

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 16.06.2026 00:42:00
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра математики и информатики

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ
СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
СОО.03.01 ОСНОВЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Цифровая анимация

Квалификация выпускника: дизайнер

Форма обучения: очная

Код и наименование формируемых компетенций	Планируемые результаты освоения дисциплины	
	Общие	Дисциплинарные
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p>В части трудового воспитания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - готовность к труду, осознание ценности мастерства, трудолюбие; - готовность к активной деятельности технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такую деятельность; - интерес к различным сферам профессиональной деятельности, <p>Овладение универсальными учебными познавательными действиями:</p> <p>а) базовые логические действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать ее всесторонне; -устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения; - определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения; - выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях; - вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности; - развивать креативное мышление при решении жизненных проблем <p>б) базовые исследовательские действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> - владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу ее решения, 	<p>Умения: Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Знания: Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>

	<p>находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения;</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях; - уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности; - уметь интегрировать знания из разных предметных областей; - выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения; - способность их использования в познавательной и социальной практике. 	
<p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p>В области ценности научного познания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, способствующего осознанию своего места в поликультурном мире; - совершенствование языковой и читательской культуры как средства взаимодействия между людьми и познания мира; - осознание ценности научной деятельности, готовность осуществлять проектную и исследовательскую деятельность индивидуально и в группе; - Овладение универсальными учебными познавательными действиями: <p>в) работа с информацией:</p> <ul style="list-style-type: none"> - владеть навыками получения информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления; 	<p>Умения: определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p>Знания: Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности приемы структурирования информации формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации порядок их применения и программное</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - создавать тексты в различных форматах с учетом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации; - оценивать достоверность, легитимность информации, ее соответствие правовым и морально-этическим нормам; - использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности; - владеть навыками распознавания и защиты информации, информационной безопасности личности. 	<p>обеспечение профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p> <p style="text-align: right;">В</p>
<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p>В области духовно-нравственного воспитания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформированность нравственного сознания, этического поведения; - способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности; - осознание личного вклада в построение устойчивого будущего; - ответственное отношение к своим родителям и (или) другим членам семьи, созданию семьи на основе осознанного принятия ценностей семейной жизни в соответствии с традициями народов России; <p>Овладение универсальными регулятивными действиями:</p> <p>а) самоорганизация:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной 	<p>Умения: Определять актуальность нормативно-правовой документации профессиональной деятельности применять современную научную профессиональную терминологию определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес план рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования</p> <p style="text-align: right;">В</p>

	<p>деятельности и жизненных ситуациях;</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно составлять план решения проблемы с учетом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений; - давать оценку новым ситуациям; <p>способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний, постоянно повышать свой образовательный и культурный уровень;</p> <p>б) самоконтроль: использовать приемы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения;</p> <ul style="list-style-type: none"> - уметь оценивать риски и своевременно принимать решения по их снижению; <p>в) эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность: внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей;</p> <ul style="list-style-type: none"> - эмпатии, включающей способность понимать эмоциональное состояние других, учитывать его при осуществлении коммуникации, способность к сочувствию и сопереживанию; <p>социальных навыков, включающих способность выстраивать отношения с другими людьми, заботиться, проявлять интерес и разрешать конфликты.</p>	<p>Знания: Содержание актуальной нормативно-правовой документации современная научная и профессиональная терминология возможные траектории профессионального развития и самообразования основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации кредитные банковские продукты</p>
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<ul style="list-style-type: none"> - готовность и способность к образованию и саморазвитию, самостоятельности и самоопределению; - овладение навыками учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности; <p>Овладение универсальными коммуникативными действиями:</p> <p>б) совместная деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> - понимать и использовать преимущества командной и 	<p>Умения: организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p>Знания: основы психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности</p>

	<p>индивидуальной работы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать цели совместной деятельности, организовывать и координировать действия по ее достижению: составлять план действий, распределять роли с учетом мнений участников обсуждать результаты совместной работы; - координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия; - осуществлять позитивное стратегическое поведение в различных ситуациях, проявлять творчество и воображение, быть инициативным <p>Овладение универсальными регулятивными действиями:</p> <ul style="list-style-type: none"> г) принятие себя и других людей: <ul style="list-style-type: none"> - принимать мотивы и аргументы других людей при анализе результатов деятельности; - признавать свое право и право других людей на ошибки; развивать способность понимать мир с позиции другого человека. 	
--	--	--

