

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:00:12
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАН-
НОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.08.02 КОНЦЕПТ-АРТ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Концепт-арт» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1.Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-1.Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-2.Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ
	ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)
	ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач

4 семестр

Вопрос 1. Что такое концепт-арт?

а) Это вид искусства, используемый исключительно в киноиндустрии.

б) Это процесс визуализации идей и образов, используемых в играх, фильмах, иллюстрациях и дизайне. в) Это тип дизайна интерьеров. г) Это искусство рисования абстрактных форм.

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Какова основная цель концепт-арта?

- а) Продажа готовых продуктов.
- б) Создание декораций для театров.
- в) Проведение маркетинговых исследований.
- г) **Передача идеи будущего проекта визуально.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Какие ключевые этапы включает создание концепт-арта?

- а) Только подготовка материалов и инструментов художника.
- б) **Сбор референсов, разработка скетчей, выбор концепции и финальная детализация.**
- в) Создание компьютерных моделей объектов.
- г) Написание сценария фильма.

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Кто чаще всего занимается созданием концепт-арта?

- а) Архитекторы и инженеры-строители.
- б) Писатели-фантасты.
- в) Художники-креаторы и иллюстраторы.
- г) Актеры театра и кино.

Правильный ответ: в)

Вопрос 5. Чем отличается концепт-арт от иллюстрации?

- а) Они абсолютно одинаковы. б) Иллюстрация используется только в книгах. в) **Концепт-арт служит основой для дальнейшего художественного воплощения, тогда как иллюстрация — законченное произведение.** г) Иллюстрация создается исключительно вручную.

Правильный ответ: в)

Вопрос 6. Какой этап является первым при создании концепт-арта?

- а) Выбор цвета палитры. б) Финальная детализация образа. в) Фотосъемка объекта. г) **Анализ требований и сбор референсов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 7. Почему важно собирать референсы при разработке концепт-арта?

- а) Для повышения популярности работы среди зрителей.
- б) Чтобы избежать ошибок в цветовом сочетании.
- в) **Для формирования точного представления о будущем образе и стилях исполнения.**
- г) Потому что художники обязаны это делать по закону.

Правильный ответ: в)

Вопрос 8. Что позволяет выявить изучение истории развития концепт-арта?

- а) Текущие тенденции моды. б) Политические события прошлого века. в) **Эволюцию художественных стилей и технологий визуализации.** г) Новые технологии программирования.

Правильный ответ: в)

Вопрос 9. Какое качество должно присутствовать у хорошего концепт-художника?

- а) Высокий уровень физической подготовки. б) Владение несколькими иностранными языками. в) Опыт в сфере кулинарии. г) **Способность видеть общую картину и детали одновременно.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Как влияет развитие цифровых технологий на работу концепт-художников?

- а) Оно никак не повлияло на профессию. б) **Цифровые инструменты расширили возможности художников и ускорили рабочий процесс.** в) Использование компьютера делает работу менее творческой. г) Все цифровые инструменты устарели и больше не используются.

Правильный ответ: б)

5 семестр

Вопрос 1. Что представляет собой жанр Match3?

а) Игры-головоломки, основанные на стратегии управления ресурсами. б) Жанр шутеров от первого лица. в) Игры-стратегии реального времени. г) **Игры-пазлы, где задача игрока заключается в подборе трех и более элементов одного типа подряд.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2. Зачем необходим анализ целевой аудитории при разработке персонажа?

а) Просто потому, что это делают все разработчики. б) Для выбора платформы распространения игры. в) **Чтобы создать персонаж, соответствующий интересам и предпочтениям игроков.** г) Это требование законодательства страны разработчика.

Правильный ответ: в)

Вопрос 3. Какие аспекты учитываются при анализе целевой аудитории?

а) Только возрастные группы. б) Географическое положение пользователей. в) **Возраст, пол, интересы, предпочтения и культурные особенности потенциальных игроков.** г) Уровень дохода разработчиков игры.

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Что включает анкета персонажа?

а) Информацию о любимой музыке автора персонажа. б) Подробности личной жизни сотрудников студии-разработчика. в) Краткую биографию самого дизайнера персонажа. г) **Описание внешности, характера, мотивации и роли персонажа в игре.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Какие элементы важны при работе над силуэтом персонажа?

а) Качество бумаги, на которой нарисован эскиз. б) Время суток, выбранное художником для начала работы. в) Размер кисти или карандаша, использованного для рисунка. г) **Уникальная форма тела и узнаваемость героя даже в упрощенном виде.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Что означает термин «стилизация» применительно к персонажу?

