Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Емец Валерий Сергеевич
Должность: Директор филиала
Дата подписания: 21.07.2026 12:10:58
Уникальный программный ключ:
f2b8a1573c931f1098cfe699d1deb894ef53af

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)
Рязанский институт (филиал)
Московского политехнического университета

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

сформированности компетенции ПК-3 «Способность проводить юзабилити–тестирование графических пользовательских интерфейсов»

ПК.3.1 Формирование гипотезы юзабилити-тестирования
ПК-3.2 Анализ данных юзабилити- тестирования

Разработан в соответствии с ФГОС **09.03.02 Информационные системы и технологии**
профиль подготовки: **Информационные системы и технологии в медиаиндустрии**
квалификация: **бакалавр**

Рязань 2026

Вопросы для оценки сформированности компетенции ПК-3

«Способность проводить юзабилити–тестирование графических пользовательских интерфейсов».

Компетенция формируется дисциплинами:

Дисциплина	Семестр
Дизайн и оформление средств массовой информации	7-8
Аффинная и пространственная геометрия	5
Математические основы теории систем	5
Учебная практика: ознакомительная практика	2
Производственная практика: преддипломная практика	8

ДИСЦИПЛИНА «ДИЗАЙН И ОФОРМЛЕНИЕ СРЕДСТВ МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ»

Вопрос 1. Какой элемент в дизайне первой полосы газеты выполняет функцию главного визуального якоря и задаёт иерархию внимания читателя?
А) Подвал полосы.
Б) Композиционный центр (обычно — крупный заголовок или фото).
В) Колонтитул.
Г) Рубрикатор в шапке.
Вопрос 2. Что такое модульная сетка в оформлении СМИ?
А) Список шрифтов, разрешённых к использованию в издании.
Б) Набор правил для написания заголовков.
В) Цветовая палитра издания.
Г) Система вертикальных и горизонтальных линий, задающая структуру размещения контента на полосе.
Вопрос 3. Какой тип контраста наиболее эффективен для повышения читаемости чёрного текста на белом фоне?
А) Тоновый (светлотный) контраст.
Б)Цветовой контраст по тону.
В) Контраст фактур.
Г) Контраст форм.

Вопрос 4. Какую функцию выполняет «лицо издания» (фирменный стиль СМИ)?
А) Исключительно декоративную.
Б) Идентификационную и коммуникативную: помогает читателю узнавать издание и считывать его позиционирование.
В) Техническую: упрощает вёрстку.
Г) Экономическую: снижает затраты на производство.

Вопрос 5. Какой приём в типографике чаще всего используют для выделения ключевой информации в новостной заметке?
А) Уменьшение кегля основного текста.
Б) Замена шрифта на рукописный.
В) Использование жирного начертания или увеличенного кегля для лида/подзаголовка.
Г) Выравнивание всего текста по центру.

Вопрос 6. Перечислите три основных компонента заголовочного комплекса в газетной вёрстке.
Вопрос 7. Назовите два принципа композиции, которые обеспечивают визуальное равновесие на полосе СМИ.
Вопрос 8. Что понимается под «композиционной паузой» в дизайне СМИ и зачем она нужна?
Вопрос 9. Приведите два примера средств навигации в печатном журнале.
Вопрос 10. В чём отличие роли иллюстрации в новостном материале и в лонгриде?
Вопрос 11. Какие два фактора нужно учитывать при выборе шрифта для основного текста газеты?
Вопрос 12. Что такое «цветовая доминанта» в оформлении полосы и как её используют?
Вопрос 13. Назовите три элемента фирменного стиля СМИ, которые формируют его «лицо».
Вопрос 14. В чём заключается принцип иерархии в типографике СМИ?
Вопрос 15. Как модульная сетка влияет на скорость подготовки материалов в редакции?
Вопрос 16. Что такое инфографика в контексте СМИ и назовите одну её основную задачу.
Вопрос 17. Перечислите два приёма, которые помогают избежать «визуального шума» на полосе.
Вопрос 18. В чём разница между дизайном печатного и цифрового издания с точки зрения компоновки элементов?
Вопрос 19. Какие два аспекта психологии восприятия учитывают при оформлении новостной ленты на сайте СМИ?
Вопрос 20. Что входит в понятие «система рубрикации» в журнале и зачем она нужна?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответ
1.	б
2.	г
3.	а
4.	б
5.	в
6.	заголовок, подзаголовок (лид), надзаголовок/рубрика.
7.	симметрия/асимметрия, баланс масс (например, крупное фото уравновешивается блоком текста).
8.	свободное пространство (воздух) в макете; нужно для снижения визуального шума, расстановки акцентов и улучшения читаемости.
9.	колонцифры, рубрикаторы, указатели содержания, «хлебные крошки» в тематических подборках.
10.	в новости иллюстрация — быстрый визуальный сигнал, в лонгриде — структурный элемент, который делит текст, поддерживает нарратив и усиливает сторителлинг.
11.	удобочитаемость (пропорции, контраст штрихов) и соответствие стилю издания (традиционный/современный).
12.	доминирующий цвет, задающий настроение и выделяющий ключевые блоки; используют через фоны, плашки, крупные элементы, чтобы вести взгляд и структурировать информацию.
13.	логотип, фирменные цвета, типографика (шрифты), графические элементы (плашки, линейки).
14.	выстраивание элементов по степени важности (заголовок крупнее и жирнее,