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

Знание: Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить

1. В чем главное отличие работы дизайнера в студии от работы на фрилансе?
 - а) На фрилансе не нужно делать 3D.
 - б) В студии есть команда и процессы, на фрилансе ты сам себе начальник и отвечаешь за всё.***
 - в) В студии платят всегда меньше.
 - г) Разницы нет.
2. Что такое "тенденция" в веб-дизайне?
 - а) Старая и никому не нужная технология.
 - б) Популярное направление или стиль, который используют многие дизайнеры (например, 3D-элементы в интерфейсе).***
 - в) Ошибка в коде сайта.
 - г) Название программы.
3. Зачем веб-дизайнеру следить за трендами в 3D-графике?
 - а) Чтобы копировать работы других.
 - б) Чтобы быть в курсе современных технологий и создавать актуальные, востребованные проекты.***

- в) Чтобы создавать игры.
 - г) Чтобы угнаться за конкурентами и украсть их идеи.
4. Какой социальный контекст важен при создании сайта для детской клиники?
- а) Использовать только черно-белые цвета.
 - б) Сделать интерфейс добрым, спокойным, использовать мягкие формы и цвета, чтобы не пугать детей.***
 - в) Добавить громкую музыку и мигающие баннеры.
 - г) Сделать сайт максимально сложным и технологичным.
5. Что означает "адаптивный дизайн" сайта?
- а) Дизайн, который меняется каждый день.
 - б) Дизайн, который правильно отображается и на компьютере, и на планшете, и на телефоне.***
 - в) Дизайн, который адаптируется под настроение пользователя.
 - г) Дизайн с 3D-элементами.
6. Почему важно, чтобы 3D-графика на сайте загружалась быстро?
- а) Чтобы дизайнеру было проще ее делать.
 - б) Потому что пользователи не любят долго ждать и могут уйти с сайта.***
 - в) Чтобы сэкономить место на сервере.
 - г) Быстрая загрузка не важна для 3D.
7. Какой профессиональный контекст подразумевает работа над сайтом для интернет-магазина?
- а) Нужно сделать сайт самым красивым в мире.
 - б) Нужно сделать сайт удобным для покупок, с понятной навигацией и качественными картинками/3D-визуализациями товаров.***
 - в) Нужно добавить как можно больше анимации.
 - г) Нужно использовать только текстовую информацию.
8. Что такое "целевая аудитория" сайта?
- а) Люди, которые критикуют сайт.
 - б) Те люди, для которых сайт создается (например, подростки, молодые родители, геймеры).***
 - в) Программисты, которые будут верстать сайт.
 - г) Конкуренты.
9. Зачем дизайнеру понимать основы бизнеса заказчика?
- а) Чтобы самому открыть такой же бизнес.
 - б) Чтобы дизайн сайта решал бизнес-задачи заказчика (привлекал клиентов, продавал товар).***
 - в) Чтобы давать заказчику финансовые советы.
 - г) Это не нужно.
10. Почему в современном веб-дизайне часто используют 3D?
- а) Потому что это модно.
 - б) Чтобы выделиться, привлечь внимание, наглядно показать продукт и создать "вау-эффект".***
 - в) Потому что это дешевле, чем 2D.
 - г) Потому что так хочет заказчик.

Умение: Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте

Вопросы проверяют способность увидеть и сформулировать задачу в рамках проекта.

11. Заказчик говорит: "Сайт выглядит скучно". Как правильно распознать проблему?
- а) Согласиться и сделать сайт еще проще.
 - б) Спросить, что именно кажется скучным: цвета, шрифты, отсутствие динамики, и предложить добавить, например, легкую анимацию.***

