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:
f2b8a1573c931f1098cfe699d1deb94fcf53af

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-4 «Реализация эргономических требований к продукции (изделию) при создании элементов промышленного дизайна»

ПК-4.1 Эскизирование, макетирование, физическое моделирование, прототипирование продукции (изделия) и (или) элементов промышленного дизайна

ПК-4.2 Компьютерное (твердотельное и поверхностное моделирование, визуализация, презентация модели продукта (изделия) и (или) элементов промышленного дизайна

ПК-4.3 Проектирование элементов продукта (изделия) с учетом конструктивных и технологических особенностей, эргономических требований и функциональных свойств продукта (изделия)

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-4

«Реализация эргономических требований к продукции (изделию) при создании элементов промышленного дизайна».

Компетенция формируется дисциплинами:

Дисциплина	Семестр
Эскизирование и моделирование	2-3
Формообразование	6
Теория цвета и цветовоспроизведение в медиатехнологиях	3
Медиа-дизайн контента	76
Фото-Арт	8
Графический дизайн	6
Информационный дизайн	8
Основы композиции в дизайне	2
Производственная практика: научно-исследовательская работа	6
Производственная практика: преддипломная практика	8

ДИСЦИПЛИНА «ЭСКИЗИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ»

Вопросы с открытым ответом по дисциплине «Эскизирование и моделирование»

1. Что является ключевым преимуществом физического прототипирования перед цифровым моделированием?
2. Что такое эскизирование? В чём его ключевое отличие от академического рисунка?
3. Какие виды изображений используются в эскизировании? Приведите примеры.
4. Как передать объём при техническом эскизировании?
5. В чём разница между макетированием и прототипированием?
6. Перечислите технологии быстрого прототипирования и кратко охарактеризуйте одну из них.
7. Почему на этапе прототипирования важно учитывать эргономические требования?
8. Опишите последовательность действий от идеи до физического прототипа.
9. Как оценить технологичность формы изделия с точки зрения её воплощения?
10. Что входит в содержание компетенции «Реализация эргономических требований к продукции (изделию) при создании элементов промышленного дизайна»?
11. Какие требования к продукции разрабатываются в рамках этой компетенции?
12. Что такое эскизирование в контексте промышленного дизайна?
13. Что такое аддитивные технологии и в каких случаях они применяются?
14. Что входит в понятие «органолептический анализ» в контексте оценки изделия?
15. Как подготовить трёхмерную модель для аддитивных технологий?

Тестовые вопросы по дисциплине «Эскизирование и моделирование»

16. Что такое эскизирование?

а) Процесс создания детального чертежа для производства.

б) Быстрый поисковый набросок идеи для визуализации концепции.

в) Финальная стадия моделирования перед прототипированием.

г) Метод компьютерного моделирования в 3D-программах.

17. *Какой из перечисленных этапов следует первым в процессе дизайн-проектирования?*

а) Создание физического прототипа.

б) Анализ аналогов и сбор исходных данных.

в) Макетирование.

г) Визуализация в программе.

18. *Что является основной целью эскизирования на начальном этапе проектирования?*

а) Создание окончательной конструкторской документации.
б) Быстрая визуализация концепции и передача идей.
в) Детальная проработка 3D-модели.
г) Физическое моделирование прототипа.

19. *Что такое прототипирование?*

а) Процесс создания цифровой 3D-модели.
б) Создание «черновой» модели для проверки функциональности и отработки сценариев.
в) Этап финальной презентации изделия.
г) Анализ эргономических требований.

20 Какая технология 3D-печати основана на послойном распределении нагретой порошковой массы с последующим спеканием её отдельных участков лазерным лучом?

а) FDM (Fused Deposition Modeling).

б) SLS (Selective Laser Sintering).

в) SLA (Stereolithography).

г) MJM (Multi Jet Modeling).

Ключ к контрольным вопросам по дисциплине «Эскизирование и моделирование»:

№ вопроса	Ответ
1.	**Ответ:** Возможность «пощупать» объект, проверить эргономику и собираемость.
2.	**Ответ:** Эскизирование — это быстрый, рабочий набросок идеи, нацеленный на фиксацию концепции, а не на детальное и точное изображение. В отличие от академического рисунка, где строго

	соблюдаются правила перспективы, светотени и пропорций, в эскизировании важнее передать общую форму, динамику и замысел, а не добиться фотореалистичности.
3.	**Ответ:** В эскизировании применяют линейные (контурные), тональные (с помощью штриховки, тушёвки) и комбинированные изображения. Например, линейный эскиз для передачи общей формы и тональный — для объёма и материала.
4.	**Ответ:** Объём можно показать с помощью линейной перспективы (если объект удалён), светотени (штриховка по форме) и тональной проработки деталей. Важно не перегружать эскиз лишними элементами — фокус должен быть на форме и конструкции.
5.	**Ответ:** Макетирование — это создание упрощённой модели для проверки компоновки, пропорций, взаимодействия частей, но без глубокой проработки деталей и материалов. Прототипирование — это уже создание полноценного рабочего образца, который можно тестировать функциональность, материалы, технологию изготовления.
6.	**Ответ:** Среди технологий — стереолитография (SLA), селективное лазерное спекание (SLS), FDM/FFF (моделирование плавлением/напылением), ламинирование. Например, SLA использует ультрафиолетовый лазер для отверждения смолы слой за слоем: даёт высокую детализацию, но требует постобработки поддержек.
7.	**Ответ:** Прототип позволяет «пощупать» изделие, проверить, насколько его форма и размеры удобны для человека, не вызывает ли выступающие элементы дискомфорт, не нарушают ли они естественные движения. Игнорирование эргономики на этом этапе ведёт к снижению удобства использования и негативному пользовательскому опыту.
8.	**Ответ:** Обычно это: 1) сбор исходных данных и анализ аналогов (составление эталонного ряда), 2) формирование концепции и создание эскизов, 3) выбор метода макетирования и создание прототипа, 4) тестирование прототипа, сбор обратной связи, доработка (если нужно).
9.	**Ответ:** Нужно проанализировать, насколько форма конструктивна (легко ли её воспроизвести), какие материалы потребуются для изготовления, есть ли технологичные узлы (например, разъёмные соединения), какие есть ограничения по размерам и форме из-за выбранного способа производства
10.	**Ответ:** Эскизирование, макетирование, физическое моделирование, прототипирование; компьютерное (твердотельное и поверхностное) моделирование, визуализация, презентация модели; проектирование элементов с учётом конструктивных, технологических, эргономических и функциональных особенностей; установление соответствия характеристик модели или прототипа требованиям; корректировка документации и проекта с учётом контроля реализации требований
11.	**Ответ:** Эстетические, конструкторские, технологические, эргономические, стоимостные — те, что влияют на безопасность, комфорт использования и возможность реализации изделия в условиях производства
12.	**Ответ:** Эскизирование — это этап предпроектной работы, на котором от руки (в технике скетчинга) или в цифровом виде фиксируются первые