	подзаголовок — среднего веса, основной текст — нейтральный), чтобы читатель быстро считывал структуру материала.
15.	стандартизирует размещение блоков, ускоряет вёрстку, обеспечивает единообразие полос и упрощает работу нескольких дизайнеров/верстальщиков.
16	визуализация данных (графики, схемы, карты, диаграммы); задача — передать сложную информацию быстро и понятно.
17	ограничение палитры, использование воздуха (пустых зон), минимизация декоративных элементов, соблюдение единой сетки и типографики.
18	печатное — фиксированный формат и сетка; цифровое — адаптивная вёрстка, скролл, интерактивность, разные устройства и разрешения.
19	F образный паттерн чтения и визуальные якоря (заголовки, фото, иконки), которые направляют взгляд и удерживают внимание.
20	рубрики, их названия, визуальные маркеры (цвета, иконки, шрифты); нужна для структурирования контента, навигации и быстрого поиска тем читателем.

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) *– оценивается по шкале 53-79 баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 11 - 14 вопроса.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) *– оценивается по шкале 80-92 балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале 15 - 18 вопроса.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) *– 93-100 баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 19 - 20 вопроса.

Вопросы и задания по дисциплине «Аффинная и пространственная геометрия»

1. Какое из следующих свойств сохраняет аффинное преобразование?

A) Длину отрезка

B) Угол между прямыми

C) Параллельность линий

D) Площадь фигуры

2. Как называется вектор, соединяющий две точки в аффинной геометрии?

A) Нормальный вектор

B) Перемещение

C) Направляющий вектор

D) Единичный вектор

3. Как определяются расстояния в пространственной геометрии?

A) Через параллельные линии

B) По теореме Пифагора

C) По соотношению углов

D) Через аффинные преобразования

4. Что из ниже перечисленного не является аффинным преобразованием?

A) Поворот

B) Масштабирование

C) Сдвиг

D) Изменение формы

5. Какой тип геометрии изучает объемные фигуры?

A) Аффинная геометрия

B) Эвклидова геометрия

C) Пространственная геометрия

D) Нев Euclidean геометрия

6. Что такое аффинное преобразование и приведите примеры его применения в медиаиндустрии.

7. Опишите свойства пространственной геометрии, которые отличают её от аффинной геометрии.

8. Какова роль векторного пространства в аффинной геометрии?

9. Какие существуют методы визуализации двух- и трехмерной геометрии в информационных системах?

10. Приведите примеры применения аффинной и пространственной геометрии в сфере виртуальной и дополненной реальности.

11. Что такое аффинное пространство и чем оно отличается от евклидова пространства.

12. Каковы основные применения аффинной и пространственной геометрии в компьютерной графике?

13. Как графические планшеты и 3D-сканеры используют принципы аффинной и пространственной геометрии.

14. Что такое проективное преобразование и как оно связано с аффинными преобразованиями?

