

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.04.2025 17:37:29
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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

МДК 01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): 3Д-моделирование и игровая графика
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора 2026

Челябинск 2026

Процесс изучения дисциплины основы проектной и компьютерной графики направлен на формирование следующих компетенций:

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<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>
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<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</p>

		<p>использовать современное программное обеспечение</p> <p>использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p>Знания:</p> <p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>приемы структурирования информации</p> <p>формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>
ОК 03	<p>Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p>Умения:</p> <p>определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности</p> <p>применять современную научную профессиональную терминологию</p> <p>определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи</p> <p>презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план</p> <p>рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования</p> <p>определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности</p> <p>презентовать бизнес-идею</p> <p>определять источники финансирования</p> <p>Знания:</p> <p>содержание актуальной нормативно-правовой документации</p> <p>современная научная и профессиональная терминология</p> <p>возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>основы предпринимательской деятельности;</p> <p>основы финансовой грамотности</p> <p>правила разработки бизнес-планов</p> <p>порядок выстраивания презентации</p> <p>кредитные банковские продукты</p>
ОК 04	<p>Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<p>Умения:</p> <p>организовывать работу коллектива и команды</p> <p>взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p>Знания:</p>

		психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p>Умения: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p>Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности</p>

Профессиональные компетенции

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов	ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	Практический опыт: разработки технического задания согласно требованиям заказчика
		Умения: разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами,

		материалами и средствами проектной графики и макетирования
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов		Знания: современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне
		Практический опыт: проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов Умения: проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;
		Знания: законы создания колористики; закономерности построения

		художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики
	ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<p>Практический опыт: осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</p> <p>Умения: использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p>Знания: систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования</p>
	ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<p>Практический опыт: проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта</p> <p>Умения: производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p> <p>Знания:</p>

		методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта
--	--	--

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

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)

7 семестр

1. Что подразумевается под «анализом задачи и выделением её составных частей» в контексте разработки системы крафтинга для RPG?

- а) **Разложение общей задачи на логические компоненты.**
- б) Написание финального технического задания для программистов.
- в) Создание концепт-артов готовых предметов.
- г) Определение количества текстур для предметов.

2. Какой документ является базовым формализованным результатом этапа «составление плана действий» для задачи «внедрение системы контроля версий для арт-активов»?

- а) Вдохновляющая цитата, распечатанная и повешенная на стену.
- б) **Пошаговый план с указанием конкретных действий.**
- в) Устное согласие команды попробовать «как-нибудь по-новому».
- г) Заявление о коммерческой тайне.

8 семестр

3. Что означает требование «владеть актуальными методами работы» применительно к дизайнеру игровых экономик?

- а) Использовать исключительно те методы, которые применялись в первом успешном проекте студии.
- б) **Быть в курсе и уметь применять современные подходы, инструменты баланса.**
- в) Пересказывать содержание последней прочитанной книги по менеджменту.
- г) Интуитивно чувствовать баланс без каких-либо расчетов.

4. Какой подход является наиболее релевантным для оценки результата и последствий своих действий после внедрения новой системы matchmaking'a в PvP-игру?

- а) Ориентация на единичный положительный отзыв коллеги.
- б) **Системный анализ на основе заранее определенных метрик и выявление как положительных, так и негативных непредвиденных последствий.**
- в) Субъективная уверенность в успехе, основанная на личном опыте игры.
- г) Отсутствие какой-либо оценки, переход к следующей задаче.

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

7 семестр

5. Какой фактор в **НАИМЕНЬШЕЙ** степени относится к актуальному социальному контексту, влияющему на дизайн современных игр?

- а) Распространение кросс-платформенной игры.
- б) Рост внимания к инклюзивности и разнообразию в контенте.
- в) **Общественная дискуссия о балансе между монетизацией и игровой справедливостью.**
- г) Увеличение вычислительной мощности консолей прошлого поколения.

6. Что является основным источником информации для анализа проблем баланса игровой экономики?

- а) **Данные телеметрии (игровая аналитика), отзывы игроков на форумах.**
- б) Интуиция ведущего геймдизайнера.
- в) Художественные концепты окружения.
- г) Кадровое расписание отдела маркетинга.

