

Кафедра

Дизайн

Б1.В.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Цифровые технологии в дизайне</i>
По направлению подготовки	54.03.01 <i>«Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины
рассмотрены (актуализированы) и утверждены
на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**
- 5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 1015 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Цифровые технологии в дизайне» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств	ПК-2.3 Разрабатывает объекты объекта дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации	Знать: - набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды; - методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды; Уметь: - решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды; - выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружения, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды; Владеть: - методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде	Семестр 8 Тема 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии»	Устный опрос по теме 1 Просмотр выполненных практических заданий по теме 1 Выступление с докладом-эссе
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления	ПК-3.2 Осуществляет обоснование разработки и изготовления художественно -	Знать: - принципы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований; Уметь: - разрабатывать художественно-	Семестр 8 Тема 1 «Традиционные и интерактивные цифровые	Устный опрос по теме 1 Просмотр выполненных

художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	конструкторские проекты объектов дизайна производственного и бытового назначения для обеспечения высокого уровня потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическими требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики; Владеть: - навыками разработки компоновочных и композиционных решений, выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта	технологии»	практических заданий по теме 1 Выступление с докладом-эссе
ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	Знать: - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании; Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании Владеть: - навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании	Семестр 8 Тема 3 «Тенденции развития цифровых технологий»	Устный опрос по теме 3 Просмотр выполненных практических заданий по теме 3 Выступление с докладом-эссе
	ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно - технологических решений в процессе создания объектов дизайна	Знать: - основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании; Уметь: выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании; Владеть: - навыками контроля разработанных художественно технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании		

ПК-5 Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта	ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	Знать: - планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D; Уметь: - анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D; Владеть: - навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D	Семестр 8 Тема 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники»	Устный опрос по теме 2 Просмотр выполненных практических заданий по теме 2 Выступление с докладом-эссе
	ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	Знать: - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн проектом объекта в 3-D; Уметь: - оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D; Владеть: - навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.		

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.	2
2	Преимущества мультимедийной презентации	1
3	Виды и формы интерактивных сред.	1
4	Области применения компьютерной графики.	1
5	Способы представления изображений в памяти компьютера.	2
6	Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.	2
7	Интерактивные технологии в массмедиа.	3

8	Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.	1
9	Форматы графических файлов, их характеристика.	1
10	Стандарты и средства компьютерного представления видеoinформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеoinформацией.	2
11	Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий	1
12	Объект, продукт и результат разработки мультимедийного проекта.	3
13	Этапы работ при разработке мультимедийного проекта	3
14	Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.	2
15	Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.	2
16	Хранение графических данных. Классификация графических форматов.	2
17	Программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр	1
18	Программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений	1
19	Программное обеспечение, предназначенного для создания обучающих электронных курсов	1
20	Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.	2, 3
21	Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видеоданных.	2
22	Создание и редактирование видеоизображений.	2
23	Хранение и воспроизведение видеоизображений.	2
24	Подбор языков и знаковых средств проектирования мультимедийного проекта	2
25	Выбор программного обеспечения для создания макета многостраничного издания.	1
26	Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.	1, 3
27	Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.	1
28	Векторные изображения и работа с ними при верстке.	2
29	Программные продукты, используемые для разработки мультимедиа-приложений.	1, 3
30	Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.	2, 3
31	Перспективы развития мультимедиа.	1
32	Свойства цифровых СМИ	3
33	Применение интерактивных технологий в процессе обучения	3
34	Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере	3
35	Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения.	1
36	Подготовка презентационных материалов	2
37	Применение интерактивных технологий в сфере услуг	3

38	Структура мультимедийного проекта.	1
----	------------------------------------	---

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список тем для подготовки докладов-эссе

№	Наименование задания	Тема №
1	Свойства цифровых СМИ	3
2	Применение интерактивных технологий в процессе обучения	3
3	Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере	3
4	Применение интерактивных технологий в сфере телерекламы	3
5	Тренды гейм-дизайна	3
6	Применение интерактивных технологий в сфере услуг	3
7	Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий	1
8	Применение интерактивных технологий в учебном процессе высшего учебного заведения.	3
9	Создание графики для интерактивных интерфейсов компьютерных программ	2
10	Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.	2
11	Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.	2
12	Этапы и технология создания мультимедийных продуктов	2
13	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания интерактивных игр	1
14	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания мультимедийных приложений	1
15	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания обучающих электронных курсов	1
16	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания веб-проектов	1
17	Технологическая функция веб-дизайна.	2
18	Интеграции веб-сайта как продукта синтеза различных технологий в инфраструктуру Интернета.	2

19	Тренды веб-дизайна	3
20	Первая и вторая коммуникационная революция – Распространение грамотности, введение всеобщего избирательного права, появление радио и нового средства обеспечения связи – «беспроволочного телеграфа».	1
21	Третья коммуникационная революция - формирование телевидения как средства массовой информации.	1
22	Четвертая коммуникационная революция - развитие спутниковых и кабельных телекоммуникаций. Стремительное становление Интернета, расширение цифровых технологий в журналистике и в массовых коммуникациях.	1
23	Эффективность рекламного воздействия, адресность доставки аудиторным группам с четкими, хорошо изученными параметрами (половыми, возрастными, профессиональными), с точно определенными запросами и предпочтениями, ценностными и мировоззренческими установками.	3
24	Интерактивные технологии в массмедиа. Вывод на экран дополнительной текстовой информации, изменение ракурса съемки отображаемого события, выбирая картинку с той или иной телекамеры, установленной на месте события, изменение плана кадры, применение повтора интересующих его фрагментов передачи, участие в электронных опросах и голосованиях по проблемам, затронутым в передачах.	3

Общие требования к докладу-эссе

1. Доклад полностью раскрывает тему.
2. Структура доклада логично выстроена.
3. Сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад.
4. Докладчик уложился в регламент.
5. Текст доклада оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре доклада-эссе

1. Название доклада
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Основной текст доклада
6. Заключение
7. Использованная литература

Требования к презентации доклада-эссе

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации.