15. Как векторная алгебра используется для решения задач в аффинной и пространственной геометрии?

16. Приведите примеры объектов, которые можно описать с помощью аффинной геометрии.

17. Как можно использовать аффинную и пространственную геометрию для создания прототипов в реальном времени в медиаиндустрии?

18. Как пространство Гаусса влияет на представление информации в медиаиндустрии.

19. Какие инструменты и программное обеспечение вы можете использовать для выполнения аффинных преобразований в 3D-моделях?

20. Как преобразования в пространственной геометрии используются в компьютерном зрении.

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответы
1	C)
2	B)
3	B)
4	D)
5	C)
6	Аффинное преобразование - это преобразование, которое сохраняет параллельность прямых и соотношения между длинами отрезков. Например, в медиаиндустрии аффинные преобразования используются в графическом дизайне для изменения масштаба и ориентации изображений, а также в анимации для создания эффектов преобразования объектов.
7	Пространственная геометрия рассматривает трехмерные объекты и включает такие свойства, как объем, диаметр, площадь поверхности. В отличие от аффинной геометрии, которая фокусируется только на свойствах, не изменяющихся при аффинных преобразованиях, пространственная геометрия включает метрические свойства, такие как расстояние и угол.
8	В аффинной геометрии векторное пространство используется для описания точек и векторов перемещения. Точки представляются как суммы вектора и начальной точки, что позволяет легко проводить операции сложения и вычитания, а также поддерживать понятия параллельности и соотношения между прямыми.
9	Методы визуализации могут включать использование графиков, 3D-моделирование, компьютерную графику и анимацию. Популярными инструментами являются OpenGL, Unity и Blender, позволяющие создавать и отображать сложные геометрические формы и анимации в медиаиндустрии.
10	В виртуальной реальности аффинная геометрия используется для

	трансформации объектов сцены, чтобы они правильно отображались в зависимости от позиции пользователя. Пространственная геометрия помогает в создании сложных 3D-моделей и взаимодействий между объектами, что делает виртуальный мир более реалистичным и интерактивным.
11	Аффинное пространство — это множество точек, на котором определены операции сложения векторов и умножения векторов на скаляры, но нет фиксированной точки, служащей началом координат. В евклидово пространство добавляются понятия расстояния и углов, что делает его более строгим и структурированным.
12	Аффинная и пространственная геометрия используется в компьютерной графике для преобразования объектов, их позиционирования, изменения масштаба, а также для создания 3D-сцен. Эти концепции помогают моделировать и отображать изображения и анимации, взаимодействующие с пользователем.
13	Графические планшеты используют аффинные преобразования для обработки данных, передавая координаты нажатия ручки в компьютерную систему. 3D-сканеры применяют пространственную геометрию для построения трехмерных моделей объектов, определяя положение точек в трехмерном пространстве и их взаимотношения.
14	Проективное преобразование — это более общее преобразование, которое включает аффинные преобразования, но также учитывает перспективу. Они изменяют свойства точек, линий и плоскостей в зависимости от модели наблюдения и могут привести к изменению параллельности прямых и к созданию «точек в бездне».
15	Векторная алгебра позволяет легко выполнять операции сложения, вычитания и умножения векторов. Эта функциональность используется для описания перемещений, трансформаций объектов и понимания их взаимосвязей друг с другом, что важно как в аффинной, так и в пространственной геометрии.
16	Примеры объектов, которые можно описать с помощью аффинной геометрии, включают линии, плоскости, многогранники, а также более сложные фигуры, такие как многоугольники и поверхности, протяженные в пространстве, а также их трансформации и комбинации.
17	При создании прототипов с помощью аффинной и пространственной геометрии можно легко изменять параметры объектов, такие как масштаб, положение и угол наклона. Это позволяет дизайнерам и разработчикам быстро тестировать и визуализировать идеи, прежде чем их воплощать.
18	Пространство Гаусса позволяет эффективно представлять многомерные данные, что становится особенно важным в области медиапроизводства, где информация может быть сложной и

	многослойной. Оно помогает визуализировать и анализировать данные, такие как цветовые градации, освещение и текстуры.
19	Инструменты и программное обеспечение, такие как Blender, Autodesk Maya, Unity и OpenGL, позволяют выполнять аффинные преобразования 3D-моделей. Эти программы предоставляют функции для перемещения, поворота и масштабирования объектов в виртуальном пространстве.
20	Преобразования в пространственной геометрии играют ключевую роль в компьютерном зрении, поскольку они позволяют обрабатывать, анализировать и интерпретировать трехмерные сцены и объекты на изображениях.