	идеи, поиск формы, композиции и колористического решения изделия. Эскизы служат для быстрой визуализации концепции перед дальнейшей проработкой.
13.	**Ответ:** Аддитивные технологии (3D-печать) — это послойное наращивание и синтез объекта по цифровой модели. Они применяются на этапе прототипирования для быстрого получения физического образца, проверки конструкции, отладки функциональности перед запуском серийного производства.
14.	**Ответ:** Это анализ восприятия изделия органами чувств: оценка эстетики, эргономики, удобства использования, тактильных ощущений. Такой анализ помогает сформировать концепцию, которая будет не только функциональной, но и приятной для пользователя
15.	**Ответ:** Модель нужно проверить на отсутствие самопересечений, задать правильные нормали для поверхностей, при необходимости оптимизировать геометрию для снижения веса и улучшения прочности, а также подготовить файл в формате, понятном для конкретного оборудования (например, STL)
16.	б
17	а
18	б
19	б
20	б

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.

ДИСЦИПЛИНА «ФОРМООБРАЗОВАНИЕ»
Вопросы по дисциплине «Формообразование»

Вопрос 1.
Какой из перечисленных элементов считается первичным средством формообразования в визуальной композиции?
А) Текстура материала.
Б) Точка, линия, пятно.
В) Цветовой тон.
Г) Масштаб объекта.

Вопрос 2.
Что понимается под термином «пластическое решение формы» в медиадизайне?
А) Выбор цветовой палитры для визуализации.
Б) Способ организации объёма и поверхности, придающий форме выразительность и читаемость в пространстве.
В) Применение цифровых эффектов при рендере.
Г) Подбор шрифтов для сопроводительного текста.

Вопрос 3.
Какой приём формообразования чаще всего используют для создания ощущения динамики в статичном медиаматериале (например, в баннере или постере)?
А) Симметричное расположение элементов.
Б) Применение метрического повтора одинаковых форм.
В) Диагональные оси и смещённый композиционный центр.
Г) Использование монохромной гаммы.

Вопрос 4.
В чём заключается роль масштаба и пропорций при формообразовании в медиадизайне?
А) Они нужны только для технических расчётов при печати.
Б) Они определяют иерархию визуальных элементов и обеспечивают зрительную гармонию формы.
В) Они влияют исключительно на выбор формата носителя.
Г) Они определяют скорость загрузки цифрового файла.

Вопрос 5.
Какой метод формообразования позволяет имитировать объём и фактуру на плоской поверхности в цифровых медиа?
А) Использование исключительно векторной графики.
Б) Применение светотени, градиентов, текстурных наложений и эффектов (например, bump, normal maps).
В) Увеличение разрешения изображения.
Г) Применение сетки золотого сечения.

Вопрос 6. Что понимается под «модулем» в формообразовании медиадизайна? Приведите пример модуля в цифровом интерфейсе.
Вопрос 7. Чем геометрическая форма отличается от органической в медиадизайне?
Вопрос 8. В чём заключается эффект «фигура-фон» и как его используют в формообразовании?
Вопрос 9. Как асимметрия может работать на выразительность формы в рекламе?
Вопрос 10. Что означает термин «визуальная масса» применительно к форме в медиадизайне?
Вопрос 11. Что такое композиционный центр в динамичной медиаформе?
Вопрос 12. Как фактура влияет на восприятие формы?
Вопрос 13. В чём роль модульной сетки в формообразовании веб-дизайна?
Вопрос 14. Перечислите четыре фактора выбора формы носителя в медиапроекте.