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;
- не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;
- для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента, направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.

2. Актуальность, цели, задачи.

3. Новизна. Мотивация

4. Материалы основного содержания

5. Заключение

Рекомендации к выступлению по теме доклада-эссе.

Максимальное время выступления – 15 минут. Рекомендуемое время – 10 минут.

В тексте выступления необходимо обосновать актуальность темы, раскрыть проблемные места. Темп выступления должен быть достаточно быстрым («бодрым»), поскольку внимание аудитории удерживается не более 10–12 минут, и в то же время необходимо как можно полнее представить результаты работы.

В процессе доклада обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем докладчику задаются вопросы, на которые он обязан дать полные и исчерпывающие ответы. Грамотные и уверенные ответы на вопросы позволяют определить самостоятельность разработки и профессиональный кругозор выступающего.

Критерии оценивания докладов-эссе и выступлений:

• оценка *«отлично»* выставляется студенту, если доклад полностью раскрывает тему, структура доклада логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте доклада, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад, докладчик уложился в регламент, текст доклада оформлен в соответствии с требованиями;

• оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если доклад в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может дать ответ; структура доклада логично выстроена, текст доклада обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, доклад и презентация дополняют друг друга, докладчик уложился в регламент;

• оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его доклад не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению доклада много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, доклад дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;

• оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если доклад отсутствует или доклад совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

Список типовых практических заданий

№	Наименование задания	Тема №
1	Подготовка доклада-эссе на выбранную тему	1, 2, 3
2	Разработка цифрового графического изображения	2
3	Разработка цифрового графического изображения на основе современных тенденций в дизайне	3

Критерии оценивания практических заданий

• оценка *«отлично»* выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено

в полном объеме и без ошибок

• оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками

• оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЭКЗАМЕН – 8 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для проведения экзамена

- 1 Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.
- 2 Преимущества мультимедийной презентации
- 3 Виды и формы интерактивных сред.
- 4 Области применения компьютерной графики.
- 5 Способы представления изображений в памяти компьютера.
- 6 Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.
- 7 Интерактивные технологии в массмедиа.
- 8 Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.
- 9 Форматы графических файлов, их характеристика.
- 10 Стандарты и средства компьютерного представления видеоинформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеоинформацией.
- 11 Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий
- 12 Объект, продукт и результат разработки мультимедийного проекта.
- 13 Этапы работ при разработке мультимедийного проекта
- 14 Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.
- 15 Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.
- 16 Хранение графических данных. Классификация графических форматов.
- 17 Программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр
- 18 Программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений
- 19 Программное обеспечение, предназначенного для создания обучающих электронных курсов
- 20 Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.

- 21 Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видеоданных.
- 22 Создание и редактирование видеоизображений.
- 23 Хранение и воспроизведение видеоизображений.
- 24 Подбор языков и знаковых средств проектирования мультимедийного проекта
- 25 Выбор программного обеспечения для создания макета многостраничного издания.
- 26 Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.
- 27 Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.
- 28 Векторные изображения и работа с ними при верстке.
- 29 Программные продукты, используемые для разработки мультимедиа-приложений.
- 30 Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.
- 31 Перспективы развития мультимедиа.
- 32 Свойства цифровых СМИ
- 33 Применение интерактивных технологий в процессе обучения
- 34 Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере
- 35 Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения.
- 36 Подготовка презентационных материалов
- 37 Применение интерактивных технологий в сфере услуг
- 38 Структура мультимедийного проекта.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.3

разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся знает:

- набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды;
- методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.2

Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Обучающийся знает:

- приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.1

Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

Обучающийся знает:

- производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.2

Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна

Обучающийся знает:

- основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.1

Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде

Обучающийся знает:

- планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.2

Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде

Обучающийся знает:

- производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Практическое итоговое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.3

разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся умеет:

- решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды;

- выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружения, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды;

Обучающийся владеет:

- методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме: 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.2

Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Обучающийся умеет:

- разрабатывать художественно-конструкторские проекты объектов дизайна производственного и бытового назначения для обеспечения высокого уровня

потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическим требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики

Обучающийся владеет:

- навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме: 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.1

Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

Обучающийся умеет:

- применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании;

Обучающийся владеет:

- навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.2

Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна

Обучающийся умеет:

- выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании;

Обучающийся владеет:

- навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.1

Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде

Обучающийся умеет:

- анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D;

Обучающийся владеет:

- навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.2

Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде

Обучающийся умеет:

- оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D;

Обучающийся владеет:

- навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Экзаменационный билет состоит из одного теоретического вопроса и одного практического задания:

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Цифровые технологии в дизайне
Вариант 1	
1. Создание и редактирование видеоизображений.	
2. Просмотр всех выполненных заданий (просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.)	

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **экзамен** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения экзамена учебным планом не предусмотрено. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену). В ходе промежуточной аттестации (экзамен) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3 и сформулированы в экзаменационном билете.

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии», Тема 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники», Тема 3 «Тенденции развития цифровых технологий»

Практическое задание: Подготовка доклада-эссе на выбранную тему

Тема 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники»

Практическое задание: Разработка цифрового графического изображения

Тема 3 «Тенденции развития цифровых технологий»

Практическое задание: Разработка цифрового графического изображения на основе современных тенденций в дизайне.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий Индикатор ПК-2.3 разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации					
Знать: - набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды; - методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Уметь: - решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды; - выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружения, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляе мые знаниями и самостояте льностью выполнения умения	В целом сформирова нные и самостоятел ьно выполняем ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	Успешно сформиров анные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: - методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, но выполняем ые на элементарн ом уровне навыки	Сформиров анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиров анные, устойчивые , технологич ески грамотно выполняем ые навыки
Компетенция ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований Индикатор ПК-3.2 Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований					
Знать: - приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований.	Не знает	Фрагмент арные знания	Общие, но не структурир ованные знания	Сформиров анные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформиров анные систематиз ированные прочные знания
Уметь: - разрабатывать художественно-конструкторские проекты объектов дизайна производственного и бытового назначения для обеспечения высокого уровня потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическим требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляе мые знаниями и самостояте льностью выполнения умения	В целом сформирова нные и самостоятел ьно выполняем ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	Успешно сформиров анные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: - навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, но выполняем ые на элементарн ом уровне навыки	Сформиров анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиров анные, устойчивые , технологич ески грамотно выполняем ые навыки
Компетенция ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики					