а) Полностью реалистичное изображение героя. б) Описание технических характеристик устройства персонажа. в) **Упрощение и адаптация внешнего вида персонажа для соответствия стилю игры.** г) Подбор цветовой гаммы интерьера комнаты персонажа.

Правильный ответ: в)

Вопрос 7. Что помогает достичь динамики позы персонажа?

а) Простота формы тела. б) Монотонные движения персонажа. в) Реалистичные пропорции тела. г) **Активные, выразительные и эмоциональные позы, подчеркивающие характер героя.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Какие характеристики помогают сделать эмоцию персонажа понятной игроку?

а) Сложные психологические портреты героев. б) Избыточная детализация фона вокруг персонажа. в) Большое количество мелких деталей на лице персонажа. г) **Выразительная мимика, жесты и взаимодействие с окружением.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Какую роль играет презентация концепт-арта персонажа?

а) Показ зрителю промежуточных этапов работы. б) Предоставление подробного отчета о затратах на разработку. в) Уточнение графика рабочего процесса команды. г) **Представление конечного результата команде и заказчику для одобрения и дальнейших действий.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Какие компетенции необходимы художнику-концептуалисту для успешной работы?

а) **Знание методик анализа информации, способность к систематизации и творческому мышлению.**

- б) Опыт ведения переговоров на международном уровне.
 - в) Наличие водительских прав категории В.
 - г) Навык быстрого чтения книг.
- Правильный ответ: а)

УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности

4 семестр

Вопрос 1. Что такое техническое задание (ТЗ)?

- а) Официальный документ заказчика, содержащий пожелания по дизайну логотипа.
- б) Документ, фиксирующий требования к продукту и регламентирующий порядок работы исполнителя.
- в) Проект договора между двумя компаниями.
- г) Набор творческих упражнений для дизайнеров.

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Зачем нужно техническое задание?

- а) Для увеличения бюджета проекта.
- б) Для четкого определения целей, задач и требований к конечному продукту.
- в) Для демонстрации креативности команды.
- г) Для привлечения внимания СМИ.

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какова роль технического задания в проекте?

- а) Установление сроков сдачи промежуточных результатов.
- б) Регулирование финансовой стороны вопроса.
- в) Определение приоритетов производства товаров народного потребления.
- г) Четкое описание ожиданий клиента и формирование базы для дальнейшей работы команды.

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что должен содержать грамотный технический проект?

- а) Личную характеристику каждого члена проектной команды.
- б) Список рекомендаций по отдыху персонала.
- в) Перечень магазинов канцтоваров для закупки оборудования.
- г) Перечисление ключевых аспектов проекта, сроки реализации, бюджет и ожидаемые результаты.

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Как правильно выстроить общение с заказчиком?

- а) Общаться только по электронной почте.
- б) Использовать агрессивный стиль общения.
- в) Оставлять неясности и неопределенности в документах.
- г) Поддерживать открытость коммуникации, уточнять детали и вовремя информировать обо всех изменениях.

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Что подразумевает культура общения с клиентом?

- а) Применение сложных профессиональных терминов.
- б) Постоянное согласование каждой мелочи с руководством компании.
- в) Отсутствие конструктивной критики и предложений по улучшению продукта.
- г) Этическое поведение, внимательность к потребностям клиента и стремление достигать взаимопонимания.

Правильный ответ: г)

Вопрос 7. Каким образом заказчик и исполнитель совместно формируют ожидания относительно итогового продукта?

- а) Заказчик принимает решение единолично.
- б) Исполнитель самостоятельно разрабатывает концепцию без учета пожеланий заказчика.
- в) Без обсуждения особенностей проекта обе стороны договариваются сразу же о конечном результате.
- г) Путем детального обсуждения

условий, постановки конкретных задач и фиксации договоренностей в техническом задании.

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Что подразумевается под деловой этикой в отношениях с заказчиками?

а) Использование скрытых манипуляций для продвижения своей позиции. б) Формальное выполнение обязательств без учёта потребностей клиента. в) Отказ от внесения изменений в ходе работ. г) **Честность, уважение к партнерским отношениям и соблюдение взаимных договорённостей.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Как техника ведения переговоров помогает в процессе согласования технического задания?