- в) Сказать, что это мнение заказчика ошибочно.
- г) Полностью переделать дизайн, не спрашивая деталей.
12. Пользователи жалуются, что не могут найти кнопку "Купить" на сайте с 3D-каталогом мебели. В чем проблема?
- а) Пользователи невнимательные.
- б) Проблема в плохой навигации или кнопка теряется на фоне сложной 3D-графики.***
- в) На сайте нет этой кнопки.
- г) Сайт слишком красивый.
13. Заказчик хочет добавить на сайт строительной компании 3D-тур по дому. Какую задачу это решает?
- а) Задачу "сделать сайт дорогим".
- б) Задачу наглядно показать клиентам объект, дать им "погулять" внутри еще не построенного дома.***
- в) Задачу проверить компьютер пользователя на мощность.
- г) Задачу усложнить сайт.
14. Сайт с тяжелыми 3D-моделями долго грузится на мобильных телефонах. Как распознать корень проблемы?
- а) Проблема в медленном интернете у пользователей.
- б) Проблема в том, что 3D-модели не оптимизированы для веба (слишком много деталей, большие текстуры).***
- в) Проблема в программистах.
- г) Проблема в устаревших телефонах.
15. Клиент интернет-магазина электроники не понимает, как посмотреть товар со всех сторон. Что не так?
- а) Клиент не умеет пользоваться мышкой.
- б) На сайте не реализована или плохо реализована интерактивная 3D-модель товара с возможностью вращения.***
- в) На сайте слишком много товаров.
- г) Это особенность дизайна.
16. Задача: "Сделать сайт для музыкального фестиваля". Что является ключевой проблемой, которую должен решить дизайн?
- а) Разместить максимум текста про артистов.
- б) Передать атмосферу фестиваля, вызвать эмоции, проинформировать о месте и времени, побудить купить билет.***
- в) Сделать сайт в черно-белых тонах.
- г) Добавить как можно больше flash-анимации.
17. В групповом проекте по созданию 3D-игры для сайта коллега постоянно срывает сроки. Как распознать проблему?
- а) Он просто ленивый.
- б) Возможно, задача распределена неверно, ему не хватает навыков или он перегружен.***
- в) Проблемы нет, так и должно быть.
- г) Нужно сразу пожаловаться руководителю.
18. Сайт портфолио дизайнера получает много просмотров, но мало заказов. В чем может быть проблема?
- а) Дизайнер слишком талантлив.
- б) В портфолио не показан процесс работы (скетчи, вайрфреймы), нет описания задач и решений*.**
- в) На сайте нет фотографии дизайнера.
- г) Цены указаны слишком низкие.

19. Заказчик просит "уникальный дизайн". Как перевести эту расплывчатую задачу в конкретную?
- а) Сказать "ладно" и сделать как обычно.
 - б) Спросить, какие сайты ему нравятся, а какие нет, и начать разработку с доски настроения и уникальных элементов бренда.***
 - в) Скопировать дизайн у известной компании, но поменять логотип.
 - г) Сделать дизайн в самом редком цвете.
20. После обновления сайта количество заявок упало. Какая первая гипотеза о проблеме?
- а) Новый дизайн слишком современный.
 - б) Возможно, новая навигация или расположение 3D-элементов запутали пользователей или кнопка заявки стала менее заметной.***
 - в) Просто невезение.
 - г) Конкуренты начали активнее рекламироваться.

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

Знание: Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности

1. Где можно найти готовые 3D-модели для некоммерческого учебного проекта?
 - а) Только купить на дорогих стоках.
 - б) На сайтах с бесплатными моделями (Sketchfab Free, Free3D) или в библиотеках внутри программ.***
 - в) Сфотографировать объект со всех сторон.
 - г) Попросить друга-скульптора.
2. Какой сайт является профессиональной площадкой для размещения портфолио дизайнеров?
 - а) ВКонтакте
 - б) Behance или ArtStation.***
 - в) Яндекс.Дзен
 - г) Avito
3. Где лучше всего искать информацию о последних трендах в веб-дизайне и 3D-графике?
 - а) В учебнике пятилетней давности.
 - б) На специализированных ресурсах и блогах (Awwwards, Webdesigner Depot, блоги студий).***
 - в) В новостной ленте соцсетей.
 - г) У одноклассников.
4. Что такое "референс" (reference) в работе дизайнера?
 - а) Ссылка на страницу в интернете.
 - б) Изображение, фотография или работа другого автора, которая служит примером для вдохновения или изучения.***
 - в) Отзыв от заказчика.
 - г) Список использованной литературы.
5. Где искать информацию о технических требованиях к 3D-графике для веба (форматы, оптимизация)?
 - а) В художественной литературе.
 - б) В документации к библиотекам, на форумах разработчиков и в блогах технических дизайнеров.***