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Индикатор ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта					
Знать: - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики					
Индикатор ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна					
Знать: - основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть:	Не	Фрагмент	В целом	Сформиров	Успешно

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
- навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании	владеет	арно сформированные навыки	сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-5 Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта Индикатор ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде					
Знать: - планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-5 Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта Индикатор ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде					
Знать: - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			льностью выполнения умения	всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	ые умения
Владеть: - навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, но выполняем ые на элементарн ом уровне навыки	Сформиров анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиров анные, устойчивые , технологич ески грамотно выполняем ые навыки

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка «отлично» выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств

Индикатор компетенции ПК-2.3

Разрабатывает эталонные образцы объекта дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Знать:

- набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды;
- методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды;

Уметь:

- решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды;
- выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружения, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды;

Владеть:

- методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1.

Выберите наиболее точное определение пикселя.

- а) наименьший логический элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение.
- б) неделимый объект прямоугольной или круглой формы, характеризуемый определённым цветом.
- в) Это основной элемент, составляющий цифровое изображение.

Ответ: а.

Задание 2. Выберите форматы растровых файлов.

- а) TIFF
- б) AI
- в) JPEG
- г) CDR
- д) PNG
- е) EPS

Ответ: а, в, д.

Задание 3. Выберите векторные форматы файлов:

- а) JPEG
- б) AI
- в) TIFF
- г) CDR
- д) PDF
- е) EPS
- ж) PSD

Ответ: б, г, д, е.

Задание 4. Где настроить линейки и установить непостоянные направляющие в Adobe Illustrator?

- а) Меню Файл – Параметры документа;
- б) Меню Редактирование – Установка – Направляющие и сетка;
- в) Меню Просмотр – Линейки – Показать линейки. Из появившихся горизонтальной и вертикальной линеек вытащить соответствующие направляющие.

Ответ: в.

Задание 5. Какие действия с объектами можно сделать с помощью палитры «Обработка контуров»?

- а) *соединить объекты в единое целое;*
- б) перекрасить контуры;
- в) *разделить пересекающиеся объекты.*

Ответ: а, в.

Задание 6. Где можно изменить размер и количество монтажных областей документа при работе в Adobe Illustrator?

- а) *меню Файл – параметры документа – редактировать монтажные области;*
- б) палитра Свойства – Изменить области;
- в) меню Просмотр – подогнать монтажную область по размеру окна

Ответ: а, б.

Задание 7. Для чего применяется обтравочная маска?

- а) *Для того, чтобы выполнить раскрашивание части объекта, которая не попадает в маску;*
- б) Для того, чтобы спрятать другой рисунок так, что видимыми остаются только области в пределах самой маски, то есть изображение обрезается по форме маски;
- в) Для разделения контура объекта.

Ответ: б.

Задание 8. Выберите программы для редактирования векторного изображения?

- а) CorelDraw
- б) Adobe Photoshop
- в) Adobe Illustrator
- г) 3D Max

Ответ: а, в.

Задание 9. Выберите программы для редактирования растрового изображения?

- а) CorelDraw
- б) Adobe Photoshop
- в) Adobe Illustrator
- г) 3D Max

Ответ: б.

Задание 10. Выберите программы для верстки?

- а) Adobe InDesign
- б) Adobe Photoshop
- в) Adobe Illustrator
- г) 3D Max

Ответ: а.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Понятие традиционных и интерактивных цифровых технологий в дизайне.

Ответ: Традиционные цифровые технологии, такие как 2D-графика и анимация, по-прежнему используются для создания визуально привлекательного контента. Интерактивные цифровые технологии, такие как дополненная реальность (AR) и виртуальная реальность (VR), предлагают иммерсивный и интерактивный опыт, усиливая взаимодействие пользователя с цифровым контентом. Дизайнеры используют как традиционные, так и интерактивные технологии в зависимости от целей дизайна, целевой аудитории и желаемого уровня взаимодействия.

Задание 2. Специфика традиционных и интерактивных цифровых технологий в дизайне.

Ответ: Традиционные цифровые технологии обеспечивают статический и односторонний опыт, в то время как интерактивные цифровые технологии позволяют пользователям взаимодействовать с контентом и влиять на него. Традиционные технологии подходят для создания визуально привлекательных и информативных материалов, таких как веб-сайты и печатная реклама. Интерактивные технологии идеально подходят для создания увлекательного и запоминающегося опыта, например, в играх, обучающих программах и интерактивных инсталляциях. Выбор между традиционными и интерактивными технологиями зависит от конкретных целей и требований проекта.

Задание 3. Сходство и различия традиционных и интерактивных цифровых технологий в дизайне.

Ответ: Сходство:

- Обе используют цифровые инструменты и технологии для создания визуального контента
- Являются неотъемлемой частью современного дизайна
- Могут использоваться для различных целей, таких как маркетинг, образование и развлечения

Различия:

- Интерактивность: Традиционные цифровые технологии в основном статичны, в то время как интерактивные технологии позволяют пользователям взаимодействовать с контентом и влиять на него.
- Уровень участия пользователя: Традиционные технологии требуют минимального участия пользователя, в то время как интерактивные технологии поощряют активное участие и обратную связь.
- Используемые технологии: Традиционные технологии полагаются на стандартные цифровые инструменты, в то время как интерактивные технологии часто используют передовые технологии, такие как AR и VR, для создания более захватывающего опыта.