а) Демонстрирует умение избегать любых обсуждений и конфликтов. б) Позволяет добиваться выгодных финансовых условий независимо от нужд заказчика. в) Предлагает строго придерживаться первоначального плана, несмотря ни на что. г) **Помогает находить компромиссные решения, удовлетворяющие интересы обеих сторон.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Почему важна фиксация достигнутых договоренностей в письменном виде?

а) Она снижает необходимость регулярных встреч и телефонных звонков. б) Она улучшает отношения внутри коллектива исполнителей. в) Не имеет значения для успеха проекта. г) **Она предотвращает возможные недопонимания и разногласия в дальнейшем.**

Правильный ответ: г)

5 семестр

Вопрос 1. Какова роль фоновых изображений в играх жанра Match3?

а) Повышение сложности игрового процесса. б) Увеличение стоимости лицензии на игру. в) Улучшение игровой атмосферы и погружение игрока в мир игры. г) Сокращение продолжительности игровых сессий.

Правильный ответ: в)

Вопрос 2. Что значит «анализ темы» при разработке фонов для игры?

а) Оценка объема продаж аналогичных проектов. б) **Изучение целевого рынка, предпочтений аудитории и тематики самой игры.** в) Проверка работоспособности программного кода игры. г) Оптимизация серверных мощностей.

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что включают в себя референсы при разработке окружающей среды игры?

а) Бюджет проекта и график выплат. б) Количество необходимых игровых уровней. в) Примеры существующих удачных реализаций похожих сцен и стилистических решений. г) Контактные данные сотрудников технической поддержки.

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Что понимается под этапом «скетчинга» при разработке фона?

а) **Создание быстрых набросков различных вариантов композиции и общего оформления сцены.**

б) Детализация структуры сюжета игры.

в) Раскладка уровня игры по зонам.

г) Завершённый готовый рисунок с полным набором деталей.

Правильный ответ: а)

Вопрос 5. Каково значение правильной композиции в окружении игры?

а) Составление календарного плана рабочих мероприятий.

б) Заполнение анкет участников тестирования.

в) **Корректировка баланса сил между игроками.**

г) **Гармонизация пространства и обеспечение комфортного восприятия игроком обстановки.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Что учитывается при разделении планов в фоне игры?

а) Цвет волос главного героя. б) Тип используемого графического движка.

в) **Распределение элементов окружения по глубине для создания ощущения объёма и перспективы.**

г) Организация взаимодействия с социальной сетью Facebook.

Правильный ответ: в)

Вопрос 7. Что относится к основным элементам окружения?

а) Логотип компании-разработчика. б) Правила прохождения бонусных уровней. в) Инструкции по установке обновлений. г) **Ключевые объекты, определяющие атмосферу и сюжетную линию уровня.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Что такое работа с тоном в игровом окружении?

а) Привлечение инвесторов для финансирования проекта. б) Обеспечение балансировки ресурсов между членами команды. в) Групповое обсуждение идей и предложенных дизайнерских решений. г) **Работа с контрастом света и тени для придания глубины и атмосферности сцене.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Какие цели преследует детализирование окружения?

а) Замедлить темп геймплея. б) Сделать игру более дорогой. в) Создать эффект отсутствия контекста и смысловой нагрузки. г) **Придавать уровню уникальность, подчёркивая настроение и эстетику игры.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Как определяется успех проделанной работы по созданию окружения?

а) Количество исправленных багов. б) Качеством проработанных деталей и соответствием поставленным целям и атмосфере игры. в) Объёмом потраченного бюджета. г) Число публикаций пресс-релизов в средствах массовой информации.

Правильный ответ: б)

УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач

4 семестр

Вопрос 1. Что такое скетчинг?

а) Длительный процесс детально прорисованной графики. б) Техника живописи маслом на холсте. в) Выполнение скульптурных миниатюр. г) **Быстрое зарисовывание идей и концепций карандашом или ручкой.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2. Какой материал наиболее распространен для начального этапа скетчинга?

а) Акварельные краски. б) Уголь. в) Цифровой планшет. г) **Простой карандаш.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Какие материалы лучше подходят для стилизации линий и оттенков в скетче?

а) Краски на водной основе. б) Акриловая краска. в) Масляные краски. г) **Маркер и перьевые ручки.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что обозначают линии разной толщины в технике скетча?

а) Нет никакой разницы, линии всегда равнозначны. б) Толщина линии зависит от настроения художника. в) Толстая линия символизирует неудачу. г) **Толщиной линий задаётся акцент и иерархия визуальных элементов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Что даёт практика скетчинга концепт-художникам?