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) – *оценивается по шкале* 60-80 *баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 12 до 14 вопросов.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) – *оценивается по шкале* 81-90 *балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 15 до 17 вопросов.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) – 91-100 *баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 18 до 20 вопросов.

Вопросы и задания по дисциплине «Математические основы теории систем»

1. Что такое система в контексте теории систем?

A) Набор случайных элементов

B) Совокупность взаимодействующих элементов

C) Простое количество объектов

D) Линейная последовательность действий

2. Какой из следующих элементов не является частью системы?

A) Границы

B) Взаимосвязи

C) Процессы

D) Отсутствие цели

3. Какой тип обратной связи усиливает эффекты взаимодействия внутри системы?

A) Негативная обратная связь

B) Положительная обратная связь

C) Нулевая обратная связь

D) Непредсказуемая обратная связь

4. Какой из этапов моделирования системы касается проверки работы модели?

A) Построение модели

B) Верификация и валидация

C) Определение проблемы

D) Внедрение модели

5. Какой из следующих аспектов не относится к характеристикам системы?

A) Элементы

B) Процесс

C) Окружение

D) Временные рамки

6. Что такое система и какие основные характеристики систем можно выделить.

7. Опишите основные этапы процесса моделирования системы.

8. Каково значение теории систем в контексте медиаиндустрии?

9. Что такое обратная связь и какие её типы существуют.

10. Что такое сложные системы и как они отличаются от простых систем?

11. Объясните принцип системного подхода и его значение в анализе и проектировании информационных систем.

12. Каковы различия между детерминированными и стохастическими системами?

13. Что такое динамическая система и приведите примеры таких систем в медиаиндустрии.

14. Какое значение имеет анализ систем для улучшения бизнес-процессов в медиаиндустрии?

15. Какой инструмент или метод можно использовать для анализа систем и каким образом это влияет на принятие решений в информационных системах?

16. Объясните значение устойчивости систем и ее роль в проектировании информационных систем.

17. Каково значение и использование системных моделей в разработке программного обеспечения?

18. Как моделирование системы помогает в выявлении потенциальных проблем и рисков.

19. Как принципы теории систем могут быть применены для оптимизации процессов в мультиканальных медиауслугах?

20. Приведите примеры различных типов систем, используемых в информационных технологиях и медиаиндустрии.

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответы
1	B)
2	D)
3	B)
4	B)
5	D)
6	Система — это совокупность взаимодействующих элементов, которые образуют целостное единство и функционируют для достижения определенной цели. Основные характеристики систем включают границы системы, элементы, взаимосвязи, цели, окружение и состояние системы.
7	Основные этапы моделирования системы включают: 1) Определение проблемы и целей моделирования. 2) Анализ и описание системы. 3) Построение модели системы. 4) Верификация и валидация модели. 5) Внедрение модели в практическое использование и ее тестирование.
8	Теория систем помогает анализировать и оптимизировать процессы в медиаиндустрии, включая управление проектами, создание контента и взаимодействие с аудиторией. системы позволяют понять, как разные элементы, такие как технологии, люди и процессы, взаимодействуют и влияют друг на друга, что важно для принятия решений.
9	Обратная связь — это информация о выходах системы, возвращаемая на вход, что позволяет корректировать её работу. Существует положительная обратная связь, которая усиливает эффекты взаимодействия, и отрицательная обратная связь, которая ослабляет их, обеспечивая стабилизацию системы.
10	Сложные системы состоят из множества взаимосвязанных элементов, взаимодействие которых приводит к непредсказуемым и нелинейным