8 семестр

7. Какой элемент является обязательным в структуре плана решения задачи «реализация новой игровой механики»?

- а) **Конкретные, измеримые цели и критерии успеха.**
- б) Биографии членов команды.
- в) Перечень используемого программного обеспечения.
- г) Список потенциальных названий для механики.

8. Какой порядок оценки результатов решения задачи является профессионально корректным?

- а) Отказ от оценки, если задача формально завершена.
- б) Субъективная оценка «нравится/не нравится» руководства.
- в) Оценка исключительно по скорости выполнения задачи без учета качества.
- г) **Сравнение достигнутых результатов с заранее определенными критериями успеха (KPI), анализ возникших отклонений.**

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

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 задачи

7 семестр

9. К надежным профессиональным источникам информации для анализа игровых механик HE относится:

- а) Материалы конференции GDC (Game Developers Conference).
- б) Рецензии игроков на развлекательном портале, содержащие субъективные эмоциональные оценки.**
- в) Статьи в профильных изданиях (например, Game World Observer, App Annie).
- г) Документация к игровым движкам (Unity, Unreal Engine).

10. Планирование процесса поиска информации для написания аналитической записки включает:

- а) Последовательное определение ключевых запросов, выбор специализированных баз данных.**
- б) Единовременный поиск по одному общему запросу.
- в) Использование исключительно видеохостингов для просмотра обзоров.
- г) Поиск информации только на языке оригинала без учета переведенных материалов.

8 семестр

11. Эффективным методом структурирования получаемой информации при проведении сравнительного анализа конкурентов (competitive analysis) является:

- а) Запись мыслей в произвольном порядке в черновик.
- б) Создание сводной таблицы с выделенными категориями для сравнения.**
- в) Хранение скриншотов в разных папках без названий.
- г) Устное обсуждение выводов без фиксации.

12. Для автоматизации сбора и первичного анализа открытых данных о рынке игр (например, оценок и отзывов) дизайнер может применить:

- а) Исключительно ручной перебор страниц и копирование информации.
- б) Запрос на покупку дорогостоящего готового отчета у консалтинговой компании как единственный вариант.
- в) Средства информационных технологий: использование парсеров данных, нейросетей.**
- г) Отказ от сбора данных ввиду сложности процесса.

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 обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств

7 семестр

13. К какой категории информационных источников в первую очередь относятся базы данных по игровой аналитике, такие как Data.ai или AppMagic?

- а) Художественные референсы.
- б) Первичные источники статистических и рыночных данных.**
- в) Публицистические статьи в общих СМИ.
- г) Документация к графическим редакторам.

14. Какой прием структурирования информации является базовым для систематизации требований к игровому персонажу на этапе пре-продакшн?

- а) Последовательное изложение в свободной повествовательной форме.

- б) Запись аудио-комментариев без текстовой расшифровки.
- в) Хранение разрозненных комментариев в чате команды.
- г) **Создание таблицы с четкими категориями.**

8 семестр

15. К узкоспециализированным источникам информации для исследования поведенческой экономики в играх (monetization, player retention) относятся:

- а) Только официальные пресс-релизы игровых компаний.
- б) **Тематические исследования и доклады на профильных конференциях, публикации в рецензируемых журналах по игровому дизайну.**
- в) Народные рейтинги на агрегаторах игр.
- г) Обсуждения в общих игровых форумах.

16. Для проведения совместных удаленных рабочих сессий (воркшопов) по геймдизайну с распределенной командой наиболее эффективно использовать:

- а) Обмен письмами по электронной почте.
- б) **Платформы для онлайн-совещаний с функцией интерактивной доски.**
- в) Телефонную связь.
- г) Последовательную отправку черновиков друг другу.

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

Умения:

определять актуальность нормативно-правовой документации в 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

7 семестр

17. Какой из перечисленных документов является обязательным нормативно-правовым актом, регулирующим отношения между издателем и разработчиком игр?

- а) Творческое вдохновение руководителя проекта.
- б) Пользовательское соглашение (EULA) для конечных игроков.
- в) **Лицензионный договор (или договор о разделе продукции).**
- г) Внутренний стилистический гайдлайн студии.

18. Какой раздел бизнес-плана инди-студии должен содержать структурированное описание команды, ее ролей, опыта и организационной структуры?