Вопрос 15. Что понимают под «ритмом формы»?
Вопрос 16. Как контраст форм управляет вниманием пользователя?
Вопрос 17. Что такое негативное пространство в медиадизайне?
Вопрос 18. Зачем в анимации форм используют сжатие/растяжение и перетекание?
Вопрос 19. Назовите три ошибки формообразования, ухудшающие восприятие.
Вопрос 20. Как цвет влияет на пластику и объём формы?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответ
1.	б
2.	б
3.	в
4.	б
5.	б
6.	Модуль — базовая повторяемая единица формы, задающая масштаб и ритм. Пример: карточка товара в каталоге или блок «вопрос-ответ» на лендинге.
7.	Геометрическая — чёткие контуры и математическая логика (строгость, технологичность); органическая — плавные, природные очертания (динамика, естественность).
8.	Эффект позволяет выделять главный объект за счёт контраста с фоном; используют через контраст тона, цвета, фактуры либо за счёт негативного пространства.
9.	Асимметрия создаёт динамику и напряжение, делает композицию более живой; акцент смещают в «сильную» зону, компенсируя баланс масштабом или цветом.
10.	Визуальная масса — ощущаемый «вес» элемента, зависящий от размера, насыщенности цвета, текстуры и контраста; определяет, насколько сильно элемент притягивает взгляд.
11.	Зона максимального притяжения внимания, задающая смысловой фокус (в сторис, анимации и т. п.).
12.	Формирует тактильные ассоциации и эмоциональный тон: шероховатая — тёплая и природная, гладкая — современная и холодная.
13.	Задаёт ритм, пропорции и интервалы; обеспечивает иерархию, масштабируемость и адаптивность композиции.
14.	Целевая платформа, тип контента, поведенческие паттерны аудитории, технические ограничения.
15.	Закономерное чередование элементов по размеру, интервалу или направлению для создания ощущения движения и порядка.
16	Резкие различия (округлые vs угловатые, крупные vs мелкие) выделяют акценты и направляют взгляд по нужной траектории.
17	Пустая область, которая структурирует композицию, отделяет блоки, подчёркивает главный объект и снижает визуальный шум.
18	Чтобы передать инерцию, вес и эластичность объекта, сделать движение естественным и правдоподобным.
19	Избыточная детализация, несогласованные пропорции, недостаточный контраст формы и фона.

20	Тёплые и насыщенные цвета визуально выдвигают форму вперёд, холодные и приглушённые — уводят назад; градиенты усиливают объём, однотонные заливки могут делать форму плоской.

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.

ДИСЦИПЛИНА «Теория цвета и цветовоспроизведение в медиатехнологиях»
Вопросы по дисциплине «Теория цвета и цветовоспроизведение в медиатехнологиях»

Вопрос 1.
Какая цветовая модель считается основной для воспроизведения цвета на экранах (мониторы, смартфоны, ТВ)?
А) CMYK
Б) HSB
В) RGB
Г) LAB

Вопрос 2.
Что означает термин «цветовой охват» применительно к устройствам вывода в медиатехнологиях?
А) Общее количество пикселей на экране.
Б) Диапазон цветов, который устройство способно воспроизвести.
В) Максимальная яркость дисплея.
Г) Частота обновления экрана.

Вопрос 3.
Для чего в полиграфии и цифровой печати используют модель CMYK, а не RGB?
А) Потому что CMYK лучше передаёт градиенты.

Б) Потому что CMYK основана на сложении света, а RGB — на вычитании.
В) Потому что печать работает по принципу вычитания света (наложение красок), а экраны — по принципу сложения света.
Г) Потому что CMYK поддерживает больше оттенков серого.

Вопрос 4.
Какой эффект возникает при смешении дополнительных цветов (например, красного и зелёного) в аддитивной цветовой системе?
А) Получается тёмный, почти чёрный цвет.
Б) Получается нейтральный серый или белый цвет (в зависимости от пропорций и яркости).
В) Возникает мерцание на экране.
Г) Цвета не смешиваются, а остаются отдельными зонами.

Вопрос 5.
Что такое цветовая температура и в каких единицах она измеряется?
А) Это насыщенность цвета; измеряется в процентах.
Б) Это оттенок белого света; измеряется в кельвинах (K).
В) Это яркость экрана; измеряется в нитах.
Г) Это контраст между тёмными и светлыми участками; измеряется в соотношениях.

Вопрос 6. Что такое спектральный цвет и как он соотносится с восприятием цвета в цифровых медиа?

Вопрос 7. Перечислите три основные характеристики цвета в колористике и поясните, как каждая из них влияет на визуальное восприятие в интерфейсе.

Вопрос 8. В чём заключается различие между хроматическими и ахроматическими цветами, и как их сочетание используют в медиадизайне?

Вопрос 9. Объясните, что такое цветовой круг Иттена и какую практическую пользу он даёт медиадизайнеру.

Вопрос 10. Что понимается под «цветовой температурой» источника света, и как её значение (в K) влияет на настроение кадра в видеоконтенте?

Вопрос 11. Приведите три примера цветовых гармоний (по типу сочетаний на цветовом круге) и кратко опишите эмоциональный эффект одной из них.

Вопрос 12. Что такое «одновременный цветовой контраст» и как он может искажать восприятие элементов в интерфейсе?

Вопрос 13. Как работают принципы «выступающих» и «отступающих» цветов в композиции медиаконтента?

Вопрос 14. Что такое «субъективная яркость» цвета и почему она не совпадает с физической яркостью в медиатехнологиях?

Вопрос 15. Перечислите три фактора, влияющих на цветопередачу при выводе медиаконтента на разные устройства, и укажите, какой из них критичен для мобильных экранов.

Вопрос 16. В чём разница между монохромной и ахроматической палитрой, и когда каждая из них уместна в медиапроектах?

Вопрос 17. Что такое «последовательный цветовой контраст» и как его учитывают при проектировании динамического контента?

Вопрос 18. Как принцип «тепло-холодного контраста» применяют в раскадровке и монтаже видео?

Вопрос 19. Назовите три типа цветовых иллюзий, встречающихся в веб- и графическом дизайне, и приведите пример одной из них.