	результатам. В отличие от простых систем, сложные системы имеют динамичные структуры и не могут быть легко моделированы или объяснены через линейные связи между их компонентами.
11	Принцип системного подхода подразумевает рассматривание объекта как части целого, учитывающего взаимодействия и взаимозависимости между различными элементами. Важно учитывать контекст, в котором функционирует система, чтобы эффективно проектировать и анализировать информационные системы, что помогает минимизировать риски и повысить результативность.
12	Детерминированные системы отвечают на одни и те же входные данные постоянными выходными результатами, тогда как стохастические системы имеют случайные или вероятностные элементы, что приводит к разнообразным результатам при одинаковых входных данных. Это может быть важно для дублирования реальных условий в моделировании.
13	Динамическая система — это система, изменения в которой происходят со временем под воздействием внутренних или внешних факторов. Примеры включают системы потокового вещания, компьютерные игры с изменяющимися условиями и интерактивные мультимедийные приложения.
14	Анализ систем позволяет выявить недостатки и узкие места в бизнес-процессах, оптимизировать ресурсы, повышать эффективность и снижать издержки. Он также помогает понять взаимодействие между технологическими и человеческими компонентами, что критично для успешной реализации проектов в медиаиндустрии.
15	Одним из эффективных инструментов является диаграмма потоков данных (DFD), позволяющая визуализировать процессы обработки информации. Это помогает понять, как данные перемещаются и обрабатываются, что улучшает процесс принятия обоснованных решений.
16	Устойчивость системы — это способность системы возвращаться к равновесному состоянию после воздействия внешних факторов. Важно разрабатывать системы с учетом устойчивости, чтобы обеспечить их надежность, производительность и адаптивность к изменениям.
17	Системные модели позволяют визуализировать и описывать архитектуру программного обеспечения, включая компоненты, их взаимодействия и поведение. Это помогает разработчикам понять требования и реализовать систему, соответствующую ожидаемым характеристикам.
18	Моделирование системы позволяет проанализировать динамику и поведение системы на ранних этапах, что помогает выявлять

	потенциальные проблемы и риски, прежде чем они станут серьезными. Это в свою очередь позволяет заранее разработать стратегии предотвращения и минимизации негативных последствий.
19	Принципы теории систем помогают анализировать и проектировать взаимодействия между разными каналами распространения контента, координировать ресурсы, учесть обратную связь от пользователей и обеспечить целостную стратегию, что оптимизирует процессы предоставления медиауслуг и повышает удовлетворенность пользователей.
20	Примеры типов систем: - Информационные системы: используются для сбора, хранения и обработки данных. - Управляющие системы: контролируют процессы, такие как автоматизация в производстве контента. - Коммуникационные системы: обеспечивают передачу информации между создателями контента и пользователями, такие как социальные сети и онлайн-платформы.

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) – *оценивается по шкале* 60-80 *баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 12 до 14 вопросов.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) – *оценивается по шкале* 81-90 *балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 15 до 17 вопросов.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) – 91-100 *баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 18 до 20 вопросов.

Вопросы и задания по дисциплине «Учебная практика: ознакомительная практика»

1. Какова основная цель учебной практики?

a) Получение теоретических знаний

b) Ознакомление с практическими аспектами профессии

c) Участие в научных исследованиях

d) Написание дипломной работы

2. Кто является основным работодателем для студентов направления 09.03.02?

a) Финансовые учреждения

b) ИТ-компании

c) Производственные предприятия

d) Неправительственные организации

3. На какую практическую деятельность направлена учебная практика?

a) Организация научных конференций

b) Разработка программного обеспечения

c) Исследование теоретических основ

d) Подготовка научных работ

4. Что из перечисленного является важным навыком, который студенты должны развивать в процессе учебной практики?

a) Умение писать исследования

b) Умение работать в команде

c) Умение самостоятельно изучать литературу

d) Умение вести деловую переписку

5. Какое из следующих утверждений является верным относительно учебной практики?

a) Студенты должны проходить практику только на иностранных предприятиях

b) Практика может быть проведена как на научных, так и на производственных предприятиях

c) Практика проходит только в последние месяцы обучения

d) Практика не имеет отношения к будущей профессии

6. Опишите основные задачи, которые студенты должны выполнять в ходе учебной практики на предприятии.