а) Ограничивает воображение. б) Ведёт к застою творческого потенциала. в) Усугубляет технические трудности. г) **Развивает быстроту реакции и способствует генерации новых идей.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Как называется стиль, характеризующийся чёткими формами и резким контуром?

а) Картун. б) Мультяшный. в) Абстрактный. г) **Флэт-дизайн.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 7. Какие техники позволяют придать рисунку объем и глубину?

а) Яркость цветов. б) Многочисленные декоративные элементы. в) Совершенствование шрифтового набора текста. г) **Использование теней и светлых участков («светотень»).**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Какой принцип важен при оформлении наброска?

а) Четко прописанные мелкие детали. б) Идеально ровные контуры. в) Использование большого количества цветов. г) **Акцент на передачу общей идеи и ритма.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Какой инструмент удобен для быстрой коррекции ошибочных линий?

а) Бумажная салфетка. б) Щётка для красок. в) Губка. г) **Ластик.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Какой основной приём позволяет добиться лёгкости и воздушности эскиза?

а) Максимальное использование ярких цветов. б) Минимализм и отказ от штриховки. в) Повторяющиеся фигуры. г) **Применение тонких и плавных линий.**

Правильный ответ: г)

5 семестр

Вопрос 1. Что такое портфолио?

а) Учебный дневник студентов. б) Платежный счёт на банковском сервисе. в) Электронный паспорт гражданина. г) **Набор выполненных работ, демонстрирующий профессиональные навыки и опыт специалиста.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2. Что входит в понятие «кейс проекта»?

а) Лист формата А4 с описанием качеств кандидата. б) Образец резюме выпускника вуза. в) Тестовые задания по профильным дисциплинам. г) **Подробное изложение хода работы над проектом, включая задачи, подходы и полученные результаты.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Что включает оформление кейса проекта?

а) Каллиграфически выполненный автограф. б) Эксклюзивные права на показ проекта другим компаниям. в) Связь с рекрутерами крупных компаний. г) **Структурированное представление процессов, методов и достижений в рамках конкретного проекта.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что самое важное при публикации кейса на цифровой платформе?

а) Скрытие имени автора. б) Получение сертификата качества. в) Возможность бесплатного скачивания файлов. г) **Обоснованное раскрытие методологии работы и полученных результатов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Что представляют собой индивидуальные консультации по оформлению кейса?

а) Оформление документов нотариусом. б) Бесплатное обучение профессии художника. в) Критика творчества коллегами. г) **Получение советов и рекомендаций по улучшению презентации кейса от опытных специалистов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Какова цель размещения кейса на онлайн-платформе?

а) Расширение личного круга знакомств. б) Покупка премиум-аккаунта. в) Уплата налогов за оказываемые услуги. г) **Повышение видимости профессионала и привлечение работодателей/заказчиков.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 7. Как выбрать платформу для публикации кейса?

а) Случайный выбор из списка поисковых запросов. б) Руководствоваться только ценой размещения. в) Ориентироваться на рекомендации друзей. г) **Оценить аудиторию площадки, её популярность и удобство интерфейса.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Как структурировать кейс проекта?

а) Произвольное размещение фотографий. б) Неразделённое описание всего опыта в один абзац. в) Объединение всех проектов в одну презентацию. г) **Логичная последовательность описания задач, подходов и достигнутых результатов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Как увеличить шансы на успешное продвижение своего портфолио?

а) Частое изменение персональных данных. б) Рассылка писем случайным адресатам. в) Использование устаревших контактных данных. г) **Регулярное обновление портфолио новыми работами и активное участие в сообществах профессионалов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Что считается хорошим примером качественного кейса?

а) Невнятное изложение без пояснений. б) Недостаточное внимание к структуре и последовательности подачи материала. в) Неправильно подобранные термины и выражения. г) **Четкая структура, наглядные примеры и понятное изложение методов достижения результатов.**

Правильный ответ: г)

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта

ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4 семестр

Вопрос 1. Что такое креативность?

а) Рутинный повтор одних и тех же операций. б) Выделение стандартных шаблонов в творчестве. в) Соблюдение строгих правил в искусстве. г) **Генерация оригинальных идей и нестандартных решений.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2. Какие упражнения способствуют развитию креативности?