Вопрос 20. Что такое «цветовая семантика» и как её используют при разработке фирменного стиля медиапродукта?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответ
1.	в
2.	б
3.	в
4.	б
5.	б
6.	Спектральный цвет — цвет, соответствующий определённой длине волны видимого света; в цифровых медиа его аппроксимируют смешением базовых каналов (например, RGB), так как экраны не воспроизводят чистые спектральные оттенки.
7.	Цветовой тон (определяет принадлежность к части спектра и эмоциональную окраску), насыщенность (задаёт интенсивность и акцентность), светлота (управляет контрастом и иерархией элементов).
8.	Хроматические имеют цветовой тон (красный, синий и др.), ахроматические — нет (чёрный, белый, серый); сочетание применяют для расстановки акцентов: ахроматические служат фоном и нейтральной базой, хроматические — для ключевых элементов.
9.	Цветовой круг Иттена — инструмент для подбора гармоничных сочетаний цветов; полезен для создания палитр, определения контрастных и родственных пар, построения цветовых акцентов в макетах и анимации.
10.	Цветовая температура — характеристика оттенка белого света; низкие значения (≈3200 K) дают тёплый, уютный тон, высокие (≈5600 K) — холодный, нейтральный или «стерильный» эффект.
11.	Комплементарная (противоположные цвета), аналоговая (соседние цвета), триадная (три равноудалённых цвета). Например, аналоговая гармония создаёт спокойное, плавное восприятие за счёт близости оттенков.
12.	Одновременный контраст — изменение восприятия цвета под влиянием соседних тонов; может делать один и тот же оттенок светлее/темнее или менять его тон в зависимости от фона, что важно учитывать при размещении кнопок и текста.
13.	Тёплые и насыщенные цвета (красный, оранжевый) визуально «выступают» вперёд, холодные и приглушённые (синий, серо-зелёный) — «отступают»;

	используют для создания глубины, расстановки акцентов и управления вниманием.
14.	Субъективная яркость — воспринимаемая глазом интенсивность цвета; не совпадает с физической из-за разной чувствительности зрения к длинам волн (например, зелёный кажется ярче синего при одинаковой энергии излучения).
15.	Цветовой охват дисплея, калибровка, тип матрицы (IPS, OLED и др.). Для мобильных экранов критичен цветовой охват — он определяет, какие оттенки реально отобразятся без искажений.
16	Монохромная — оттенки одного цветового тона (например, разные синие); ахроматическая — только чёрный, белый, серый. Монохромную используют для стильного акцента и единства, ахроматическую — для минимализма, читаемости и фоновых решений.
17	Последовательный контраст — остаточное ощущение цвета после фиксации взгляда на ярком объекте; учитывают, избегая резких смен контрастных сцен, чтобы не вызывать дискомфорт и искажения восприятия у зрителя.
18	Тёплые тона используют для акцентов, персонажей и «близких» планов, холодные — для фона, отдалённых объектов и атмосферы; контраст помогает выделять сюжетно важные элементы и управлять эмоциональным тоном сцены.
19	Иллюзия яркости (один и тот же серый выглядит светлее на тёмном фоне), иллюзия оттенка (цвет меняется из за окружения), иллюзия полос Маха (границы кажутся темнее/светлее). Пример: серый квадрат на синем фоне кажется оранжеватым из за одновременного контраста.
20	Цветовая семантика — культурные и эмоциональные ассоциации, закреплённые за цветами; используют для передачи ценностей бренда (например, синий — надёжность, зелёный — экологичность, красный — энергия) и формирования узнаваемого образа.

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.

ДИСЦИПЛИНА «Медиа-дизайн контента»

Вопросы по дисциплине «Медиа-дизайн контента»

Вопрос 1. Что в дизайне рекламы в первую очередь отвечает за быструю идентификацию бренда ?

А) Фирменные цвета и логотип (элементы айдентики).
Б) Слоган в нижней части макета.
В) Размер шрифта основного текста.
Г) Количество изображений.

Вопрос 2. Какой приём композиции чаще всего используют, чтобы выделить главный объект в р екламном макете?

А) Размещение объекта в углу макета.
Б) Применение композиционного центра и контраста (размер, цвет, свет).
В) Использование исключительно пастельной палитры.
Г) Равномерное распределение всех элементов по площади.

Вопрос 3. Для чего в рекламе применяют правило третей?

А) Чтобы рассчитать стоимость размещения рекламы.
Б) Чтобы структурировать композицию и расставить визуальные акценты.
В) Чтобы определить длительность рекламного ролика.
Г) Чтобы выбрать шрифты для текста.

Вопрос 4. Что понимается под термином «айдентика» в контексте рекламного дизайна?

А) Набор рекламных площадок для размещения кампании.
Б) Система визуальных элементов, формирующих узнаваемый образ бренда (логотип, цвета, шр ифты, графические приёмы).
В) Технология печати рекламных материалов.
Г) Методика расчёта эффективности рекламы.

Вопрос 5. Какой цвет в рекламе чаще всего ассоциируется с доверием, надёжностью и спокойст вием и активно используется в финансовой и медицинской сферах?

А) Красный.
Б) Жёлтый.
В) Синий.
Г) Оранжевый.

Вопрос 6. Перечислите три ключевых элемента, которые обычно входят в минимальный реклам ный макет (например, для баннера или листовки).

Вопрос 7. Назовите два фактора, которые влияют на читаемость текста в наружной рекламе.

Вопрос 8. Что такое CTA (Call to Action) и какова его роль в рекламном дизайне?

Вопрос 9. Приведите два примера приёмов создания визуального контраста в рекламе и поясни те, зачем он нужен.

Вопрос 10. В чём разница между рекламной композицией для цифрового баннера и для печатно й листовки с точки зрения технических ограничений?

Вопрос 11. Какие два аспекта психологии восприятия используют при размещении ключевых эл ементов в рекламном макете?