7.Как вы считаете, какие навыки наиболее важны для успешного прохождения учебной практики?

8. Какие источники информации используют студенты для подготовки к учебной практике?

9. Каковы наиболее распространенные формы отчетности по итогам учебной практики?

10. Почему важно изучать законодательные и нормативные акты в области информатики и вычислительной техники во время учебной практики?

11. Что вам больше всего понравилось в процессе прохождения учебной практики?

12. С какими трудностями вы столкнулись в ходе учебной практики, и как вы их преодолели?

13. Кто является основным работодателем для студентов данного направления подготовки?

14. Какой навык является критически важным для специалистов в области информационных систем?

15. Опишите, какие технологии и инструменты вы использовали во время своей практики.

16. Каковы требования к профессиональной этике и поведению специалистов в области информационных технологий?

17. Какие методы тестирования программного обеспечения вы изучали на практике, и как они применяются в реальных проектах?

18. Какую роль играет работа с документацией в процессе разработки информационных систем?

19. Какие принципы Agile вы применяли во время практики, и как они влияли на процесс разработки?

20. Как вы измеряли эффективность своей работы и работы своей команды во время практики?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответы
1	b)
2	b)
3	b)
4	b)
5	b)
6	Задачи могут включать изучение структуры компании, ознакомление с рабочими процессами, участие в проектной деятельности, выполнение заданий под руководством наставника и предоставление отчетности
7	Коммуникативные навыки, умение работать в команде, аналитическое мышление, базовые знания программирования, инициативность и готовность к обучению
8	Учебные материалы, специализированная литература, интернет-ресурсы, консультации с преподавателями и опытными специалистами на предприятиях
9	Письменный отчет о проделанной работе, презентация выполненных задач, рефлексия и самокритика
10	Это необходимо для понимания правовых аспектов работы в ИТ, соблюдения стандартов и правил, а также для безопасной и эффективной работы с данными и системами
11	Возможность применять теоретические знания на практике, взаимодействие с коллегами, участие в реальных проектах и получение новых навыков.
12	Непонимание специфики деятельности, недостаток практического опыта; решение через обращение к наставнику или коллегам за помощью, дополнительное изучение информации.
13	ИТ-компании и организации, занимающиеся разработкой ПО
14	Умение писать код
15	Варианты могут включать языки программирования (например, Python, Java), инструменты разработки (например, Git, Visual Studio), базы данных (например, MySQL, Oracle), фреймворки (например, React, Angular) и другие технологии, связанные с проектом
16	Соблюдение конфиденциальности, честность в работе, ответственность за результаты, соблюдение законодательных норм и

	корпоративных стандартов.
17	Методы могут включать функциональное тестирование, регрессионное тестирование, нагрузочное тестирование, автоматизированное тестирование. Эти методы помогают выявлять ошибки и обеспечивать качество программного продукта в процессе разработки и перед запуском в эксплуатацию
18	Работа с документацией важна для понимания требований и спецификаций проекта, обеспечивает последующую поддержку и обновлене систем, а также помогает в обучении новых сотрудников и передаче знаний внутри команды
19	Принципы Agile включают гибкость в планировании, регулярное взаимодействие с заказчиком, быструю адаптацию к изменениям. Они помогают команде быстрее реагировать на изменения и повышают гибкость разработки, улучшая взаимодействие между всеми участниками процесса
20	Эффективность можно измерять с помощью показателей, таких как выполнение задач в срок, качество кода (например, количество найденных ошибок после релиза), скорость выполнения задач (спринты), удовлетворенность пользователей и обратная связь от наставника и коллег

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) – *оценивается по шкале* 60-80 *баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 12 до 14 вопросов.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) – *оценивается по шкале* 81-90 *балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 15 до 17 вопросов.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) – 91-100 *баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале от 18 до 20 вопросов.

ДИСЦИПЛИНА «ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРЕДДИПЛОМНАЯ)»

Вопросы с открытым вариантом ответа по дисциплине «Производственная практика (преддипломная)»

1. Задачи преддипломной практики:
2. Главная цель преддипломной практики
3. Какой метод позволяет построить математическую модель объекта или процесса для решения профессиональных задач?
4. Что такое информационная система в контексте медиаиндустрии? Приведите 2–3 ключевых признака, отличающих её от обычной IT-системы в бизнесе.