а) Ежедневное чтение инструкций. б) Ограничение мыслительного процесса рамками привычной зоны комфорта. в) Стандартизированные тесты. г) **Ассоциативные карты, мозговой штурм и экспериментальные техники рисования.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Какое упражнение развивает гибкость мышления?

а) Решение однотипных задач. б) Избегание контакта с новой информацией. в) Одновременное удержание противоположных взглядов. г) **Рассмотрение проблемы с разных точек зрения.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Каким образом эксперименты помогают развивать креативность?

- а) Заставляют действовать механистически. б) Формируют страх риска. в) Закрепляют шаблонные методы. г) **Открывают новые пути для самовыражения и исследования возможностей.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Как связаны креативность и знание основ изобразительных искусств?

- а) Освоенные знания ограничивают творчество. б) Основы мешают свободному выражению идей. в) Знания тормозят появление свежих идей. г) **Основа создаёт базу для уверенной импровизации и инновационного подхода.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Какова роль ассоциаций в развитии креативности?

- а) Ассоциативный ряд блокирует творческие процессы. б) Ассоциации сужают кругозор. в) Ассоциация мешает оригинальности мысли. г) **Свободные ассоциации стимулируют рождение необычных комбинаций идей.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 7. Что стимулирует проявление креативности в коллективе?

- а) Жёсткий контроль и ограничения. б) Равнодушие коллег к результатам работы. в) Открытая атмосфера, поощряющая обмен идеями. г) **Командный дух и совместная деятельность по решению проблем.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Как оценить свою креативность?

- а) Определять по количеству завершённых работ. б) Проводить тестирование IQ. в) Засчитывать награды и премии. г) **Проанализировать собственные способности создавать оригинальные и полезные идеи.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Как проявляется креативность в повседневной практике художника?

- а) Репликация известных произведений. б) Подражание работам успешных мастеров. в) Следование правилам академизма. г) **Постоянный поиск уникальных способов передачи замысла и вдохновения.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Как связана креативность с развитием бренда и фирменного стиля?

- а) Творческий подход усложняет восприятие бренда. б) Креативность негативно сказывается на запоминании торговой марки. в) Шаблонные образы привлекают клиентов быстрее. г) **Оригинальные решения создают уникальную идентификацию бренда и выделяют его среди конкурентов.**

Правильный ответ: г)

5 семестр

Вопрос 1. Что включает в себя анализ целевой аудитории при разработке персонажа?

- а) Проверку наличия интернета у потенциального игрока. б) Изучение возраста, пола, интересов и привычек целевой аудитории. в) Посещение мест массового скопления народа. г) **Определение демографической и психографической специфики аудитории, влияющей на образ персонажа.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2. Какие шаги обязательны при разработке концепта персонажа?

- а) Прослушивание музыки. б) Посещение спортзала. в) Исследование тематики и составление референсов. г) **Подготовка анкет, создание нескольких вариантов и выбор лучшего из них.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Как влияет форма и силуэт персонажа на восприятие игрока?

- а) Форма не оказывает влияния на впечатления игрока. б) Силуэт обязательно должен быть симметричным. в) Важно лишь наличие ярких цветов. г) **Форма и силуэт определяют узнаваемость и привлекательность персонажа.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что означает динамичная поза персонажа?

- а) Персонаж находится в состоянии покоя. б) Обязательное использование заклинаний. в) Персонаж изображён неподвижно стоящим. г) **Движение и активность, создающие ощущение живости и вовлечённости.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Какие эмоции персонажа играют важную роль в восприятии игрока?

- а) Эмоциональная нейтральность. б) Принуждение к агрессии. в) Искусственное усиление положительных эмоций. г) **Естественная передача настроений и состояний, способствующих вовлечению игрока.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Как развивается концепция персонажа на этапе доработки?

- а) Изменяются базовые черты персонажа. б) Преобразуется исходная идея без оглядки на первоначальную задумку. в) Добавляются бессмысленные детали. г) **Улучшается композиция, уточняются детали, добавляется эмоциональная насыщенность.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 7. Что важнее учитывать при разработке персонажа для детской аудитории?

- а) Высокоинтеллектуальные диалоги. б) Взрослые жизненные ситуации. в) Сложные метафорические символы. г) **Яркость, простоту и дружелюбность облика персонажа.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Что подразумевает стилизация персонажа?

- а) Копирование реальных лиц знаменитостей. б) Точная копия животного мира. в) Максимальная реалистичность во внешнем виде. г) **Творческое преобразование внешних черт персонажа согласно художественному замыслу.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Что такое реферативный набор при создании персонажа?