Вопрос 12. Что такое «воздух» (негативное пространство) в рекламном дизайне и зачем его оста

вляют?
Вопрос 13. Назовите три принципа, на которых строится эффективная типографика в рекламе.
Вопрос 14. В чём заключается роль цвета в рекламе продуктов питания и как его подбирают?
Вопрос 15. Как модульная сетка помогает в создании серии рекламных макетов (например, банн еров для одной кампании)?
Вопрос 16. Что такое стилизация в дизайн-рекламе и приведите два её типа.
Вопрос 17. Перечислите два приёма, которые помогают сделать рекламный макет более запомин ающимся.
Вопрос 18. В чём отличие подхода к дизайну рекламы для молодой аудитории (18–
25 лет) и для зрелой аудитории (45+ лет)?
Вопрос 19. Какие два критерия используют для оценки эффективности рекламного макета на эта пе предтеста?
Вопрос 20. Что входит в понятие «адаптивный рекламный дизайн» и почему он важен?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответ
1.	а
2.	б
3.	б
4.	б
5.	в
6.	изображение/иллюстрация, заголовок (ключевое сообщение), призыв к действи ю (CTA
7.	контраст текста и фона, размер и простота шрифта, минимальное количество ст рок в одном блоке.
8.	призыв к действию; мотивирует пользователя совершить целевое действие (куп ить, позвонить, перейти по ссылке).
9.	контраст по цвету (яркий объект на нейтральном фоне), контраст по размеру (кр упный заголовок и мелкий текст); нужен, чтобы быстро привлечь внимание и в ыстроить иерархию информации.
10.	для цифрового баннера важны вес файла, адаптивность, читаемость на маленьк их экранах; для печатной листовки — цветовое пространство CMYK, вылеты под обрез, разрешение для печати.
11.	F-образный паттерн чтения (для текста), визуальные якоря (крупные фото, ярки е элементы) для привлечения внимания.
12.	свободное пространство без текста и графики; нужно, чтобы снизить визуальны й шум, выделить ключевые элементы и повысить читаемость
13.	иерархия (разные уровни важности), контраст (чтобы элементы отличались), уд обочитаемость (шрифт должен легко восприниматься).
14.	цвет усиливает аппетит и ассоциации с продуктом; подбирают с учётом психоло гии цвета (тёплые оттенки для еды, натуральные для «эко» и т. п.).
15.	обеспечивает единообразие расположения элементов, ускоряет разработку и улу чшает узнаваемость серии.
16	упрощение или художественное преобразование формы для выразительности; т ипы: геометрическая, ретро-стилизация, минимализм, пиксель-арт и др.
17	неожиданный контраст или парадокс в композиции, сильный эмоциональный о

	браз, лаконичный и яркий слоган.
18	для молодой аудитории — динамичные композиции, яркие цвета, короткие тексты; для зрелой — чёткая иерархия, спокойные тона, больше доверия к фактам и деталям.
19	скорость считывания основного сообщения, запоминаемость бренда/логотипа, наличие и понятность CTA.
20	дизайн, который корректно отображается на разных устройствах и форматах (м обильный, десктоп, соцсети); важен, чтобы сообщение доходило до аудитории в не зависимости от экрана и не теряло эффективность.

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.

ДИСЦИПЛИНА «ФОТО-АРТ»

Тестовые вопросы по дисциплине «Фото-АРТ»

1. *Что из перечисленного НЕ относится к задачам, которые студент должен уметь решать, демонстрируя сформированность компетенций?*

а) Анализировать работы мастеров фото-арта в историческом контексте;

б) Самостоятельно разрабатывать концепцию фото-арта под определённую идею;

в) Выполнять точную ретушь портрета для коммерческого паспорта.

г) Инвертирование цветов

2. *Что из перечисленного не относится к этапам проектирования графического интерфейса в контексте фото-арта?*

а) Определение сценариев взаимодействия пользователя с интерфейсом.

б) Разработка прототипов и проведение пользовательского тестирования.

в) Реализация визуального стиля в соответствии с согласованным дизайном.

г) Оценка эргономики и доступности интерфейса для пользователей с разными возможностями.

3. *Что из перечисленного **не** входит в обязанности дизайнера при работе над интерфейсом фото- или арт-продукта?*

а) Проработка визуального стиля и иконок.

б) Обеспечение совместимости интерфейса с различными устройствами и браузерами.

в) Написание кода для реализации интерактивных элементов.

г) Участие в обсуждении требований с заказчиком и разработчиками.

4. *Какие из перечисленных элементов относятся к основным средствам выразительности в фото-арте? (Выберите все верные варианты)*

а) Композиция;

б) Экспозиция;

в) Символика;

г) Глубина резкости.

5. *Что из перечисленного НЕ является приёмом работы с композицией в фото-арте?*

а) Правило третей;

б) Диагональная композиция;

в) Использование только прямых линий;

г) Контраст света и тени.

Вопросы с открытым ответом по дисциплине «Фото-АРТ**»**

6. Фото-арт — это: ….
7. Что является ключевым отличием фото-арта от традиционной фотографии?
8. Какое направление в фото-арте характеризуется стремлением к максимально точной, почти механической имитации живописи или графики?
9. При создании фото-арта с каким объектом (или явлением) наиболее уместно использовать технику коллажа?
10. Какой приём обработки в графическом редакторе чаще всего используют для создания эффекта «ожившей» картины в фото-арте?
11. Что является ключевой задачей при проектировании графического интерфейса для работы с фото- и арт-материалами?
12. Что такое ракурс в фотографии?
13. Какое расширение файлов является в Adobe Photoshop основным?
14. Перечислите элементы светотени?
15. Что такое кадрирование?
16. Как называют свет, расположенный со стороны зрителя.