- а) Финансовый план.
- б) Анализ рисков.
- в) **Организационный план.**
- г) Резюме.

8 семестр

19. Какой источник финансирования характеризуется привлечением средств от большого числа частных лиц, обычно через специализированные онлайн-платформы, часто в обмен на нефинансовые вознаграждения или будущий продукт?

- а) **Краудфандинг (Crowdfunding)**
- б) Венчурные инвестиции.
- в) Банковский кредит.
- г) Стратегическое партнерство с крупной издательской компанией.

20. Какой нормативный документ является обязательным для изучения и соблюдения при размещении игры, обрабатывающей персональные данные пользователей из Европейского союза, независимо от местоположения разработчика?

- а) Закон «О защите прав потребителей» РФ.
- б) **Общий регламент по защите данных (GDPR) ЕС.**
- в) Рекомендации саморегулируемой организации «Российский этический комитет».
- г) Внутренняя политика конфиденциальности компании без привязки к юрисдикции.

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

7 семестр

21. Какой нормативно-правовой акт является основным для регулирования авторских прав на созданную компьютерную игру в Российской Федерации?

- а) Трудовой кодекс РФ.
- б) Лицензионное соглашение с конечным пользователем (EULA).
- в) **Гражданский кодекс РФ (часть четвертая, раздел VII «Права на результаты интеллектуальной деятельности»).**
- г) Внутренний регламент разработки студии.

22. Какой из перечисленных документов является ключевым в основах предпринимательской деятельности, представляя собой комплексный план развития бизнеса?

- а) Маркетинговый план.
- б) **Бизнес-план.**
- в) Финансовый отчет.
- г) Устав компании.

8 семестр

23. В каком разделе бизнес-плана игрового проекта проводится детальное исследование потенциальных игроков, их демографических и поведенческих характеристик?

- а) Организационный план.
- б) Финансовый план.
- в) **Анализ рынка.**
- г) Производственный план..

24. Какая из перечисленных моделей широко применяется для монетизации free-to-play игр и предполагает возможность приобретения игроком виртуальных ценностей за реальные деньги в процессе игры?

- а) Единоразовая покупка (one-time purchase).

- б) Подписка (subscription).
- в) Микротранзакции (in-app purchases).**
- г) Партнерская программа (affiliate program).

Компетенция: ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

Умения:

организовывать работу коллектива и команды, взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности

7 семестр

25. Какой инструмент является стандартным для проведения коротких ежедневных планерок в команде разработки для синхронизации задач?

- а) Краткая встреча в начале рабочего дня по фиксированному регламенту.**
- б) Еженедельное общее собрание с подробным отчетом каждого сотрудника за 2 часа.
- в) Ежечасные личные сообщения в общем чате.
- г) Отсутствие регулярных встреч, обсуждение по мере возникновения проблем.

26. Что является основной целью конструктивной обратной связи, предоставляемой коллеге по его работе?

- а) Публичная критика для стимулирования более быстрой работы.
- б) Подчеркивание личных качеств сотрудника, не связанных с задачей.
- в) Конкретные, предметные замечания и предложения, направленные на улучшение результата.**
- г) Полное избегание любых замечаний для поддержания комфортной атмосферы.

8 семестр

27. При разрешении конструктивного конфликта мнений между двумя ведущими геймдизайнерами по поводу игровой механики, руководителю проекта следует:

- а) Немедленно принять сторону более авторитетного сотрудника.
- б) Вынести решение самостоятельно, без выслушивания аргументов.
- в) Проигнорировать конфликт в надежде, что сотрудники решат его сами.
- г) Организовать дискуссию, где каждый изложит аргументы, и способствовать нахождению компромисса, отвечающего целям проекта.**

28. Что является главной целью проведения рефлексии при завершении разработки?

- а) Поиск виновных в допущенных ошибках.
- б) Формальный отчет о выполненных задачах.
- в) Совместный анализ командой работы.**
- г) Объявление премий по итогам работы.

Знания:

психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности, основы проектной деятельности

7 семестр

29. Какой индивидуально-психологический фактор в наибольшей степени способствует успешной адаптации нового дизайнера в сложившемся проекте?

- а) Высокий уровень нейротизма (эмоциональной неустойчивости).
- б) Высокий уровень открытости новому опыту и доброжелательности.**
- в) Низкий уровень добросовестности.
- г) Жесткая приверженность единственному методу работы..