- а) Семейный альбом художника. б) Фотоальбомы знаменитостей. в) Картины старых мастеров. г) **Коллекция изображений, вдохновляющих на создание оригинального персонажа.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Какую роль играет презентация готового персонажа?

- а) Ознакомление заказчика с финансовыми затратами. б) Визуализация отдельного элемента уровня игры. в) Представление полного цикла работы над персонажем и достижение понимания замысла. г) **Демонстрация готового персонажа с обоснованием принятых решений и этапов работы.**

Правильный ответ: г)

ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4 семестр

Вопрос 1.

Что представляет собой жанр «Кликер»?

- а) Стратегическая игра с элементами пошаговой битвы.
б) Игра с открытым миром и многопользовательскими боями.
в) Многопользовательская ролевая игра с постоянным взаимодействием.
г) **Игра, основанная на многократном клике мыши для достижения прогресса.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2.

Какие элементы составляют основу окружающего пространства в кликерах?

- а) Сложные интерактивные системы.
- б) Современные мегаполисы с оживлёнными улицами.
- в) Природные ландшафты и города.
- г) **Минималистичный интерфейс и яркие иконки, отражающие прогресс игрока.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 3.

Какова главная цель разработки окружения в кликере?

- а) Поддержание интереса игрока путём разнообразия.
- б) Установка препятствий и головоломок.
- в) Снижение активности игрока.
- г) **Создать увлекательную среду, мотивирующую игрока постоянно возвращаться.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 4.

Какие задачи решает анализ темы при разработке окружения для кликера?

- а) Создание объёмных трёхмерных моделей.
- б) Задание маршрута передвижения игрока.
- в) Подбор оптимальных рекламных стратегий.
- г) **Понимание необходимой тематики и соответствующей ей художественной составляющей.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5.

Что важно учесть при сборе референсов для окружения кликера?

- а) Исключительно высокие показатели производительности устройств.
- б) Большее количество деталей, вне зависимости от их уместности.
- в) **Соответствие выбранной стилистике и жанру игры.**
- г) Только реалистичные изображения природных пейзажей.

Правильный ответ: в)

Вопрос 6.

Что является целью разделения планов в окружающем пространстве?

- а) Значительное увеличение числа экранов загрузки.
- б) Автоматическое повышение сложности игры.
- в) Ограничение взаимодействия игрока с окружающим пространством.
- г) **Создание эффекта глубины и многослойности окружения.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 7.

Как применяется техника скетчинга в разработке окружения?

- а) Выводится финальный вариант окружения без последующих изменений.
- б) Используется для детальной прорисовки мельчайших элементов.
- в) Применяется исключительно в цифровом формате.
- г) **Позволяет быстро зафиксировать идею и начать предварительную проработку окружения.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 8.

Что понимают под работой с композицией в контексте окружения игры?

- а) Периодическая смена главных героев игры.
- б) Система монетизации внутриигровых покупок.
- в) Редактор уровней, позволяющий игрокам самим менять окружение.
- г) **Гармония расположения элементов, обеспечивающая комфорт восприятия.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 9.

Какие факторы влияют на подбор цветовой палитры для окружения?

- а) Климатические условия региона проживания разработчика.
- б) Результаты научных экспериментов.
- в) Любимые цвета лидера команды разработчиков.
- г) **Особенности восприятия пользователями и общая атмосфера игры.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 10.

Что включает в себя работа с тоновым решением окружения?

- а) Задавание правил поведения NPC (неигровых персонажей).
- б) Прописывание скриптов для анимации предметов.
- в) Написание музыкального сопровождения.
- г) **Использование градации яркости и контраста для улучшения восприятия.**

Правильный ответ: г)

5 семестр

Вопрос 1.

Какой этап разработки концепции окружения является первым?

- а) Создание финального концепта
- б) Выбор цветового решения
- в) **Исследование и сбор референсов**
- г) Детализация персонажей

Правильный ответ: в)

Вопрос 2.

Что такое силуетное изображение и почему оно важно в разработке окружения кликер-игры?

- а) Это детальное прорисовывание всех элементов сцены
- б) Картинка низкого разрешения, используемая для экономии ресурсов устройства
- в) **Контурный рисунок объекта, определяющий узнаваемость формы**
- г) Цветовая палитра фона

Правильный ответ: в)

Вопрос 3.