Задание 4. Цифровые технологии для работы с текстом

Ответ: Цифровые технологии предоставляют широкий спектр инструментов для работы с текстом, включая текстовые редакторы, процессоры и программное обеспечение для проверки орфографии и грамматики. Эти инструменты позволяют пользователям создавать, редактировать, форматировать и обмениваться текстовыми документами с легкостью и эффективностью. Кроме того, существуют специализированные цифровые технологии, предназначенные для конкретных задач, связанных с текстом, таких как перевод, анализ текста и управление контентом.

Задание 5. Векторные технологии для создания и редактирования изображений

Ответ: Векторная графика использует геометрические формы и математические уравнения, позволяя создавать масштабируемые, четкие изображения независимо от их размера.

Векторные приложения, такие как Adobe Illustrator, позволяют дизайнерам создавать и редактировать изображения с помощью точек, линий и фигур, которые могут быть без потерь увеличены или уменьшены.

Векторная графика широко используется в логотипах, иконках, иллюстрациях и чертежах благодаря своей точности, гибкости и универсальности.

Задание 6. Растровые технологии для создания и редактирования изображений

Ответ: Растровые изображения состоят из точек, называемых пикселями, которые вместе создают изображение.

Растровые редакторы, такие как Adobe Photoshop, позволяют дизайнерам манипулировать отдельными пикселями, создавая фотореалистичные изображения, фотографии и произведения искусства.

Растровая графика подходит для редактирования фотографий, создания веб-изображений и цифровой живописи, но может стать нечеткой или пикселизованной при увеличении.

Задание 7. 3D-технологии для создания и редактирования изображений

Ответ: 3D-моделирование использует математическое представление трехмерных объектов для создания реалистичных изображений и анимаций.

Программное обеспечение для 3D-моделирования, такое как Blender или Maya, позволяет художникам создавать и редактировать 3D-модели, используя полигоны, поверхности и другие геометрические формы.

3D-технологии используются в кино, играх, дизайне продуктов и архитектуре, создавая захватывающий и реалистичный визуальный контент.

Задание 8. Анимационные технологии.

Ответ: Анимация — это процесс создания движущихся изображений путем последовательного отображения статических изображений.

Анимационные технологии включают традиционную покадровую анимацию, компьютерную 2D-анимацию и 3D-анимацию.

Анимация используется в кино, телевидении, видеоиграх и веб-дизайне, чтобы придать жизнь персонажам, историям и идеям.

Задание 9. Технологии для редактирования видео.

Ответ: Редактирование видео — это процесс манипулирования и сборки видеоклипов для создания связного и привлекательного контента.

Программное обеспечение для редактирования видео, такое как Adobe Premiere Pro или Final Cut Pro, позволяет редакторам обрезать, объединять, добавлять эффекты и звук к отснятому материалу.

Технологии редактирования видео широко используются в кино, телевидении, журналистике и маркетинге для создания увлекательного и информативного видеоконтента.

Задание 10. Технологии верстки (полиграфия и веб).

Ответ: Верстка — это процесс расположения текстового и графического контента на печатной странице или веб-странице для создания привлекательного и информативного макета.

Технологии верстки, такие как Adobe InDesign и HTML/CSS, позволяют дизайнерам контролировать типографику, цветовую палитру, изображения и расположение элементов.

Верстка широко используется в печатных СМИ, веб-дизайне и маркетинге для создания визуально привлекательного и функционального контента.

Задание 11. Презентационные технологии.

Ответ: Презентационные технологии позволяют пользователям создавать и доставлять визуальные презентации для различных целей, таких как образование, бизнес и маркетинг. Программное обеспечение для презентаций, такое как Microsoft PowerPoint и Google Slides, предлагает инструменты для создания слайдов с текстом, изображениями, видео и анимацией.

Презентационные технологии улучшают взаимодействие с аудиторией, предоставляя динамичный и увлекательный способ передачи информации.

Задание 12. Виртуальная реальность – это...

Ответ: Виртуальная реальность (VR) — это созданная с помощью компьютера симулированная среда, которая воздействует на чувства человека, заставляя его поверить, что он находится в реальном физическом пространстве.

Технологии виртуальной реальности используют специальные гарнитуры, которые блокируют реальный мир и заменяют его виртуальным окружением, отслеживая движения головы и глаз пользователя.

VR находит применение в играх, обучении, симуляциях и терапии, предлагая захватывающий и интерактивный опыт.

Задание 13. Дополненная реальность – это...

Ответ: Дополненная реальность — это технология, которая накладывает компьютерно-генерируемые изображения и информацию на реальный мир, создавая интерактивный и расширенный опыт. Она используется в различных приложениях, от игр до образования и коммерции, позволяя пользователям взаимодействовать с цифровым контентом способом, который кажется реальным. Дополненная реальность отличается от виртуальной реальности (VR), которая создает полностью иммерсивные виртуальные среды, отделяющие пользователя от реального мира.

Задание 14. Искусственный интеллект – это...

Ответ: Искусственный интеллект (ИИ) — это область компьютерных наук, занимающаяся разработкой машин, способных выполнять задачи, которые обычно требуют человеческого интеллекта, такие как обучение, решение проблем и принятие решений. Алгоритмы ИИ используются в широком спектре приложений, включая распознавание образов, обработку естественного языка и прогнозную аналитику. ИИ имеет потенциал для революционизирования многих отраслей, от здравоохранения и финансов до транспорта и производства, путем автоматизации задач и обеспечения более эффективного и персонализированного взаимодействия.

Задание 15. Блокчейн – это...