17. Дайте определение растровой графики.
18. Векторная графика, определение.
19. Что такое световое решение кадра?
20. Виды освещения в фотографии в зависимости от источника света?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Правильный ответ
1.	в, г
2.	в
3.	в
4.	а, в, г
5.	в
6.	Это вид изобразительного искусства, произведения которого создаются средствами фотографии;
7.	Акцент на концептуальности, авторском видении и синтезе с другими видами искусства (инвайронмент, перформанс)
8.	Фотореализм
9.	Движущийся объект (например, вода, огонь, транспорт)
10.	Обтравка (clipping)
11.	Обеспечить его соответствие ожиданиям и уровню подготовки целевой аудитории.
12.	Ра́курс (от фр. *raccourcir* — укорачивать) — в фотографии и кинематографе способ отображения предметов под острым углом, характеризующийся подчёркнутой перспективой с резким укорочением удалённых от переднего плана частей.
13.	**PSD** (Photoshop Document) — основной формат файлов в Adobe Photoshop, расширение по умолчанию
14.	Света, блики, тени, полутени, рефлексы
15.	Это элемент композиции, позволяющий устанавливать определенные границы кадра, уточнять их, акцентировать внимание зрителя на главном, исключать из сферы его внимания случайные, несущественные элементы объекта или сюжета
16	Зрительный
17	Растровая графика — это тип компьютерной графики, при котором изображение представлено в виде сетки (матрицы) пикселей — мельчайших цветных точек, расположенных на прямоугольной сетке. Каждый пиксель имеет определённое положение и цветовое значение, а совокупность пикселей формирует целостное изображение
18	Векторная графика — это способ представления изображений, при котором графическая информация строится не из пикселей (как в растровой графике), а из математических описаний простых геометрических объектов:

	точек, линий, кривых, окружностей, многоугольников и других фигур.
19	Это продуманная схема распределения света и тени в кадре, которая работает на общую идею произведения
20	Направленный свет, рассеянный свет, смешанный свет

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.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Тестовые вопросы по дисциплине «Графический дизайн»

1. **Что из перечисленного НЕ входит в содержание компетенции ПК-4.3?**

а) Разработка художественно-конструкторских предложений с учётом эргономических требований.

б) Разработка программного обеспечения для 3D-моделирования.

в) Приведение конструкции изделия в соответствие с эргономическими требованиями.

г) Составление технических заданий и согласование их с заинтересованными сторонами.

2. **Какой из перечисленных этапов проектирования наиболее прямо связан с реализацией эргономических требований?**

а) Предпроектный анализ потребностей аудитории.

б) Создание цветографических эргономических схем для визуализации интерфейса.

в) Разработка технологической карты производства.

г) Поиск рациональных решений в области конструкционно-отделочных материалов.

3. **Что является ключевой задачей при проектировании элементов продукта с учётом функциональных свойств?**

а) Обеспечение соответствия ключевым функциям и сценариям использования изделия.

б) Выбор наиболее эффектных визуальных решений.

в) Минимизация затрат на материалы и производство.

г) Соблюдение стандартов ЕСКД на всех этапах проектирования.

4. **Почему при проектировании важно учитывать технологические особенности?**

а) Чтобы выбранное решение было реализуемо с учётом доступных материалов и оборудования.

б) Чтобы изделие получилось максимально сложным и технологичным.

в) Чтобы процесс производства был максимально трудоёмким.

г) Чтобы дизайн был выполнен в одной программе без перехода в 3D.

5. **Что из перечисленного НЕ относится к задачам, которые специалист по ПК-4.3 должен уметь решать?**

а) Анализировать запросы потребителей и тренды рынка.

б) Приводить конструкцию изделия в соответствие с эргономическими требованиями.

в) Подготавливать данные для расчётов экономического обоснования проекта.

г) Разрабатывать маркетинговые стратегии для продвижения готового изделия.

Вопросы с открытым ответом по дисциплине «Графический дизайн»

6. Что такое «цветографические эргономические схемы» в контексте проектной документации?
7. Что является ключевым при приведении конструкции изделия в соответствие с эргономическими требованиями?
8. Чем отличается плоский дизайн (flat design) от скевоморфизма?
9. Как конструктивные особенности изделия влияют на его дизайн?
10. Что такое коллаж в графическом дизайне?
11. Приведите пример эргономического требования к интерфейсу.
12. Как функциональные свойства продукта связаны с его дизайном?
13. Почему при проектировании важно учитывать баланс между эстетикой и функциональностью?
14. В чём разница между проектированием внешнего вида элемента и его конструктивной схемы?
15. Что такое графический дизайн?
16. Для чего в графическом дизайне используется сетка (grid)?
17. Чем отличается растровая графика от векторной?
18. Какие цвета считаются контрастными?
19. Для чего нужен вайрфрейм (wireframe) в веб-дизайне?
20. Что такое дизайн пользовательских интерфейсов (UI-дизайн)?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Правильный ответ
1.	б
2.	б

3.	б
4.	а, б, в
5.	г
6.	Ответ: Графические материалы, отображающие удобство использования и читаемость элементов интерфейса.
7.	Ответ: Обеспечение удобства и безопасности использования для конечного потребителя.
8.	Ответ: Плоский дизайн сознательно отказывается от объёмных эффектов, теней и текстур, тогда как скевоморфизм имитирует физические свойства материалов (например, тени от реальных предметов)
9.	Ответ: Конструкция определяет форму, габариты, способы соединения элементов, материалы и технологические ограничения производства (например, радиус сгиба пластика, тип резьбы).
10.	Ответ: Это техника, при которой комбинируют различные элементы — фотографии, текст, иллюстрации — для создания уникальной композиции.
11.	Ответ: Удобство и интуитивность использования — например, логичная группировка кнопок, достаточный размер кликабельных элементов, читаемость текста на иконке без мелкого шрифта.
12.	Ответ: Дизайн должен подчёркивать и усиливать ключевые функции, но при этом не усложнять конструкцию и не делать изделие дороже в производстве
13.	Ответ: Потому что чрезмерный акцент на красоте может сделать вещь неудобной или ненадёжной, а игнорирование формы — лишить её практичности.
14.	Ответ: Внешний вид отвечает за визуальную идентификацию и пользовательский опыт, а конструктивная схема — за механику, прочность, способы сборки и взаимодействие с другими деталями
15.	Ответ: Это визуально-коммуникативная деятельность, которая использует типографику, изображения, цвета и другие элементы для передачи идей и сообщений
16	Ответ: Чтобы организовать и выровнять элементы макета, создать визуальную иерархию и единый стиль
17	Ответ: Растровая графика состоит из пикселей, поэтому при масштабировании качество ухудшается. Векторная строится на математических формулах, поэтому её можно увеличивать без потерь.
18	Ответ: Контрастными (или дополнительными) называются цвета, расположенные напротив друг друга на цветовом круге (например, синий и оранжевый, красный и зелёный)
19	Ответ: Чтобы наметить структуру и расположение основных элементов страницы до проработки дизайна.
20	Ответ: Это работа над графической частью интерфейсов приложений, сайтов и сервисов.