- в) В инструкции к монитору.
 - г) Это знание приходит с опытом, искать не нужно.
6. Какой источник поможет разобраться, как создать конкретный эффект в Blender?
- а) **Официальная документация Blender и видеоуроки на YouTube ***
 - б) Книга по истории искусств.
 - в) Газета.
 - г) Интуиция.
7. Где можно найти бесплатные высококачественные текстуры для 3D-моделей?
- а) Сфотографировать асфальт во дворе.
 - б) **На специализированных сайтах (Texture Haven, Poly Haven).***
 - в) Нарисовать в Paint.
 - г) Купить единственную текстуру и использовать везде.
8. Куда стоит обращаться для поиска информации о правовых аспектах использования шрифтов в коммерческом проекте?
- а) К другу-юристу.
 - б) **На сайт поставщика шрифтов.***
 - в) В комментарии под пиратской версией шрифта.
 - г) Это неважно.
9. Где можно посмотреть, как реализованы 3D-элементы на сайтах мировых брендов?
- а) Только если устроиться к ним на работу.
 - б) **На агрегаторах лучших сайтов или просто зайти на сайты этих брендов.***
 - в) В рекламе по телевизору.
 - г) Нигде, это коммерческая тайна.
10. Какой источник информации является первостепенным для понимания задачи от заказчика?
- а) Мнение коллег.
 - б) **Техническое задание и личное общение с заказчиком.***
 - в) Аналогичные сайты в интернете.
 - г) Собственное представление о красоте.

Умение: определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации

Вопросы проверяют способность понять, что именно искать и где.

11. Тебе нужно смоделировать 3D-кота для детского сайта. Какую первую задачу для поиска информации ты поставишь?
- а) Выбрать формат для загрузки модели на сайт.
 - б) **Собрать референсы: фотографии котов разных пород в разных позах, возможно, стилизованные рисунки.***
 - в) Сразу начать лепить в программе.
 - г) Сделать hand-paint текстуры
12. Перед созданием 3D-логотипа в стиле "киберпанк" для сайта, что нужно изучить?
- а) Только программы для 3D.
 - б) **Визуальный стиль "киберпанк" (неоновые цвета, сети, технологичность) через изображения, фильмы, игры.***
 - в) Историю Древнего Рима.
 - г) Курсы по садоводству.
13. Заказчик хочет "удобный сайт". Какую информацию нужно искать, чтобы понять его потребности?
- а) Искать готовые шаблоны "удобных сайтов".
 - б) **Искать исследования по UX, анализировать сайты конкурентов.***

- в) Спросить у одного случайного человека, что для него удобно.
 - г) Думать только о красоте.
14. Ты столкнулся с ошибкой при экспорте 3D-модели из Blender для веба. Как определить задачу для поиска?
- а) Переустановить Windows.
 - б) В поисковике вбить название ошибки.***
 - в) Искать "всё про Blender".
 - г) Ждать, когда ошибка исчезнет сама.
15. Для проекта нужен уникальный "космический" шрифт. Где логичнее всего его искать?
- а) Использовать стандартный Times New Roman.
 - б) На специализированных сайтах-агрегаторах шрифтов, фильтруя по тегам "sci-fi", "space", "future".***
 - в) Написать шрифт самому от руки.
 - г) В настройках текстового редактора.
16. Нужно узнать, какие 3D-форматы лучше всего поддерживаются браузерами. К какому типу источников обратиться?
- а) К художественным альбомам.
 - б) К технической документации (MDN Web Docs), блогам веб-разработчиков и статьям на Хабре.***
 - в) К гороскопу.
 - г) К инструкции по установке браузера.
17. Перед созданием анимации падающего листа для сайта осенней акции, что нужно найти?
- а) Музыка для вдохновения.
 - б) Референсы реального падения листа (видео) и примеры подобной 2D/3D-анимации на других сайтах.***
 - в) Инструкцию по уборке листьев.
 - г) Ничего, представить в голове.
18. Чтобы оценить сроки выполнения 3D-работы для сайта, какую информацию нужно собрать?
- а) Цены на компьютеры.
 - б) Поискать аналогичные по сложности работы в портфолио других дизайнеров, спросить на форумах о примерных трудозатратах.***
 - в) Гадать на кофейной гуще.
 - г) Назвать любую цифру.
19. Заказчик упомянул термин "low-poly модель". Что это?
- а) Это трехмерная модель, созданная с большим количеством полигонов
 - б) Это трехмерная модель, созданная с небольшим количеством полигонов ***
 - в) Платная модель
 - г) Базовая модель в программе
20. Для вдохновения на дизайн сайта скандинавского стиля с 3D-элементами что искать?
- а) Картинки с пальмами и пляжем.
 - б) Фотографии интерьеров в скандинавском стиле, сайты скандинавских компаний, природные текстуры (дерево, камень).***
 - в) Яркие неоновые градиенты.
 - г) Готические шрифты.