Ответ: Блокчейн — это децентрализованная, распределенная система ведения учета, которая позволяет записывать транзакции между двумя сторонами эффективно, проверено и прозрачно. Вместо хранения данных в центральном хранилище, блокчейн распространяет их по множеству компьютеров в сети, создавая неизменяемую цепочку записей, называемых блоками. Каждый блок содержит хэш предыдущего блока, временную метку и данные о транзакции, что затрудняет изменение или подделку записей. Блокчейн лежит в основе криптовалют, таких как Биткойн, и имеет широкий спектр потенциальных применений в различных отраслях, включая цепочки поставок, управление идентификацией и голосование.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор компетенции ПК-4.1

Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

Знать:

- основные современные компьютерные технологии, используемые для разработки и реализации дизайн – проекта;

Уметь:

- выявлять и анализировать ситуацию развития современных информационных технологий, определять их актуальность и значимость для практической деятельности в работе над дизайн – проектом;

- определять перспективные направления для решения профессиональных задач в дизайн - проекте;

Владеть:

- навыками работы в компьютерных профессиональных программах

Индикатор компетенции ПК-4.2

Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна

Знать:

- требования к дизайн- проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий;

Уметь:

- анализировать тенденции развития современных информационных технологий;
- выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;

Владеть:

- навыками работы с компьютерными профессиональными программами при подготовке дизайн – проекта соответствующей тематики.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите верное определение блокчейна

а) Блокчейн — это децентрализованная, распределенная система ведения учета, которая позволяет записывать транзакции между двумя сторонами эффективно, проверено и прозрачно

б) Блокчейн — это тип базы данных, которая хранит данные в виде блоков

в) Блокчейн — это криптовалюта, такая как Биткойн или Эфириум

Ответ: а.

Задание 2. Выберите верное определение виртуальной реальности

а) Виртуальная реальность — это тип дополненной реальности (AR)

б) **Виртуальная реальность** — это технология, которая используется для создания трехмерных моделей

в) **Виртуальная реальность (VR)** — это созданная компьютером среда, которая полностью погружает пользователя и позволяет ему взаимодействовать с ней с помощью очков или гарнитуры VR

Ответ: в.

Задание 3. Выберите верное определение дополненной реальности

а) **Дополненная реальность** — это технология, которая используется для создания голограмм

б) **Дополненная реальность** — это тип виртуальной реальности (VR)

в) **Дополненная реальность (AR)** — это интерактивная технология, которая накладывает цифровые элементы на реальный мир, создавая расширенный опыт

Ответ: в.

Задание 4. Выберите программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений

а) **Microsoft Office** — это набор программ для создания мультимедийных приложений

б) **Adobe Creative Suite** — это набор программ для создания мультимедийных приложений, включая Photoshop, Illustrator, Premiere Pro и After Effects

в) **Google Workspace** — это набор программ для создания мультимедийных приложений

Ответ: б.

Задание 5. Выберите программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр

а) **Unity** — это игровой движок, который используется для создания интерактивных игр

б) **Microsoft Word** — это программное обеспечение для создания интерактивных игр

в) **Adobe Photoshop** — это программное обеспечение для создания интерактивных игр

Ответ: а.

Задание 6. В какой программе можно сделать анимацию?

а) **Программа для создания анимации** - приложение, предназначенное для создания и редактирования анимированных изображений или видео

б) **Программа для редактирования текста** - приложение, предназначенное для создания и редактирования текстовых документов

в) **Программа для управления базами данных** - приложение, предназначенное для создания, управления и взаимодействия с базами данных

Ответ: а.

Задание 7. Выберите верные видеоформаты

а) **VLC Media Player**

б) **video.mp4**

в) **MP4**

Ответ: б, в.

Задание 8. Выберите верное определение мультимедийного продукта

а) **любой тип контента, который сочетает в себе несколько форм медиа, таких как текст, изображения, аудио и видео, для передачи**

б) **любой тип контента, который печатается на бумаге или другом физическом носителе**

в) **любой тип контента, который существует в цифровом формате и может быть доступен через электронные устройства**

Ответ: а.

Задание 9. Выберите верное определение СМИ

- а) **СМИ** (средства массовой информации) - средства распространения информации, такие как газеты, журналы, телевидение, радио и Интернет, которые достигают широкой аудитории
- б) **Средства массового уничтожения** - оружие, предназначенное для массового уничтожения людей и инфраструктуры
- в) **Средства массового транспорта** - транспортные средства, предназначенные для перевозки большого количества людей, такие как автобусы, поезда и самолеты

Ответ: а.

Задание 10. Какое разрешение растрового файла оптимально для журнальной верстки?

- а) 150 dpi
- б) 300 dpi
- в) 287 dpi

Ответ: б.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Интернет вещей – это...

Ответ: Интернет вещей (IoT) — это сеть физических устройств, оснащенных датчиками, программным обеспечением и возможностями подключения к сети, которые позволяют им собирать и обмениваться данными, создавая взаимосвязанную экосистему. Эти устройства могут быть подключены к Интернету, локальной сети или другим устройствам, что позволяет им взаимодействовать друг с другом и с внешними системами. IoT-устройства используются в различных отраслях, включая здравоохранение, производство, транспорт и умные дома, для повышения эффективности, автоматизации процессов и улучшения качества жизни.

Задание 2. Тенденции развития цифровых технологий в графическом дизайне.

Ответ: Интеграция искусственного интеллекта в автоматизацию процессов, улучшение качества и устранение трудоемких задач. Появление виртуальной и дополненной реальности, расширяющей возможности для создания захватывающих и интерактивных дизайнов. Рост облачных технологий, обеспечивающих более удобный доступ к инструментам и сотрудничество в режиме реального времени.

Задание 3. Влияние процессов цифровой экономики на развитие цифровых технологий в графическом дизайне.

Ответ: Цифровая экономика стимулирует спрос на визуальный контент, что приводит к разработке новых цифровых технологий для создания, редактирования и распространения графических материалов. Рост электронной коммерции и социальных сетей повышает потребность в привлекательном графическом дизайне для маркетинга, рекламы и взаимодействия с клиентами, что является движущей силой инноваций в области цифровых технологий. Цифровая трансформация и автоматизация в различных отраслях создают новые возможности для графических дизайнеров использовать цифровые технологии для эффективной визуализации данных, улучшения пользовательского опыта и оптимизации процессов. Влияние процессов цифровой экономики на развитие цифровых технологий в графическом дизайне заключается в том, что она создает повышенный спрос на инновации, стимулирует разработки и внедрение новых цифровых технологий, расширяя возможности графических дизайнеров и удовлетворяя потребности динамичной цифровой среды.

Задание 4. Что такое цифровые СМИ?