5. Какие риски возникают при несоблюдении требований информационной безопасности при работе с профессиональными данными?
6. Что входит в понятие «инсталляция» в контексте информационных систем медиакомпаний?
7. Какие аппаратные компоненты чаще всего требуют особого внимания при инсталляции в медиакомпаниях?
8. Какие инструментальные средства наиболее релевантны для разработки интерактивного контента (например, анимаций, прототипов интерфейсов)
9. Как отразить результаты эвристической оценки в отчёте по практике?
10. На основе анализа требований спроектировали каркас интерфейса (скетч или вайрфрейм). Какие принципы проектирования (например, consistency, affordance, feedback) вы заложили в основу?
11. Какие основные этапы рекомендуется согласовать с научным руководителем перед началом преддипломной практики?
12. Что входит в содержание эргономических требований к элементам промышленного дизайна в медиадизайне? Приведите 2–3 примера.

13. Какие принципы лежат в основе выбора информационных технологий для медиапроекта?
14. Почему при эвристической оценке важно учитывать целевую аудиторию?
15. Что означает эвристическая оценка графического пользовательского интерфейса?

Тестовые вопросы по дисциплине «Производственная практика (преддипломная)»

16. Что из перечисленного НЕ входит в задачи студента на этапе преддипломной практики?

а) Анализ предметной области медиапроекта.
б) Разработка технического задания на программное обеспечение.
в) Проведение аудита существующих информационных систем без предложения улучшений.
г) Отладка и тестирование разработанных программных решений.

17. Что из перечисленного не является ключевым критерием при выборе платформы для информационной системы в медиадизайне?

а) Соответствие технологическому стеку (например, наличие нужных библиотек для работы с графикой).
б) Масштабируемость решения (способность системы эффективно работать с растущей нагрузкой).
в) Акцент на выборе инструментов с самым минималистичным интерфейсом.
г) Требования к аппаратной платформе (например, объём оперативной памяти, производительность процессора).

18. Какой математический аппарат наиболее релевантен для задачи анимации движения объекта в интерфейсе?

а) Теория графов.
б) Интегро-дифференциальные уравнения.
в) Теория вероятностей и статистические методы.
г) Линейная алгебра (векторы, матрицы).

19. Какой из перечисленных этапов не относится к процессу проведения юзабилити-теста?

а) Разработка прототипа интерфейса.

б) Составление анкеты для респондентов.

в) Репетиция теста с участниками.

г) Анализ полученных данных и формулирование рекомендаций.

20. Что из перечисленного относится к принципам создания интуитивно понятного графического интерфейса?

а) Размещение всех кнопок и меню в фиксированных местах, независимо от их частоты использования

б) Минимизация количества элементов управления на экране.

в) Использование максимально ярких цветов для привлечения внимания.

г) Обеспечение единообразия элементов во всём продукте.

Ключ к контрольным вопросам: по дисциплине «Производственная практика: преддипломная практика»

№ вопроса	Правильные ответы
1	**Ответ:** Задачи преддипломной практики: ознакомление с деятельностью в области проектирования зданий; выполнение производственных заданий и написание отчета по индивидуальному заданию; систематизация и анализ собранных данных, необходимых для ВКР
2	**Ответ:** Подготовка студента к самостоятельной профессиональной деятельности и написанию ВКР. При этом практика выступает связующим звеном между теорией и будущей работой, позволяет проверить, как знания работают в реальных условиях, и выявить пробелы в компетенциях.
3	**Ответ:** Метод моделирования (в том числе компьютерного**)**
4	**Ответ:** Информационная система в медиаиндустрии — это комплекс, объединяющий данные, технологии и процессы для сбора, хранения, обработки и распространения медиаконтента. Её ключевые признаки: ориентация на контент (а не на продажи), необходимость учитывать специфику медиа (жёсткие дедлайны, мультиформатность, авторские права), а также тесная связь с бизнес-целями (продвижение, монетизация, управление правами).
5	**Ответ:** Это может привести к утечке конфиденциальной информации, финансовым потерям, репутационному ущербу, юридическим последствиям для организации, а также к юридической ответственности за нарушение норм защиты данных
6	**Ответ:** Инсталляция — это процесс установки программного обеспечения и настройки аппаратных компонентов (серверов, рабочих станций, сетевого оборудования) для обеспечения работоспособности информационной системы
7	**Ответ:** Серверы, рабочие станции для монтажа и обработки медиа, системы хранения данных (SAN, NAS), сетевое оборудование (коммутаторы, роутеры), устройства ввода-вывода (видеокамеры,