30. Что такое «область ответственности» в рамках проектной деятельности?

- а) Свободная дискуссия по всем вопросам проекта.
- б) Общее пожелание к качеству работы.
- в) Помещение, в котором работает команда.
- г) **Зона персональной или ролевой ответственности сотрудника за конкретные результаты и процессы.**

8 семестр

31. Какой из стилей управления по модели Блейка-Моутон предполагает высокую ориентацию как на задачу, так и на команду?

- а) «Управление в стиле загородного клуба» (высокая забота о людях, низкая – о задаче).
- б) «Авторитарное руководство» (высокая забота о задаче, низкая – о людях).
- в) **«Командное управление» (высокая забота и о задаче, и о людях).**
- г) «Обедненное управление» (низкая забота и о задаче, и о людях).

32. В рамках проектного управления, что понимается под термином «риск»?

- а) Гарантированное негативное событие, которое обязательно произойдет.
- б) **Потенциальное неопределенное событие, которое в случае возникновения может положительно или отрицательно повлиять на достижение целей проекта.**
- в) Дополнительные ресурсы, заложенные в бюджет.
- г) Отчет о проделанной работе.

Компетенция: ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Умения:

понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы, участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы, строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности, кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые), писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы

7 семестр

33. Коллега спрашивает: «Каким софтом ты преимущественно пользуешься для создания векторных изображений?». Какой ответ будет уместен в профессиональном диалоге?

- а) «Мне нравится использовать Zbrush».
- б) **«В основном Adobe Illustrator, иногда использую Figma для прототипов».**
- в) «Мой компьютер недостаточно мощный».
- г) «Это занимает много времени».

34. На защите концепции вас спрашивают: «Почему вы выбрали именно кооперативный PvE-режим в качестве ключевого, а не соревновательный PvP?». Как будет звучать наиболее правильное и разумное обоснование?

- а) «Мне так нравится».
- б) «Это модно».
- в) **«На основе анализа целевой аудитории и трендов рынка мы пришли к выводу, что кооперативный PvE лучше соответствует нашей цели создать социальный игровой опыт с низким порогом входа и акцентом на совместное преодоление препятствий, а не**

на конкуренцию».

г) «Потому что PVP сложнее сделать».

8 семестр

35. Что является главной целью краткого письменного пояснения к макету интерфейса, отправляемому разработчику?

а) Продемонстрировать владение сложной терминологией.

б) Четко и структурированно донести логику работы элементов интерфейса и их взаимосвязь.

в) Сделать текст как можно длиннее.

г) Указать на возможные ошибки других отделов.

36. В техническом задании (ТЗ) для художника указано: «Финальный арт должен быть предоставлен в формате .PSD и .PNG». Какой из этих форматов является основным для редактирования?

а) .PNG

б) .JPG

в) .PSD

г) .PDF.

Знания:

правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы, основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика), лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности, особенности произношения, правила чтения текстов профессиональной направленности

7 семестр

37. Какой из перечисленных процессов относится непосредственно к 2D-графике?

а) Ретопология

б) Создание спрайт-листа для анимации

в) UV-развертка

г) Генерация карты нормалей.

38. Какой термин из лексического минимума является лишним в группе, описывающей средства профессиональной деятельности 3D-художника?

а) Графический планшет

б) Программное обеспечение

в) Подушка.

г) Полигональная сетка.

8 семестр

39. Какой из перечисленных процессов относится непосредственно к 2D-графике?

а) Создание спрайт-листа для анимации

б) Ретопология

в) UV-развертка

г) Генерация карты нормалей.

40. При чтении вслух аббревиатуры «UI» (User Interface) в профессиональном тексте рекомендуется:

- а) Всегда произносить как [уи].
- б) Произносить по буквам [ю-ай] или использовать полный термин «пользовательский интерфейс».**
- в) Заменять на аббревиатуру «УХ».
- г) Пропускать при чтении.

Компетенция: ПК 1.1 Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

Практический опыт:

разработки технического задания согласно требованиям заказчика

7 семестр

41. Какой раздел технического задания (ТЗ) в первую очередь фиксирует общие цели, ожидания заказчика и назначение разрабатываемого игрового продукта или его компонента?