Ответ: Цифровые СМИ — это средства массовой информации, которые создаются, распространяются и потребляются в цифровом формате, обычно через Интернет или электронные устройства. К ним относятся цифровые газеты, журналы, телевидение, радио, подкасты, видеоигры и социальные сети. Цифровые СМИ позволяют пользователям взаимодействовать с контентом, делиться им и создавать свой собственный, раздвигая границы традиционных медиа и открывая новые возможности для связи и распространения информации.

В отличие от традиционных СМИ, таких как печатные издания или телевидение, цифровые СМИ не ограничены географическими или временными рамками, что позволяет им охватывать глобальную аудиторию и предоставлять информацию в режиме реального времени. Цифровые СМИ также более интерактивны, позволяя пользователям комментировать, оценивать и напрямую общаться с создателями контента и друг с другом. Появление и рост цифровых СМИ значительно изменили медиа-ландшафт, поскольку они бросили вызов традиционным бизнес-моделям, предоставили новые платформы для самовыражения и информации и расширили доступ к разнообразному контенту.

Задание 5. Применение интерактивных технологий в процессе обучения

Ответ: Интерактивные технологии в процессе обучения повышают вовлеченность и мотивацию учащихся, предоставляя им практический и захватывающий опыт. Виртуальные среды, игры и симуляторы позволяют учащимся исследовать сложные концепции, принимать решения и получать обратную связь в реальном времени. Интерактивные технологии также способствуют сотрудничеству и общению, давая учащимся возможность работать вместе и обмениваться идеями в виртуальном пространстве.

Задание 6. Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере

Ответ: Интерактивные технологии в развлекательной сфере революционизируют способы взаимодействия аудитории с контентом, создавая более захватывающие и персонализированные впечатления. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR) переносят пользователей в иммерсивные миры, где они могут взаимодействовать с персонажами, исследовать виртуальные среды и участвовать в интерактивных историях. Интерактивные игры и приложения позволяют пользователям напрямую влиять на исход повествования, выбирать свой путь и принимать решения, определяющие их опыт.

Задание 7. Применение интерактивных технологий в сфере телерекламы

Ответ: Интерактивные рекламные ролики позволяют зрителям взаимодействовать с рекламой, например, нажимая на ссылки, чтобы посетить веб-сайт или голосование за определенный продукт. Интерактивная телереклама может предоставлять персонализированный опыт для зрителей, настраивая рекламу на основе их демографических данных, истории просмотров и предпочтений. Использование технологий дополненной реальности (AR) может расширить возможности интерактивной телерекламы, позволяя зрителям взаимодействовать с продуктами в режиме реального времени и знакомиться с ними в своей домашней обстановке.

Задание 8. Тренды гейм-дизайна

Ответ: Фокус на инклюзивности и доступности: Игры становятся более инклюзивными, с функциями, адаптированными для игроков разных способностей и происхождения. Всплеск игр с живыми сервисами: Игры, предлагающие непрерывный контент и обновления, становятся все более популярными, обеспечивая игрокам длительный и увлекательный опыт. Использование искусственного интеллекта (ИИ): ИИ используется для создания более реалистичных и захватывающих игровых миров, а также для настройки игрового процесса на основе предпочтений игроков.

Задание 9. Создание графики для интерактивных интерфейсов компьютерных программ

Ответ: Создайте четкую и понятную графику, которая легко читается и понятна для пользователей. Используйте цвета, формы и иерархию для направления внимания пользователей и создания визуальной привлекательности. Оптимизируйте графику для разных размеров экрана и разрешений, гарантируя, что она будет хорошо отображаться на всех устройствах.

Задание 10. Этапы и технология создания мультимедийных продуктов

Ответ: 1. Планирование: определите целевую аудиторию, цели и сообщение мультимедийного продукта.

2. Сбор и разработка контента: Соберите и создайте текст, изображения, аудио и видео для включения в продукт.

3. Производство: Используйте программное обеспечение для редактирования мультимедиа и веб-разработки для сборки и публикации продукта.

Задание 11. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания интерактивных игр

Ответ: 1. Движки для создания игр: Такие программы, как Unity и Unreal Engine, предоставляют комплексные инструменты для создания и разработки интерактивных игр с высококачественной графикой и физикой.

2. Языки программирования для игр: C# и C++ широко используются для написания игрового кода и создания интерактивного поведения и механики.

3. Инструменты для разработки 2D-игр: Такие программы, как Construct 3 и GameMaker Studio 2, упрощают создание интерактивных 2D-игр без необходимости в интенсивном программировании.

Задание 12. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания обучающих электронных курсов

Ответ: 1. Авторские инструменты: Такие программы, как Adobe Captivate и Articulate Storyline, предоставляют мощные инструменты для создания интерактивных электронных курсов с использованием мультимедиа, викторин и симуляций.

2. Системы управления обучением (LMS): LMS, такие как Moodle и Blackboard, позволяют создавать, доставлять и отслеживать электронные курсы, а также обеспечивают функции для взаимодействия с учащимися и оценки.

3. Инструменты быстрого создания: Такие программы, как iSpring Suite и Lectora Inspire, упрощают создание электронных курсов путем предоставления готовых шаблонов, библиотек контента и интуитивно понятных интерфейсов.

Задание 13. Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания веб-проектов

Ответ: 1. Интегрированные среды разработки (IDE): Такие программы, как Visual Studio и Eclipse, предоставляют все необходимое для разработки, тестирования и отладки веб-приложений и веб-сайтов.

2. Системы управления контентом (CMS): CMS, такие как WordPress и Drupal, упрощают создание и управление динамическими веб-сайтами, позволяя пользователям создавать, редактировать и публиковать контент без необходимости писать код.

3. Фреймворки веб-разработки: Такие фреймворки, как React и Angular, предоставляют структуру и готовые компоненты для ускорения разработки и обеспечения согласованности веб-приложений.

Задание 14. Технологическая функция веб-дизайна

Ответ: Технологическая функция веб-дизайна заключается в использовании HTML, CSS и JavaScript для создания веб-страниц и обеспечения их совместимости и функциональности в различных браузерах и устройствах. Она также включает в себя использование инструментов и библиотек для автоматизации задач и улучшения производительности веб-сайтов. Технологический аспект веб-дизайна гарантирует, что веб-сайты работают эффективно и обеспечивают хороший пользовательский интерфейс.