Компетенция ОК-03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие...

Знание: Основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности

Вопросы проверяют базовые понятия о фрилансе, ценообразовании и личных финансах для начинающего дизайнера.

1. Что такое фриланс для веб-дизайнера?
 - а) Работа только в большой компании.
 - б) Самостоятельная работа на разных заказчиков, часто удаленно.***
 - в) Бесплатная работа для друзей.
 - г) Отдых между проектами.
2. Из чего обычно складывается цена на дизайн сайта с 3D-элементами?
 - а) Цена берется "с потолка".
 - б) Из сложности работы, времени на выполнение и уникальности (3D обычно дороже простого дизайна).***
 - в) Цена всегда одинаковая для всех.
 - г) Из стоимости программ.
3. Что такое "портфолио" и зачем оно нужно дизайнеру?
 - а) Это папка с личными документами.
 - б) Это собрание лучших работ, которое показывает навыки и стиль дизайнера заказчикам.***
 - в) Это список всех полученных оценок.
 - г) Это дневник для личных записей.
4. Что такое "дедлайн"?
 - а) Название линии в дизайне.
 - б) Крайний срок сдачи работы.***
 - в) Мертвая зона на сайте.
 - г) Вид шрифта.
5. Почему дизайнеру-фрилансеру важно вести учет доходов и расходов?
 - а) Чтобы было чем заняться вечером.
 - б) Чтобы понимать свою прибыль, рассчитывать налоги и планировать бюджет.***
 - в) Чтобы хвастаться перед друзьями.
 - г) Это необязательно.
6. Что такое "предоплата" (аванс) в работе с заказчиком?
 - а) Полная оплата после сдачи проекта.
 - б) Часть оплаты, которую заказчик вносит в начале работы, чтобы дизайнер мог приступить к проекту.***
 - в) Штраф за просрочку.
 - г) Дополнительный бонус.
7. Что означает "личный бренд" для дизайнера?
 - а) Логотип, который он себе нарисовал.
 - б) Его репутация, узнаваемый стиль и то, как его воспринимают в профессиональном сообществе.***
 - в) Количество подписчиков в соцсетях.
 - г) Дорогой костюм.
8. Зачем нужно заключать договор даже на небольшой дизайн-проект?
 - а) Чтобы его было сложнее разорвать.
 - б) Чтобы зафиксировать условия работы, сроки, стоимость и защитить интересы обеих сторон.***
 - в) Потому что так делают все.
 - г) Договор не нужен для творческой работы.
9. Что такое "налог" для самозанятого дизайнера?
 - а) Добровольный взнос.

- б) Обязательный платеж государству с полученного дохода.***
в) Штраф за плохой дизайн.
г) Процент, который берет биржа фриланса.
10. Какой самый простой способ начать профессиональное развитие в 3D-графике для веба?
а) Ждать, когда знания сами придут.
б) Регулярно проходить уроки, делать проекты и добавлять их в портфолио.*
в) Купить самый дорогой курс и не открывать его.
г) Копировать чужие работы.
- Умение: определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования**
Вопросы проверяют способность планировать свое обучение и карьерный рост.
11. Ты хочешь научиться создавать 3D-персонажей для игровых сайтов. С чего начать выстраивать обучение?
а) Сразу пытаться смоделировать сложного дракона.
б) Найти структурированный курс для начинающих по анатомии и базовому моделированию в Blender.*
в) Ждать вдохновения.
г) Изучать только текстурирование.
12. Ты освоил базовое моделирование, но анимация не получается. Как поступить?
а) Бросить это направление.
б) Определить конкретный навык ("риггинг персонажей") и найти узконаправленные уроки или мини-курсы.*
в) Продолжать делать статичные модели, надеясь, что анимация сама получится.
г) Винить плохой компьютер.
13. Зачем дизайнеру вести список изученных тем и выполненных работ?
а) Чтобы было что показать родителям.
б) Чтобы видеть свой прогресс, понимать, какие навыки уже есть, и планировать, какие освоить дальше.*
в) Чтобы похвастаться в соцсетях.
г) Это пустая трата времени.
14. Ты увидел крутой эффект 3D-плавления на сайте. Как включить его изучение в свой план развития?
а) Поставить цель "стать крутым".
б) Добавить в план пункт: "Изучить технику плавления объектов в Blender за 2 недели на основе 3 туториалов".*
в) Решить, что это слишком сложно.
г) Попросить кого-то сделать это за тебя.
15. Что полезнее для портфолио начинающего 3D-дизайнера?
а) 10 однотипных сфер с разными текстурами.
б) 3 законченных проекта: простой 3D-логотип, стилизованная сцена для сайта и анимированная иконка.*
в) Скриншоты чужих работ.
г) Диплом об окончании школы.
16. Ты чувствуешь, что перестал развиваться. Что может встряхнуть процесс?
а) Работать больше часов.
б) Поставить себе сложный, но интересный пет-проект (например, сделать 3D-сайт-визитку для вымышленного бренда).*
в) Отдохнуть от компьютера месяц.
г) Сменить профессию.
17. Как узнать, какие навыки в 3D-вебе сейчас наиболее востребованы?
а) Думать, что все навыки одинаковы.