- а) Сроки и этапы.
- б) Общие положения.**
- в) Технические требования.
- г) Бюджет.

42. Что является главной целью проведения встречи по уточнению требований (kick-off meeting) с заказчиком?

- а) Немедленное подписание акта сдачи-приема работ.
- б) Презентация готового технического решения.
- в) Определение размера премии для команды.
- г) Достижение общего и однозначного понимания проекта.**

8 семестр

43. Для валидации и уточнения сложных или неоднозначных требований заказчика на раннем этапе наиболее целесообразно использовать:

- а) Длительные теоретические дискуссии по электронной почте.
- б) Создание нефункционального прототипа или интерактивного прототипа ключевого интерфейса/механики.**
- в) Ожидание этапа альфа-тестирования для демонстрации полной функциональности.
- г) Использование исключительно аналогий с уже существующими играми.

44. Приоритизация требований в ТЗ необходима для:

- а) Определения последовательности работ и выделения ключевых функций.**
- б) Увеличения общего объема документа.
- в) Упрощения текста для неподготовленного читателя.
- г) Сокращения от заказчика сложных технических задач.

Умения:

разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования

7 семестр

45. Какое графическое средство является основным для быстрого поиска формы, композиции и светотеневого решения на начальном этапе проектирования игрового объекта?

- а) Трехмерное моделирование высокой детализации (high-poly).
- б) Скетчинг (карандаш, маркер, цифровой рисунок).**
- в) Создание анимации рига персонажа.
- г) Вёрстка текста в графическом редакторе.

46. Что является основной целью создания физического (или цифрового) макета уровня на этапе пре-продакшна?

- а) Достижение финального графического качества.
- б) Оптимизация полигональной сетки.
- в) Демонстрация заказчику итогового вида продукта.
- г) Проверка и согласование геймплейной геометрии до детализации.**

8 семестр

47. Выбор графических средств для проекта в стилистике «киберпанк» будет принципиально отличаться от проекта в стиле «сказочное фэнтези» в аспекте:

- а) Использования одних и тех же готовых ассетов.
- б) Преобладающих форм (геометричные и техногенные vs. органические), цветовой палитры (неон, темные тона vs. пастельные, природные), типичных фактур (металл, неон, стекло vs. камень, дерево, ткань).**
- в) Полного игнорирования принципов светотени.
- г) Единого подхода к проектированию интерфейса.

48. Владение классическими изобразительными приемами подразумевает, что дизайнер может сознательно использовать:

- а) Принципы композиции, перспективы, цветоведения, анатомии и светотени, независимо от используемого инструментария (цифрового или традиционного).**
- б) Только возможности цифровых кистей, имитирующих традиционные материалы.
- в) Исключительно инструменты трехмерного моделирования.
- г) Автоматические фильтры и эффекты графических редакторов.

Знания:

современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне

7 семестр

49. При проектировании объемно-пространственной композиции игрового уровня важным приемом для управления вниманием и движением игрока является использование:

- а) Случайного размещения декораций.
- б) Направляющих линий, форм и последовательности пространственных кадров.**
- в) Исключительно текстовых подсказок и маркеров на мини-карте.
- г) Равномерного освещения всех областей.

50. Что из перечисленного является основной целью применения «атмосферной (воздушной) перспективы» в дизайне игровых локаций?

- а) Увеличение полигональной детализации ближних объектов.
- б) Создание иллюзии глубины пространства за счет изменения цвета, контраста и четкости объектов по мере их удаления.**
- в) Настройка источников направленного динамического освещения.
- г) Определение точек respawn (возрождения) игрока.

8 семестр

51. С точки зрения современных тенденций и теории композиции, что является критически важным при интеграции сложного пользовательского интерфейса (HUD) в трехмерное игровое пространство?

- а) Максимальная насыщенность HUD информацией и элементами управления.
- б) Размещение всех элементов интерфейса исключительно по краям экрана без учета композиции центра.
- в) Полный отказ от какого-либо интерфейса в пользу иммерсивности.
- г) **Сохранение баланса между информативностью интерфейса и неперегруженностью игрового кадра.**

52. Какой фундаментальный принцип композиционного построения описывает стратегическое размещение ключевого объекта не в центре, а на пересечении воображаемых линий, делящих кадр на трети?