	микрофоны, графические планшеты).
8	**ОТВЕТ:** Графические редакторы (Adobe Photoshop, Figma, Blender). *Пояснение:* Для медиадизайна ключевое значение имеют инструменты для создания и анимации визуальных элементов.
9	**Ответ:** В отчёте рекомендуется: 1) кратко описать применённую методику оценки; 2) представить заполненный оценочный лист с кратким обоснованием выявленных проблем и рекомендациями; 3) проанализировать, насколько предложенные улучшения технически реализуемы; 4) сделать выводы о том, как результаты оценки повлияли на дальнейшую разработку или доработку интерфейса.
10	**Ответ:** Заложил принципы consistency (единый стиль элементов), affordance (элементы интерфейса подсказывают действие) и feedback 11(отображение результатов действия, например, прогресс-бар во время загрузки). Также учёл эргономику: высоту и ширину элементов, расстояние между ними.
11	**Ответ:** Рекомендуется совместно составить: • План прохождения практики — с учётом темы выпускной квалификационной работы (ВКР) и намеченного плана научного исследования. • График практики — чтобы чётко распределить время на сбор материала, анализ данных и подготовку отчёта. • Инструктаж по охране труда, технике безопасности и пожарной безопасности — это обязательное условие перед началом работы на территории организации.
12	• **Ответ:** Эргономические требования обеспечивают удобство, безопасность и эффективность взаимодействия пользователя с продуктом. В медиадизайне это может быть: форма и размер элементов интерфейса (кнопок, слайдеров, индикаторов), удобство чтения текста (высота шрифта, контрастность), эргономика сенсорного ввода (расположение касаний), а также учёт физиологических особенностей (время реакции, удобство считывания информации с разных углов).
13	**Ответ:** К ним относятся: соответствие задачам и бизнес-целям компании, совместимость с существующей ИТ-инфраструктурой, соотношение цены и функциональности, наличие обучающих материалов и поддержки, а также перспективы развития технологии.
14	**Ответ:** Целевая аудитория напрямую влияет на применимость эвристик. Например, для пожилых людей могут быть критичны принципы предсказуемости и минимизации когни нагрузки, а для молодых технически подкованных пользователей — наглядность и скорость выполнения задач. Игнорирование этого фактора снижает релевантность оценки.
15	**Ответ:** Это метод анализа интерфейса, при котором эксперт оценивает его соответствие общепринятым принципам и правилам (эвристикам), выявляя потенциальные проблемы с удобством использования, читаемостью, логичностью навигации и соответствием задачам пользователя, без проведения полноценного пользовательского

	тестирования.
16	в
17	в
18	г
19	а
20	г

Методика оценки сформированности компетенции

Оценка сформированности компетенции проводится по 100 – бальной системе.

Схема оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания
Пороговый уровень (как обязательный для всех выпускников по завершении освоения ОП ВО) *– оценивается по шкале 53-79 баллов (оценка «удовлетворительно»)*	Характерно частичное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 11 - 13 вопроса.
Повышенный продвинутый уровень (относительно порового уровня) *– оценивается по шкале 80-92 балла (оценка «хорошо»)*	Характерно сформированное, но содержащее отдельные пробелы знание. Количество верных ответов заключается в интервале 14 - 17 вопроса.
Повышенный превосходный уровень (относительно порового уровня) *– 93-100 баллов (оценка «отлично»)*	Характерно полностью сформированное знание. Количество верных ответов заключается в интервале 18 - 20 вопроса.