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.

ДИСЦИПЛИНА «Информационный дизайн»

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.

ДИСЦИПЛИНА «ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ В ДИЗАЙНЕ»
Вопросы по дисциплине «Основы композиции в дизайне»

Вопрос 1.

Какой приём используют, чтобы выделить главный элемент композиции за счёт резкого отличия по цвету, размеру или форме?
А) Нюанс
Б) Контраст
В) Ритм
Г) Симметрия

Вопрос 2.
Что означает термин «композиционный центр» в медиадизайне?
А) Геометрический центр макета (точка пересечения диагоналей).
Б) Элемент, на который в первую очередь должен падать взгляд зрителя и который несёт основную смысловую нагрузку.
В) Самый крупный объект на макете.
Г) Место, где размещают логотип или название проекта.

Вопрос 3.
Как правило третей применяют в композиции цифрового макета?
А) Делят макет на 4 равные части и размещают элементы строго по границам.
Б) Делят макет на 9 равных частей и размещают ключевые элементы на пересечениях линий.
В) Выстраивают элементы по спирали Фибоначчи без привязки к сетке.
Г) Разделяют макет на 3 вертикальные полосы и заполняют их равномерно.

Вопрос 4.
В чём заключается функция «воздуха» (негативного пространства) в композиции медиадизайна?
А) Заполняет пустые места, чтобы макет не выглядел незавершённым.
Б) Создаёт визуальный шум и усиливает динамику.
В) Разделяет элементы, снижает перегрузку, помогает расставить акценты и улучшает читаемость.
Г) Служит фоном для наложения дополнительных слоёв графики.

Вопрос 5.
Какой тип ритма возникает при постепенном изменении размера, цвета или интервала между элементами (например, от крупного к мелкому)?
А) Метрический ритм
Б) Случайный ритм
В) Прогрессирующий ритм
Г) Параллельный ритм

Вопрос 6. Что понимается под «визуальным весом» элемента в композиции и от каких трёх характеристик он зависит?
Вопрос 7. В чём разница между симметричным и асимметричным балансом в медиадизайне; приведите по одному примеру среды, где каждый из них уместен.
Вопрос 8. Как работает принцип «золотого сечения» в построении композиции и чем он отличается от правила третей?
Вопрос 9. Что такое «направляющие линии» в композиции и как их используют в интерфейсах и видео?
Вопрос 10. Объясните, как масштаб и пропорции влияют на иерархию элементов в медиамакете.
Вопрос 11. Что означает термин «кадрирование» в медиадизайне и какие задачи оно решает?
Вопрос 12. Как используют контраст фактур в цифровой композиции и чем он отличается от цветового контраста?
Вопрос 13. Что такое «сломанный ритм» и в каких случаях его применяют в медиадизайне?
Вопрос 14. Как принцип «фигура-фон» влияет на читаемость и восприятие в веб- и графическом дизайне?
Вопрос 15. Что такое «модульная сетка» и как она помогает в создании адаптивных

медиамакетов?
Вопрос 16. В чём заключается эффект «визуальной паузы» и как его создают с помощью композиции?
Вопрос 17. Как диагональные и горизонтальные линии по-разному влияют на настроение композиции?
Вопрос 18. Что такое «композиционная доминанта» и какими тремя приёмами её можно выделить?
Вопрос 19. Как используют «глубину кадра» в 2D-медиа (веб, плакаты, сторис) и какие приёмы для этого применяют?
Вопрос 20. Что такое «визуальная иерархия» и как её выстраивают в интерфейсе с помощью композиции?

Ключ к контрольным вопросам:

№ вопроса	Ответ
1.	б
2.	б
3.	б
4.	в
5.	в
6.	Визуальный вес — способность элемента притягивать взгляд; зависит от размера, цвета (яркие/насыщенные тона тяжелее), положения в кадре (края и углы усиливают вес) и формы (сложные, контрастные формы «тяжелее» простых).
7.	Симметричный баланс создаёт ощущение порядка и стабильности (например, официальный сайт госструктуры), асимметричный — динамики и современного ритма (например, промо-страница музыкального фестиваля).
8.	Золотое сечение (≈1:1,618) задаёт гармоничные пропорции и точки фокуса по спирали/отрезкам; правило третей — упрощённая сетка 3×3 с акцентом на пересечениях; первое даёт более тонкую гармонию, второе — быструю практическую основу.
9.	Направляющие линии — визуальные векторы (реальные или подразумеваемые), ведущие взгляд к ключевому объекту; в интерфейсах — линии сетки, края карточек, тени; в видео — перспектива улиц, рельсы, взгляд персонажа, движение камеры.
10.	Крупные элементы воспринимаются как более важные (заголовки, CTA), мелкие — как второстепенные (подписи, дисклеймеры); пропорции задают ритм и читаемость, помогая глазу быстро считывать структуру.
11.	Кадрирование — выбор границ кадра для акцента на главном; решает задачи: убрать лишнее, усилить фокус, задать ритм, управлять эмоциями (крупный план — интимность, общий — масштаб).
12.	Контраст фактур (гладкое/шершавое, матовое/глянцевое) создаёт тактильное ощущение и глубину без смены цвета; в отличие от цветового, он работает даже в монохроме и усиливает реалистичность и выразительность.
13.	Сломанный ритм — намеренное нарушение повторяющегося паттерна для создания акцента или напряжения; применяют, чтобы выделить элемент (например, одну карточку в сетке), передать динамику или «сбить»