- а) **Правило третей.**
- б) Золотое сечение.
- в) Симметрия.
- г) Доминанта и акцент.

Компетенция: ПК 1.2 Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

Практический опыт:

проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов

7 семестр

53. Какова основная цель проведения предпроектного анализа при разработке концепции новой игры?

- а) Создание финальных 3D-моделей и текстур.
- б) **Сбор и анализ информации для обоснования целесообразности и направления проекта.**
- в) Непосредственное написание игрового кода.
- г) Разработка детального графика отпусков для команды.

54. Какой простейший визуальный инструмент часто используется на раннем этапе анализа для фиксации и структурирования стилистических предпочтений и атмосферы проекта?

- а) **Мудборд (Moodboard).**
- б) Гант-чарт.
- в) Блок-схема алгоритмов.
- г) Финансовая модель.

8 семестр

55. Какая часть предпроектного анализа фокусируется на оценке факторов, которые могут помешать реализации проекта или повысить его стоимость?

- а) Анализ целевой аудитории.
- б) Анализ технических требований.
- в) **Анализ рисков.**
- г) Анализ геймдизайнерских трендов.

56. Как результаты предпроектного анализа напрямую влияют на формулировку УТП (уникального торгового предложения) игры?

- а) Не влияют, УТП определяется интуицией продюсера.

- б) Позволяют выделить ключевое отличие будущего продукта от существующих на основе выявленных потребностей аудитории и рыночных «пробелов».
- в) Определяют исключительно бюджет маркетинговой кампании.
- г) Используются только для переговоров с инвесторами, но не для дизайна.

Умения:

проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветное единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;

7 семестр

57. Какой вид графики является основным для быстрого визуального исследования и фиксации идей на начальном этапе дизайн-проекта?

- а) Финальный рендер в 3D.
- б) Эскиз (скетч).**
- в) Анимированный прототип.
- г) Типографический плакат..

58. Что понимается под «целостностью композиции» в графическом дизайне?

- а) Использование только одного цвета.
- б) Максимальная детализация каждого элемента.
- в) Согласованность и взаимосвязь всех элементов работы.**
- г) Равномерное заполнение всего доступного пространства.

8 семестр

59. Какой метод чаще всего лежит в основе стилизации реалистичной формы (например, животного) для мультяшного персонажа?

- а) Фотограмметрия — точное сканирование реального объекта.
- б) Трансформация и гиперболизация ключевых черт.**
- в) Копирование анатомии с учебника биологии.
- г) Случайное искажение формы до неузнаваемости.

60. Какой из перечисленных принципов является базовым для организации работы над дизайн-проектом?

- а) Случайный подбор решений.
- б) Итерационный процесс: последовательность этапов.**
- в) Одновременная работа над всеми аспектами проекта без планирования.
- г) Жесткое следование первоначальному варианту без изменений.

Знания:

законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики

7 семестр

61. Что является основной целью применения принципа «золотого сечения» при построении художественной формы игрового объекта?

- а) Упрощение процесса моделирования.
- б) Соблюдение технических ограничений платформы.
- в) Увеличение полигональной сетки модели.
- г) **Достижение визуальной гармонии и баланса пропорций.**

62. Какой принцип эргономики является ключевым при проектировании расположения элементов управления в интерфейсе мобильной игры?

- а) **Учет антропометрических данных и зон естественной досягаемости пальцев пользователя.**
- б) Максимальная насыщенность деталями.
- в) Использование исключительно текстовых подсказок.
- г) Полное копирование интерфейса ПК-версии.

8 семестр

63. Какой закономерностью восприятия художественной формы объясняется тот факт, что сложные асимметричные композиции часто воспринимаются как более динамичные и выразительные по сравнению с симметричными?

- а) **Принцип равновесия через композиционный вес.**
- б) Принцип изоляции.
- в) Принцип тождества.

64. Создание цветового единства в композиции игровой локации на основе аналогичной цветовой схемы (использующей соседние цвета круга) направлено в первую очередь на:

- а) Создание ощущения дисгармонии и тревоги.
- б) **Достижение спокойной, гармоничной и целостной цветовой атмосферы.**
- в) Максимальное выделение каждого объекта на общем фоне.
- г) Имитацию технического черно-белого чертежа.

