

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 11.06.2026 12:16:37
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине *Компьютерная графика и дизайн*

Код, направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогики профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогики профессионального и дополнительного образования

3 СЕМЕСТР

Типовые задания для контрольной работы

Тема «Разработка комплекта визуальных материалов для сопровождения кросс-дисциплинарного образовательного проекта»

Цель: проверить умение обучающихся проектировать визуальные образовательные материалы для кросс-дисциплинарного или STEAM-проекта с учетом педагогической задачи, целевой аудитории, принципов дизайна, параметров компьютерной графики, цветовых пространств и возможностей цифровых и нейросетевых дизайн-сервисов.

Задание

Разработать комплект визуальных материалов для сопровождения выбранного кросс-дисциплинарного образовательного проекта и представить его в виде готовых макетов и краткой пояснительной записки.

Варианты тем практико-ориентированного задания:

1. Комплект визуальных материалов для реализации STEAM-проекта в школьном образовании.
2. Визуальное сопровождение кросс-дисциплинарного проекта для обучающихся дополнительного образования.
3. Инфографика, рабочий лист и визуальная инструкция для учебного исследования или мини-эксперимента.
4. Комплект визуальных материалов для проектного занятия по теме школьной, вузовской или дополнительной образовательной программы.
5. Визуальный блок для цифрового образовательного ресурса с применением нейросетевого дизайн-сервиса.

Требования к выполнению

1. Определить тему образовательного проекта и обосновать её значение для образовательной практики.
2. Определить целевую аудиторию: дошкольники, школьники, студенты СПО, студенты вуза, взрослые обучающиеся или участники дополнительного образования.
3. Сформулировать цель проекта и планируемый образовательный результат.
4. Определить состав комплекта визуальных материалов: не менее трёх материалов разного назначения.
5. Разработать единое стилевое решение комплекта: цветовая палитра, шрифтовая система, графические элементы, композиционные принципы.
6. Создать визуальные материалы в цифровом или нейросетевом дизайн-сервисе, доступном для использования в РФ.
7. Обосновать выбор форматов файлов, разрешения, цветовой модели и параметров экспорта.
8. Предусмотреть использование материалов для организации проектной или опытно-экспериментальной деятельности обучающихся.
9. Обеспечить читаемость, контрастность, визуальную иерархию, композиционную целостность и стилевое единство материалов.
10. Проверить уместность визуальных образов и графических элементов с учетом возраста обучающихся и учебной задачи.
11. Описать, какие элементы были созданы или доработаны с применением цифрового или нейросетевого сервиса.
12. Представить результат в формате PDF, а также ссылку на проект или исходный файл при наличии технической возможности.

Ожидаемый результат

Обучающийся представляет завершённый комплект визуальных образовательных материалов, демонстрирующий владение принципами дизайна, базовыми параметрами компьютерной графики, подготовкой материалов для цифрового и печатного представления, а также осмысленным применением цифровых и нейросетевых дизайн-сервисов.

Критерии оценивания

Критерий	Баллы
Тема, целевая аудитория, цель и образовательный результат определены корректно	10
Состав комплекта визуальных материалов соответствует задачам	15

кросс-дисциплинарного или STEAM-проекта	
Принципы дизайна применены осмысленно: приближенность, выравнивание, контраст, повторение	10
Цветовое и шрифтовое решение обеспечивает читаемость, визуальную иерархию и единый стиль	15
Композиция материалов логична, имеет доминанту, визуальный маршрут и достаточное пространство	10
Визуальные образы и графические элементы педагогически уместны и соответствуют возрасту обучающихся	10
Параметры компьютерной графики, формат экспорта и цветовая модель выбраны и обоснованы корректно	10
Цифровой или нейросетевой дизайн-сервис использован обоснованно, результат доработан обучающимся	10
Пояснительная записка раскрывает педагогические, дизайнерские и технологические решения	5
Работа корректно оформлена, сохранена и представлена в требуемом формате	5
Итого	100

Типовые вопросы к зачёту

1. Раскройте понятие компьютерной графики и охарактеризуйте её значение при создании образовательных визуальных материалов.
2. Охарактеризуйте основные виды компьютерной графики и приведите примеры их применения в образовательном дизайне.
3. Объясните, чем различаются растровая и векторная графика при подготовке учебных материалов.
4. Охарактеризуйте основные форматы графических файлов и условия их использования в цифровой образовательной среде.
5. Раскройте значение разрешения, размера изображения и качества экспорта при подготовке визуального материала.

6. Охарактеризуйте цветовые модели RGB и CMYK и объясните различие между экраным и печатным представлением цвета.

7. Раскройте значение цветовой контрастности и читаемости при проектировании образовательного макета.

8. Охарактеризуйте принципы дизайна: приближенность, выравнивание, контраст и повторение.

9. Объясните, как принципы дизайна помогают снижать когнитивную нагрузку при восприятии учебной информации.

10. Раскройте педагогическое значение визуальной иерархии в образовательном материале.

11. Охарактеризуйте роль цвета в передаче смысла, акцента и эмоционального тона учебного материала.

12. Раскройте основные цветовые гармонии и объясните их применение в дизайне образовательных материалов.

13. Охарактеризуйте основные категории шрифтов и требования к шрифтовому оформлению учебного визуального материала.

14. Раскройте понятия шрифтовой гармонии, конфликта и контраста.

15. Охарактеризуйте виды шрифтового контраста и их роль в построении визуальной иерархии.

16. Раскройте понятие композиции и объясните её значение для организации учебной информации.

17. Охарактеризуйте законы композиции: равновесие, визуальный вес, доминанта, визуальный маршрут, ритм и темп.

18. Сравните центрированную, линейную, блочную и диагональную композицию в образовательном макете.

19. Раскройте понятие визуального образа и его функции в педагогической коммуникации.

20. Охарактеризуйте виды графических элементов: иллюстрация, иконка, фотография, схема, инфографический элемент.

21. Объясните, как возраст обучающихся влияет на выбор визуального образа и уровня абстракции.

22. Раскройте критерии качества визуального образовательного материала.

23. Охарактеризуйте возможности цифровых дизайн-сервисов для создания образовательных визуальных материалов.

24. Объясните отличие нейросетевого дизайн-сервиса от сервиса генерации отдельного изображения.

25. Раскройте возможности применения нейросетевых инструментов при разработке учебных карточек, постеров, инфографики и рабочих листов.

26. Охарактеризуйте ограничения нейросетевых и шаблонных дизайн-сервисов при создании учебного визуального контента.

27. Объясните роль педагога как автора, редактора и эксперта визуального материала, созданного с применением ИИ.

28. Раскройте требования к комплекту визуальных материалов для сопровождения кросс-дисциплинарного или STEAM-проекта.

29. Охарактеризуйте способы визуализации этапов проектной или опытно-экспериментальной деятельности обучающихся.

30. Объясните, как оценить готовность визуального материала к размещению в цифровой образовательной среде или печати.