- б) **Анализировать вакансии на HeadHunter, смотреть тренды на Awwwards и Behance.***
 - в) Спросить у друга, который не в теме.
 - г) Ориентироваться на свои старые интересы.
18. Что такое "софт скиллы" и зачем они дизайнеру?
- а) Умения работать в "мягких" программах.
 - б) **Надпрофессиональные навыки: коммуникация, тайм-менеджмент, умение презентовать работу. Они помогают работать с заказчиками и в команде.***
 - в) Навыки лепки из пластилина.
 - г) Умение играть в компьютерные игры.
19. Зачем участвовать в онлайн-челленджах (например, "сделай 3D-модель за день")?
- а) Чтобы обязательно победить.
 - б) **Чтобы получить опыт работы в сжатые сроки, пополнить портфолио и посмотреть на работы других.***
 - в) Чтобы получить приз.
 - г) Это бесполезно.
20. Ты выполнил учебный план на месяц. Что делать дальше?
- а) Отдохнуть до следующего месяца.
 - б) **Проанализировать, что получилось, что нет, и на основе этого составить план на следующий месяц.***
 - в) Начать тот же план заново.
 - г) Ждать указаний от преподавателя.

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

Знание: Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности

Вопросы проверяют базовое понимание командной работы и различий между людьми.

1. Что такое "команда" в работе над веб-проектом?
 - а) Группа людей, которые делают каждый свое в разных местах.
 - б) **Группа людей (дизайнер, верстальщик, программист), которые объединены общей целью и согласовывают свои действия.***
 - в) Начальник и его подчиненные.
 - г) Все сотрудники компании.
2. Почему в команде могут возникать споры?
 - а) Потому что все глупые.
 - б) **Потому что у людей разный опыт, взгляд на задачу и способы ее решения.***
 - в) Потому что они не дружат.
 - г) Споров в хорошей команде быть не должно.
3. Что такое "роль" в команде?
 - а) Текст для выступления.
 - б) **Зона ответственности человека (например, "3D-моделлер", "UI-дизайнер").***
 - в) Игра, которую проводят на тимбилдинге.
 - г) Место за столом.
4. Зачем перед началом группового проекта обсуждать и согласовывать общую идею?
 - а) Чтобы потратить время.
 - б) **Чтобы все участники понимали, к какому результату идут, и работали в одном направлении.***