Задание 15. Тренды веб-дизайна

Ответ: последние тренды веб-дизайна включают использование смелого и яркого цветового оформления, нестандартных типографических решений и минималистичных макетов. Дизайнеры уходят от загроможденных и перегруженных интерфейсов в пользу чистых и удобных для навигации веб-сайтов. Мобильная адаптивность остается приоритетом, поскольку все больше пользователей просматривают сайты со своих смартфонов и планшетов. Также набирает популярность использование искусственного интеллекта и машинного обучения для персонализации веб-сайтов и улучшения пользовательского опыта.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор компетенции ПК-5.1

Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде

Знать:

- требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;

Уметь:

- определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности;
- определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;

Владеть:

- навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях

Индикатор компетенции ПК-5.2

Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде

Знать:

- требования к современным цифровым технологиям для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде, используемых в учебной и профессиональной деятельности;

Уметь:

- выявлять и анализировать проблемы развития цифровых технологий, определять их актуальность и значимость для практической деятельности;

Владеть:

- навыками работы в современных графических редакторах для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде разного вида.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите верное определение интерактивной технологии

- а) Технология, которая используется только для создания статических веб-сайтов
- б) Технология, которая позволяет пользователям взаимодействовать с цифровыми устройствами в режиме реального времени
- в) Технология, которая не требует взаимодействия с пользователем

Ответ: б.

Задание 2. Выберите верное определение массмедиа

- а) Средства коммуникации, которые используются только для общения с небольшой группой людей
- б) Средства массовой коммуникации, которые достигают большой и разнообразной аудитории
- в) Средства коммуникации, которые не имеют влияния на общественное мнение

Ответ: б.

Задание 3. Выберите верное определение таргетинга

- а) Процесс идентификации и выбора конкретной группы людей для получения маркетинговых сообщений
- б) Процесс создания маркетинговых сообщений, которые обращаются ко всем
- в) Процесс измерения эффективности маркетинговых кампаний

Ответ: а.

Задание 4. Выберите верное определение блокчейна

- а) Тип криптовалюты, такой как Биткойн
- б) Централизованная база данных, которая хранится на одном сервере
- в) Децентрализованная и неизменяемая цифровая распределенная книга, которая записывает транзакции в виде блоков

Ответ: в.

Задание 5. Выберите верное определение веб-дизайна

- а) Процесс написания кода для веб-сайтов.
- б) Процесс управления онлайн-репутацией.21:56
- в) Процесс создания и обслуживания веб-сайтов

Ответ: в.

Задание 6. Выберите верное определение Интернета

- а) Физическая сеть компьютеров, расположенных в одном месте
- б) Тип операционной системы, используемой на компьютерах
- в) Глобальная система взаимосвязанных компьютерных сетей, использующая набор протоколов связи

Ответ: в.

Задание 7. Выберите верное определение Гейм-дизайна

- а) Процесс создания и разработки видеоигр
- б) Процесс тестирования и отладки видеоигр
- в) Процесс написания сценариев для видеоигр

Ответ: а.

Задание 8. Выберите верное определение Искусственного интеллекта

- а) Искусственный интеллект — это симуляция человеческого интеллекта в компьютерных системах, позволяющая машинам выполнять задачи, которые обычно выполняются людьми.
- б) Искусственный интеллект — это способность машин выполнять задачи, обычно требующие человеческого интеллекта.
- в) Искусственный интеллект — это создание машин, способных самостоятельно мыслить и действовать.

Ответ: а.

Задание 9. Выберите верное определение 3D-технологий

- а) 3D-технологии — это технологии, позволяющие создавать трехмерные объекты с помощью специальных устройств.
- б) 3D-технологии — это технологии, используемые для создания виртуальных миров.
- в) 3D-технологии — это технологии, позволяющие создавать, отображать и взаимодействовать с трехмерными цифровыми объектами.

Ответ: в.

Задание 10. Выберите верное определение презентации

- а) Презентация — это организованное и структурированное представление информации, идей с целью информирования, убеждения или вовлечения.
- б) Презентация — это выступление перед аудиторией.
- в) Презентация — это набор слайдов, используемых для представления информации.

Ответ: а.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Первая и вторая коммуникационная революция

Ответ: Распространение грамотности, введение всеобщего избирательного права, появление радио и нового средства обеспечения связи – «беспроволочного телеграфа».

Задание 2. Третья коммуникационная революция

Ответ: Формирование телевидения как средства массовой информации.

Задание 3. Четвертая коммуникационная революция

Ответ: Развитие спутниковых и кабельных телекоммуникаций. Стремительное становление Интернета, расширение цифровых технологий в журналистике и в массовых коммуникациях.

Задание 4. Смысл таргетинга

Ответ: Таргетинг — это процесс выбора конкретной аудитории для показа рекламы или маркетинговых сообщений. Смысл таргетинга заключается в том, чтобы:

- Увеличить эффективность рекламных кампаний: показывая рекламу людям, которые с большей вероятностью заинтересованы в продукте или услуге, можно повысить коэффициент конверсии и снизить затраты на рекламу.
- Укрепить отношения с клиентами: отправляя клиентам релевантные сообщения, можно персонализировать их опыт и построить более прочные отношения.
- Оптимизировать маркетинговые бюджеты: таргетинг позволяет компаниям сосредоточить

свои маркетинговые усилия на аудитории, которая наиболее вероятно совершит покупку, что приводит к более эффективному использованию маркетинговых бюджетов.

Задание 5. Интерактивные технологии в массмедиа.

Ответ: Интерактивные технологии в массмедиа позволяют аудитории активно участвовать в потреблении контента и влиять на его повествование:

- Пользовательский контент: интерактивные платформы, такие как социальные сети и онлайн-форумы, позволяют пользователям генерировать и делиться собственным контентом, создавая более динамичную и вовлеченную медиа-среду.
- Персонализированный опыт: интерактивные технологии позволяют медиа-организациям персонализировать контент и рекомендации для отдельных пользователей на основе их предпочтений и истории взаимодействия, обеспечивая более релевантный и увлекательный опыт.
- Усиление взаимодействия: интерактивные функции, такие как комментарии, опросы и живые чаты, способствуют взаимодействию между аудиторией и медиа-организациями, создавая чувство общности и укрепляя доверие.

