техническому заданию?

БИЛЕТ № 2

Теоретическая часть

1. Что такое слои-маски в Adobe Photoshop? Как они работают и для чего используются?
2. Что такое бесшовный паттерн? Как создать паттерн в Adobe Illustrator?

Практическая часть

3. Презентуйте свой итоговый проект. Обоснуйте выбор цветовой гаммы и шрифтов.

БИЛЕТ № 3

Теоретическая часть

1. Какие инструменты выделения объектов в Adobe Photoshop вы знаете? В каких случаях применяется каждый?
2. Что такое фирменный стиль и какие элементы в него входят?

Практическая часть

3. Презентуйте свой итоговый проект. Обоснуйте выбор графических решений и технических приёмов.

БИЛЕТ № 4

Теоретическая часть

1. Расскажите о работе с текстом в Adobe Illustrator. Что такое преобразование текста в кривые?
2. Какие форматы файлов используются для экспорта графики в интернет?

Практическая часть

3. Презентуйте свой итоговый проект. Продемонстрируйте этапы создания работы.

БИЛЕТ № 5

Теоретическая часть

1. Что такое корректирующие слои в Adobe Photoshop? В чём их преимущество?
2. Расскажите о принципах flat-дизайна. Каковы основные приёмы?

Практическая часть

3. Презентуйте свой итоговый проект. Обоснуйте, как вы учитывали требования заказчика (целевой аудитории).

6.4. Критерии оценки дифференцированного зачета

Оценка Критерии

«отлично» Тест выполнен на 91-100%. Портфолио практических работ представлено в полном объеме (12 работ). Качество выполнения работ высокое, присутствует творческий подход и обоснованность выбора материалов. Устные ответы полные, аргументированные.

«хорошо» Тест выполнен на 81-90,9%. Портфолио практических работ представлено в полном объеме, но имеются незначительные замечания. Устные ответы полные, но допущены 1-2 неточности.

«удовлетворительно» Тест выполнен на 70-80%. Портфолио практических работ выполнено не менее чем на 70% (не менее 9 работ) или имеются существенные замечания. Устные ответы неполные, допущены ошибки.

«неудовлетворительно» Тест выполнен менее чем на 70%. Портфолио практических работ выполнено менее чем на 70% (менее 9 работ) или отсутствует. Устные ответы отсутствуют или не соответствуют теме.