Какие элементы чаще всего используются для заполнения пространства игрового поля в жанрах кликеров?

- а) Сложные композиции архитектурных сооружений
- б) Подвижные персонажи-помощники игрока
- в) **Повторяющиеся мелкие детали ландшафта**
- г) Большое количество текста

Правильный ответ: в)

Вопрос 4.

Для чего проводится сравнение аналогов разрабатываемого проекта в рамках компетенции ПК-1.2?

- а) Для подбора шрифтов и цветов интерфейса
- б) Чтобы скопировать успешные проекты конкурентов
- в) **Выявление сильных сторон и недостатков аналогичных проектов**
- г) Определение размеров экрана устройств игроков

Правильный ответ: в)

Вопрос 5.

Почему важна проработанность мелочей в окружении кликер-игр?

- а) Игроки ожидают сложных визуальных эффектов

- б) Такие игры предназначены исключительно для мобильных платформ
 - в) Мелочи помогают создать атмосферу и удерживать внимание игрока**
 - г) Мобильность требует упрощенного дизайна
- Правильный ответ: в)

Вопрос 6.

Какое значение имеет композиция в процессе разработки фонов для Match3-игр?

- а) Она влияет на размер иконок и кнопок управления
 - б) Не играет существенной роли, так как главное — геймплей
 - в) Помогает создавать ощущение гармонии и порядка на игровом поле**
 - г) Только улучшает привлекательность внешнего вида
- Правильный ответ: в)

Вопрос 7.

Зачем используется разделение планов при работе над окружением для жанра Match3?

- а) Увеличить сложность прохождения уровней
 - б) Упростить игровой процесс для новичков
 - в) Создать глубину и объём на плоских изображениях**
 - г) Сделать интерфейс минималистичным
- Правильный ответ: в)

Вопрос 8.

При сравнении аналогов игр типа Match3 важным аспектом исследования являются:

- а) Размеры игровых полей разных экранов
 - б) Количество рекламных вставок между уровнями
 - в) Особенности взаимодействия игроков с окружающим пространством**
 - г) Длительность загрузочных окон
- Правильный ответ: в)

Вопрос 9.

Что подразумевает понятие «силуэт» в графическом дизайне?

- а) Яркая насыщенная картинка
 - б) Чёткий контур предмета, создающий эффект восприятия формы
 - в) Набор мелких деталей окружения**
 - г) Пространство вокруг персонажа
- Правильный ответ: б)

Вопрос 10.

Важна ли роль тона в развитии окружающей среды игры?

- а) Нет, тон важен лишь для выделения героев
 - б) Да, тон помогает передать настроение и стиль игры
 - в) Тон создаёт иерархию визуального восприятия**
 - г) Тона влияют только на читабельность текста
- Правильный ответ: в)

ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4 семестр

Вопрос 1.

Какой формат предпочтителен для размещения электронных портфолио?

- а) Классическая презентация PowerPoint
- б) Обычный документ Word с текстом и картинками
- в) Онлайн-ресурс с удобной навигацией и возможностью просмотра онлайн**

г) Файл формата PDF с минимальной интерактивностью

Правильный ответ: в)

Вопрос 2.

Почему важно грамотно структурировать контент портфолио?

а) Гармония форматов файлов повышает рейтинг страницы в поисковых системах

б) Читатели предпочитают длинные тексты без разбивки на разделы

в) Удобная структура облегчает восприятие информации и привлекает потенциальных клиентов

г) Нужно показать креативность в подборе цветовой гаммы страниц

Правильный ответ: в)

Вопрос 3.

Какие элементы обязательны для качественного кейса в портфолио?

а) Фотография рабочего стола дизайнера

б) Название любимой программы для обработки изображений

в) Краткое описание проекта, задачи, ход работы и полученные результаты

г) Справочник терминов по профессии дизайнера

Правильный ответ: в)

Вопрос 4.

Ключевая цель публикации кейса на цифровой платформе:

а) Общение с коллегами по цеху

б) Поиск друзей среди коллег по индустрии

в) Привлечение заказчиков и работодателей

г) Искусственное повышение популярности ресурса

Правильный ответ: в)

Вопрос 5.

О чём говорят в индивидуальных консультациях по подготовке портфолио?

а) Как избежать общения с клиентами

б) Почему цифровое портфолио важнее бумажного

в) Какие разделы включить в портфолио и как правильно представить выполненные проекты

г) Какой выбрать шрифт для написания резюме

Правильный ответ: в)

Вопрос 6.