- в) Чтобы выбрать самого умного.
г) Это необязательно, главное — начать делать.
5. Что означает "конструктивная критика"?
- а) Критика, которая рушит все идеи.
б) Критика, которая направлена на улучшение работы, а не на оскорбление автора. Она содержит конкретные предложения.*
в) Критика, которую высказывают шепотом.
г) Критика от руководителя.
6. Почему важно уважать мнение других, даже если ты с ним не согласен?
- а) Чтобы не поругаться.
б) Потому что разные мнения могут привести к лучшему решению, и это поддерживает здоровую атмосферу в команде.*
в) Потому что так велят правила.
г) Чтобы потом твое мнение тоже уважали.
7. Что такое "тимбилдинг" (teambuilding)?
- а) Строительство команды из кирпичей.
б) Мероприятия для улучшения взаимопонимания и сплочения команды.*
в) Соревнование, кто лучше работает.
г) Еженедельный отчет.
8. Как понять, что в команде хорошая коммуникация?
- а) Все всегда молча работают.
б) Участники вовремя делятся информацией, задают вопросы, обсуждают проблемы и приходят к согласию.*
в) Все общаются только в соцсетях.
г) Команду часто хвалят.
9. Зачем дизайнеру уметь объяснять свои идеи не-дизайнерам (заказчику, программисту)?
- а) Чтобы показать свое превосходство.
б) Чтобы донести свою мысль, получить одобрение и чтобы идея была правильно реализована.*
в) Это не его задача.
г) Чтобы занять время на встрече.
10. Что такое "дедлайн по зависимостям" в командной работе?
- а) Самый ранний дедлайн в команде.
б) Срок, к которому должен закончить свою часть один участник, чтобы другой мог начать свою (например, дизайнер должен отдать макет, чтобы верстальщик начал верстку).*
в) То что нужно было сделать вчера
г) Просроченный дедлайн.
- Умение: организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами**
Вопросы проверяют практические навыки организации и коммуникации в профессиональной среде.
11. В групповом проекте по созданию сайта нужно распределить задачи. Как это сделать эффективно?
- а) Пусть каждый сам выберет, что хочет.
б) Обсудить, у кого какие сильные стороны и распределить по ним.*
в) Дать все задачи самому опытному.
г) Распределить по жребью.
12. Твоя часть работы задерживается, и это тормозит всю команду. Что нужно сделать?
- а) Молчать и надеяться успеть.

- б) Сразу предупредить команду, объяснить причину и предложить, как можно скорректировать сроки или план.***
- в) Сказать, что виноват кто-то другой.
- г) Сделать кое-как, лишь бы сдать.
13. Заказчик в письме непонятно сформулировал правки к 3D-объекту. Твои действия?
- а) Догадаться самому и сделать.
- б) Вежливо переспросить, уточнить детали, возможно, предложить созвон или показать скриншот с пометками.***
- в) Игнорировать непонятные пункты.
- г) Сказать, что так сделать невозможно.
14. На совещании коллега предлагает, на твой взгляд, слабую идею. Как корректно высказать свое мнение?
- а) Сказать: "Это бред".
- б) Сказать: "Я понял твою идею. А давай рассмотрим еще вариант... Мне кажется, это может решить задачу лучше, потому что...."***
- в) Промолчать и потом сделать по-своему.
- г) Закатить глаза.
15. Как лучше всего организовать обмен файлами и обсуждение в учебной групповом проекте?
- а) Скидывать файлы в общий чат в Telegram.
- б) Создать общую папку в облаке и вести список задач***
- в) Хранить все на флешке у старосты.
- г) Договориться на словах.
16. Руководитель проекта (преподаватель) дал критику, с которой ты не согласен. Как поступить?
- а) Спорить и доказывать свою правоту на эмоциях.
- б) Выслушать, спокойно аргументировать свою позицию, приведя конкретные примеры или референсы.***
- в) Обидеться и делать все равно по-своему.
- г) Сразу согласиться, даже если это ухудшит проект.
17. Клиент в разговоре постоянно перебивает и торопит. Как себя вести?
- а) Начать перебивать в ответ.
- б) Сохранять спокойствие, вежливо давать завершать мысль и четко, по пунктам, отвечать на вопросы.***
- в) Соглашаться со всем, чтобы он поскорее ушел.
- г) Повысить голос.
18. Одноручник не делает свою часть проекта и срывает сроки. Ты – не лидер, но проект общий. Что делать?
- а) Сделать его работу за него.
- б) Поговорить с ним наедине, предложить помощь, а если не поможет — тактично обсудить ситуацию с куратором (преподавателем).***
- в) Пожаловаться на него всем в чате.
- г) Махнуть рукой и ждать чуда.
19. При презентации итогов проекта команде важно:
- а) Рассказать только о своей личной роли.
- б) Рассказать о вкладе каждого участника, показать общий результат и как вы пришли к нему.***
- в) Критиковать слабые места других.
- г) Просто показать финальный рендер.
20. После завершения группового проекта полезно:
- а) Быстрее разбежаться и забыть.
- б) Провести короткий "разбор полетов": что получилось хорошо, что можно**

улучшить в следующий раз в плане взаимодействия.*

в) Найти виноватого в проблемах.

г) Только отпраздновать.