	предсказуемость.
14.	Чёткое разделение фигуры (объект) и фона (окружение) повышает узнаваемость и читаемость; размытие, контраст и наложение помогают отделить главное, а неудачное сочетание приводит к «слиянию» элементов и потере фокуса.
15.	Модульная сетка — система колонок и отступов для структурирования контента; помогает сохранять пропорции и иерархию на разных экранах, ускоряет вёрстку и обеспечивает предсказуемую адаптацию под мобильные и десктопные устройства.
16	Визуальная пауза — зона «отдыха» для глаза, которая снижает перегрузку и усиливает акцент на соседних элементах; создают через негативное пространство, однотонные фоны, минимальные детали и продуманные отступы.
17	Диагонали создают динамику, движение и напряжение (подходят для экшена, спорта, промо); горизонтали — стабильность, покой и надёжность (подходят для финансов, медицины, минималистичных брендов).
18	Композиционная доминанта — главный смысловой и визуальный акцент; выделяют контрастом цвета/света, размером (масштаб) и изоляцией (отступ, пустота вокруг).
19	Глубину создают для объёма и иерархии; приёмы: перекрытие объектов, воздушная перспектива (размытие фона), масштаб (мелкие детали — даль, крупные — близь), тени и градиенты, наложение полупрозрачных слоёв.
20	Визуальная иерархия — порядок восприятия элементов от главного к второстепенному; выстраивают через размер, цвет, контраст, расположение (правило третей, F- и Z-паттерны), отступы и типографику.

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 «Производственная практика (научно-исследовательская работа)»

1. Какой термин обозначает предположение, выдвигаемое для проверки в исследовании?

A) Теория

B) Гипотеза

C) Заключение

D) Методология

2. Что является основным документом, подготовленным по результатам научной работы?

A) Аннотация

B) Научная статья

C) Реферат

D) Отчет

3. Какой из перечисленных этапов не входит в процесс научно-исследовательской работы?
A) Формулирование проблемы
B) Сбор данных
C) Проведение лекций
D) Анализ результатов

4. Какое из следующих утверждений верно для гипотезы?
A) Гипотеза должна быть несостоятельной.
B) Гипотеза формулируется после анализа данных.
C) Гипотеза подлежит проверке в ходе исследования.
D) Гипотеза не должна зависеть от теории.

5. Какое из следующих утверждений верно относительно научной статьи?
A) Она не требует ссылок на источники.
B) Она может быть написана в произвольной форме.
C) Она должна содержать результаты оригинальных исследований.
D) Она не включает аннотации и ключевые слова.

6. Какой из шагов является первым при проведении научного исследования?
A) Сбор данных
B) Проведение экспериментов
C) Формулирование гипотезы
D) Определение темы исследования

7. Какие способы сбора данных используются в научных исследованиях?

8. Что такое гипотеза в научном исследовании?

9. Каковы основные этапы научно-исследовательской работы?

10. Какие методы анализа данных вы знаете?

11. Какова роль литературы в научно-исследовательской работе?

12. Каковы критерии научности исследования?

13. Что такое аннотация к научной работе?

14. Как написать обзор литературы для исследовательской работы?

15. Как определить актуальность темы исследования?

16. Как осуществляется защита научной работы?

17. Какова структура научного отчета?

18. Что такое методология исследования?

19. Как правильно оформлять ссылки на источники?

20. Каким образом анализируются результаты исследования?

Ключ к вопросам:

№ вопроса	Ответ
1	B)
2	D)
3	C)
4	C)
5	C)
6	D)
7	Основные способы сбора данных включают анкетирование, наблюдение, интервьюирование, эксперименты и анализ документов.
8	Гипотеза — это предварительное предположение о связи между переменными, проверяемое посредством исследования.
9	Основные этапы включают выбор темы, формулирование гипотезы, сбор данных, их анализ, интерпретацию результатов и написание отчета.
10	Методы анализа данных включают статистический анализ, контент-анализ, качественный анализ и сравнительный анализ.
11	Литература помогает понять существующее состояние исследуемой проблемы, определить пробелы в знаниях и обосновать актуальность темы исследования.
12	Критерии научности включают объективность, воспроизводимость, достоверность данных, новизну и значимость полученных результатов.
13	Аннотация — это краткое изложение содержания научной работы, включающее цель, методы, результаты и выводы.
14	Обзор литературы включает систематизацию и анализ существующих исследований по теме, выделение ключевых аспектов и формулирование собственных выводов.
15	Актуальность темы определяется ее значимостью для науки и общества, наличием неразрешенных вопросов и соответствием

	современным тенденциям.
16	Защита осуществляется путем представления работы перед комиссией, обсуждения результатов и ответов на вопросы членов комиссии..
17	Структура включает титульный лист, аннотацию, введение, основную часть, заключение, список литературы и приложения.
18	Методология исследования — это система методов и способов, используемых для достижения целей исследования и решения поставленных задач.
19	Ссылки оформляются в соответствии с установленными стандартами (например, ГОСТ) и должны содержать информацию о авторе, названии, дате публикации и других необходимых данных.
20	Результаты анализируются с использованием статистических методов, интерпретируются в контексте гипотез и сравниваются с результатами других исследований.

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.