Компетенция: ПК 1.3 Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

Практический опыт:

осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

7 семестр

65. Какая программа является стандартным инструментом для создания и редактирования растровой графики на этапе концепт-арта?

- а) Autodesk Maya.
- б) **Adobe Photoshop.**
- в) Blender.
- г) Microsoft Word.

66. Что является основным назначением программ для создания интерактивных прототипов интерфейса (например, Figma)?

- а) Рендеринг финальной графики игровых сцен.

б) Создание динамических прототипов с возможностью имитации взаимодействия для тестирования UX/UI.

- в) Написание игрового кода.
- г) Моделирование физики твёрдых тел.

8 семестр

67. Какая программа из перечисленных является специализированным инструментом для создания и текстурирования трёхмерных моделей с использованием технологии PBR (Physically Based Rendering)?

а) Adobe Illustrator.

б) Substance Painter.

в) Microsoft Excel.

Г) Audacity.

68. Какой принцип работы в специализированных программах позволяет сохранять возможность неразрушающего редактирования на протяжении всего процесса создания ассета?

а) Использование слоёв и процедурных модификаторов).

б) Сохранение промежуточных результатов в формате JPEG.

в) Ручное перерисовывание каждого этапа с нуля.

г) Экспорт только финального результата без сохранения исходных файлов.

Умения:

использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей;

7 семестр

69. При проектировании игрового уровня в движке (например, Unreal Engine) какой инструментарий чаще всего используется для быстрого блокинга (blockout) геометрии?

а) Система частиц (Particle System).

б) BSP-кисти (Brush) или простые геометрические примитивы.

в) Редактор материалов (Material Editor).

г) Система анимации (Animation System).

70. Что является первичным этапом процесса дизайн-проектирования игрового объекта?

а) Непосредственное моделирование в 3D.

б) Сбор референсов, анализ задачи и создание эскизов (скетчей).

в) Запуск финального рендеринга.

г) Оптимизация полигональной сетки.

8 семестр

71. Какой раздел технического задания (ТЗ) на дизайн игрового интерфейса в первую очередь должен содержать четкие требования к расположению, размеру и функциональности ключевых элементов управления (HUD)?

а) Эргономические требования и спецификация элементов.

б) Введение.

в) Список рекомендованной литературы.

72. При разработке ТЗ на создание серии внутриигровых предметов (оружия, артефактов) для поддержания стилового единства необходимо:

- а) Описать каждый предмет абсолютно независимо.
- б) Включить в ТЗ раздел с общими стилеобразующими принципами.**
- в) Предоставить художнику полную творческую свободу без каких-либо ориентиров.
- г) Указать только полигональный бюджет без визуальных референсов.

Знания:

систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования

7 семестр

73. К какому типу специализированных компьютерных программ, согласно общепринятой систематизации, относятся Autodesk Maya, Blender и 3ds Max?

- а) Программы для работы с растровой графикой.
- б) Системы автоматизированного проектирования (САПР) и 3D-моделирования.**
- в) Среды разработки игровых движков.
- г) Инструменты для редактирования аудио.

74. Какой класс программ используется для создания и текстурирования материалов на основе физически корректного рендеринга (PBR) и является стандартом в индустрии игр?

- а) Офисные пакеты (например, Microsoft Office).
- б) Программы для монтажа видео (например, Adobe Premiere).
- в) Пакеты для создания и редактирования PBR-материалов (например, Substance Painter/Designer).**
- г) Системы управления базами данных.

8 семестр

75. При выборе программного обеспечения для высокодетализированного 3D-моделирования органических объектов (например, персонажей) в первую очередь следует учитывать:

- а) Наличие встроенного кооперативного редактора.
- б) Поддержку скульптинга (динамической топологии).**
- в) Возможность создания электронных таблиц.
- г) Функционал для верстки полиграфической продукции.

76. При проектировании пользовательского интерфейса (UI) для кросс-платформенной мобильной игры, выбор специализированного ПО (Figma, Adobe XD) обосновывается, в первую очередь:

- а) Возможностью создания интерактивных прототипов.**
- б) Наличием встроенных инструментов для 3D-анимации.
- в) Возможностью прямого экспорта готового работающего кода игры.
- г) Наличием библиотеки 3D-моделей.