Задание 6. Что такое шрифтовая композиция?

Ответ: Шрифтовая композиция - это искусство и техника комбинирования шрифтов, размеров и стилей для создания визуально привлекательного и эффективного текста:

- Иерархия текста: шрифтовая композиция помогает установить иерархию заголовков, подзаголовков и основного текста, создавая визуальную структуру и направляя внимание читателя.
- Контраст и гармония: шрифтовая композиция использует контраст и гармонию между различными шрифтами, размерами и стилями, чтобы создать акцент, улучшить читаемость и вызвать эмоции.
- Выразительность и функциональность: шрифтовая композиция учитывает как выразительность, так и функциональность, создавая шрифтовые схемы, которые не только визуально привлекательны, но и удобочитаемы и соответствуют цели и посланию контента.

Задание 7. Дайте определение презентации

Ответ: Презентация - это организованное и структурированное представление информации, идей или проектов аудитории для достижения определенной цели, такой как информирование, убеждение или вовлечение:

- Цель и структура: презентация имеет четкую цель и структуру, которая логично организует контент и направляет аудиторию к желаемому результату.
- Визуальные элементы: презентации часто включают визуальные элементы, такие как слайды, изображения и видео, чтобы усилить передачу сообщения и привлечь внимание аудитории.
- Взаимодействие с аудиторией: эффективные презентации предусматривают взаимодействие с аудиторией, будь то через вопросы и ответы, дискуссии или другие формы вовлечения, что создает более динамичный и запоминающийся опыт.

Задание 8. Преимущества мультимедийной презентации

Ответ: Мультимедийные презентации повышают вовлеченность аудитории, сочетая визуальные, аудиальные и текстовые элементы. Они упрощают понимание сложных концепций, используя интерактивные элементы, такие как диаграммы, графики и анимации. Мультимедийные презентации можно легко адаптировать к различным аудиториям и целям, что делает их универсальным инструментом для передачи информации.

Задание 9. Виды и формы интерактивных сред

Ответ: Визуальные интерактивные среды: Видеоигры, виртуальная реальность, дополненная реальность, инфографика.

- Текстовые интерактивные среды: Чат-боты, интерактивные книги, образовательные платформы с поддержкой вопросов и ответов.
- Аудио интерактивные среды: Подкасты с участием слушателей, интерактивные звуковые установки, музыкальные приложения, позволяющие пользователям создавать и делиться музыкой.

Каждая форма интерактивной среды предлагает уникальные возможности для участия, обучения и развлечения.

Задание 10. Области применения компьютерной графики

Ответ: Визуализация данных: Создание диаграмм, графиков и других визуальных представлений для анализа и представления данных.

- Развлечения: Создание видеоигр, фильмов, телепередач и других форм цифровых развлечений.
- Инженерия и дизайн: Проектирование и производство продуктов, зданий и других конструкций с использованием компьютерных моделей и симуляций.

Компьютерная графика стала неотъемлемой частью многих отраслей, позволяя визуализировать сложные данные, создавать захватывающие развлечения и разрабатывать инновационные решения.

Задание 11. Способы представления изображений в памяти компьютера

Ответ: Растровые изображения: Представлены в виде сетки пикселей, каждый из которых имеет свой цвет. Подходят для фотографий и реалистичных изображений.

- Векторные изображения: Представлены в виде математических формул, описывающих линии, фигуры и кривые. Масштабируются без потери качества, подходят для логотипов, иллюстраций и векторной графики.
- 3D-модели: Представлены в виде трехмерных объектов с вершинами, ребрами и гранями. Используются для создания виртуальных миров, архитектурных визуализаций и анимации.

Задание 12. Интерактивные технологии в массмедиа.

Ответ: Персонализированный контент: Интерактивные технологии позволяют пользователям настраивать свой опыт СМИ, выбирая интересующие их темы, персонализируя новостные ленты и получая рекомендации на основе предпочтений.

- Геймификация: Использование игровых элементов, таких как очки, уровни и соревнования, в новостях и информационных программах для повышения вовлеченности аудитории и поощрения участия.
- Социальные сети и пользовательский контент: Интерактивные технологии позволяют пользователям общаться с журналистами, комментировать новости и делиться своим контентом, создавая более интерактивные и социально ориентированные СМИ.

Задание 13. Форматы графических файлов, их характеристика.

Ответ: • **JPEG:** Растровый формат, широко используемый в Интернете и для фотографий из-за эффективного сжатия с потерями, что приводит к уменьшению размера файла при некоторой потере качества.

• **PNG:** Растровый формат без потерь, который поддерживает прозрачность. Подходит для графики и изображений с текстом, логотипов и скриншотов.

• **GIF:** Растровый формат, поддерживающий анимацию. Используется для простых анимированных изображений, таких как мемы и эмодзи.

Задание 14. Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.

Ответ: • Растровая графика представлена в виде пикселей и лучше всего подходит для реалистичных изображений, таких как фотографии.

- Векторная графика использует математические формулы для описания линий и форм, что позволяет масштабировать изображения без потери качества.

- Фрактальная графика генерируется с использованием математических алгоритмов и часто используется для создания абстрактных и природных узоров.

Задание 15. Хранение графических данных. Классификация графических форматов.

Ответ: Графические данные можно хранить в различных форматах, которые классифицируются в зависимости от способа представления и сжатия данных: растровые (BMP, JPG, PNG), векторные (SVG, EPS, AI) и метафайловые (EMF, WMF).

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

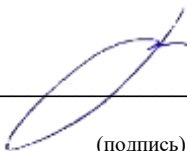
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

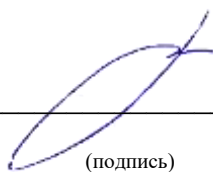
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)