Компетенция: ПК 1.4 Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

Практический опыт:

проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

7 семестр

77. Какова основная цель проведения технико-экономического обоснования (ТЭО) в процессе подготовки игрового проекта?

- а) Создание финальных концепт-артов.
- б) Определение потенциальной экономической эффективности и технической реализуемости проекта.**
- в) Написание сценария и диалогов для игры.
- г) Разработка детального плана маркетинговых коммуникаций.

78. Какой из перечисленных показателей является прямым экономическим результатом проекта, используемым в ТЭО для оценки его доходной части?

- а) Количество сотрудников в команде.
- б) Прогнозируемая выручка от продаж игры и внутриигровых покупок.**
- в) Стоимость лицензий на используемое программное обеспечение.
- г) Полигональный бюджет персонажей.

8 семестр

79. Какой вид затрат в ТЭО разработки игры относится к «постоянным» (условно-постоянным) затратам?

- а) Затраты на рекламу и пользовательский трафик (CPI).
- б) Ежемесячные расходы на аренду офиса и зарплату штатных сотрудников.**
- в) Роялти платежи платформам за продажи (процент от выручки).
- г) Затраты на создание конкретного игрового ассета (модель, текстура).

80. Что означает аббревиатура «ROI», рассчитываемая в рамках ТЭО?

- а) Return on Investment – возврат инвестиций.**
- б) Range of Influence – диапазон влияния.
- в) Release of Information – выпуск информации.
- г) Rate of Interest – процентная ставка.

Умения:

производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;

7 семестр

81. Что из перечисленного является основной целью расчёта «трудозатрат в человеко-часах» на этапе предварительного проектирования?

- а) Определение художественного стиля игры.
- б) Оценка необходимых временных ресурсов и формирование графика работ.**
- в) Расчёт стоимости маркетинговой кампании.
- г) Определение системных требований игры.

82. Какой документ обычно является итогом расчетов основных технико-экономических показателей графической части проекта?

- а) Художественный концепт-документ.
- б) Смета затрат с расшифровкой по статьям.**
- в) Техническое задание для программистов.
- г) Гайд по стилю.

8 семестр

83. Какой показатель позволяет оценить, за какой период времени проект компенсирует первоначальные вложения с учётом стоимости капитала?

- а) Простой срок окупаемости.
- б) Дисконтированный срок окупаемости (DPP).**
- в) Индекс рентабельности (PI).
- г) Внутренняя норма доходности (IRR).

84. Какой экономический показатель помогает принять решение о целесообразности покупки готовых ассетов (например, на Unity Asset Store) вместо их самостоятельной разработки?

- а) Сравнение стоимости покупки пакета ассетов с расчетной стоимостью их производства силами своей команды (трудозатраты × ставка).**
- б) Мнение ведущего художника о качестве ассетов в магазине.
- в) Наличие скидок на нужный пакет ассетов.
- г) Количество положительных отзывов на ассет.

Знания:

методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

7 семестр

85. Какой показатель определяет объём продаж, при котором доходы от проекта полностью покрывают все понесённые затраты, но прибыль равна нулю?

- а) Маржинальный доход.
- б) Порог рентабельности (точка безубыточности).**
- в) Критический объём производства.
- г) Валовая выручка.

86. Что из перечисленного является примером переменных затрат в рамках дизайнерского проекта игрового интерфейса?

- а) Аренда офиса.
- б) Заработная плата штатных дизайнеров.
- в) Оплата услуг внешнего иллюстратора по факту выполненных работ.**
- г) Стоимость лицензии графического редактора на период проекта.

8 семестр

87. Для экономического обоснования выбора сложного, ресурсоёмкого стиля (например, фотореализм) в пояснительной записке к проекту необходимо аргументировать:

- а) Личные эстетические предпочтения арт-директора.
- б) Текущую моду в индустрии.
- в) Соответствие стиля целевой аудитории и маркетинговому позиционированию.**
- г) Желание создать «самую красивую игру».

88. Какой финансовый показатель, используемый в методике ТЭО, даёт представление о периоде, за который дисконтированные денежные поступления от проекта покроют дисконтированные денежные оттоки?

- а) Простой срок окупаемости.
- б) Дисконтированный срок окупаемости.**
- в) Срок жизни проекта.
- г) Операционный цикл.