Чем отличаются качественные кейсы в портфолио?

а) Они содержат большое количество файлов разного формата

б) Всегда состоят из длинного текста без иллюстраций

в) Содержат чёткую структуру, наглядные иллюстрации и аналитику по каждому проекту

г) Ориентированы исключительно на узких профессионалов отрасли

Правильный ответ: в)

Вопрос 7.

Кто обычно заинтересован в просмотре вашего портфолио?

а) Родственники и друзья, интересующиеся вашей работой

б) Представители общественных организаций

в) Работодатели, клиенты и коллеги по профессиональному сообществу

г) Школьники младших классов, изучающие основы дизайна

Правильный ответ: в)

Вопрос 8. Что такое кейс в контексте портфолио дизайнера?

а) Полноценный учебник по вашему профилю деятельности б) Документ с указанием заработной платы за каждый проект в) **Документация проекта, включающая исходные данные, ход работы и полученный результат**

г) Пример неудачно реализованного проекта

Правильный ответ: в)

Вопрос 9. Главные принципы грамотного оформления портфолио заключаются в:

- а) Массивной рекламе собственных услуг в социальных сетях
- б) Попытке сделать сайт абсолютно уникальным, даже ценой удобочитаемости
- в) **Ясности и простоте навигации, информативности представленного материала**
- г) Собираании отзывов знакомых дизайнеров и друзей

Правильный ответ: в)

Вопрос 10.

Основная задача сформированного и опубликованного портфолио:

- а) Продемонстрировать личную жизнь и увлечения создателя
- б) Получить похвалу от близких и друзей
- в) **Показать профессиональный опыт и привлечь новые заказы и сотрудничество**
- г) Заработать деньги путём продажи доступа к отдельным разделам портфолио

Правильный ответ: в)

5 семестр

Вопрос 1.

Что представляет собой двухточечная перспектива в изобразительном искусстве?

- а) Рисование сцен с единственной точкой схода линий перспективы
- б) Использование трёх точек схода для максимального реализма
- в) **Метод рисования, основанный на двух точках схода, позволяющий передавать пространство и объём**
- г) Эффект искажения, применяемый для стилизации рисунков

Правильный ответ: в)

Вопрос 2.

Каковы основные требования к изображению предметов быта в кликер-игре?

- а) Реализм, высокий уровень детализации и высокая точность прорисовки
- б) Минимализм, простота форм и интуитивно понятные очертания
- в) **Легкость восприятия и удобство идентификации предметов игроком**
- г) Изысканный дизайн и яркие цвета

Правильный ответ: в)

Вопрос 3.

Почему использование двухточечной перспективы полезно при разработке предметов быта для кликер-игры?

- а) Позволяет сократить затраты на разработку
- б) Упрощает техническую реализацию моделей
- в) **Передаёт ощущение реального пространства и увеличивает вовлечённость игрока**
- г) Добавляет интригу в игру

Правильный ответ: в)

Вопрос 4.

Задача предварительного скетча предметов быта на этапе разработки кликер-игры заключается в...

- а) Определении размера окна приложения
- б) Рассчитывании оптимальной скорости кликов
- в) **Подготовке набросков и исследовании возможных вариантов дизайна**
- г) Разработке сценариев взаимодействия персонажей

Правильный ответ: в)

Вопрос 5.

Основное предназначение предпроектных исследований при создании предметов быта для кликер-игры:

- а) Выполнение требований заказчика вне зависимости от предпочтений целевой аудитории
- б) Тестирование нового оборудования для дизайнеров
- в) Сбор и анализ данных о предпочтениях игроков и рыночных аналогах**
- г) Совершенствование навыков работы команды разработчиков

Правильный ответ: в)

Вопрос 6.

Какие типы предметов бытовой тематики востребованы в кликер-играх?

- а) Дорогие и роскошные изделия высокого класса
- б) Очень редкие и труднодоступные артефакты
- в) Повседневные предметы домашнего интерьера и хозяйственного инвентаря**
- г) Научные приборы и оборудование лабораторий

Правильный ответ: в)

Вопрос 7.

Основные этапы разработки предметов быта для кликер-игры включают:

- а) Покупку необходимых товаров и фотографирование их в интерьере
- б) Планирование сюжета и диалогов персонажей
- в) Исследовательские работы, проектирование, создание эскизов и подготовку финальной версии**
- г) Проведение маркетинговых кампаний продвижения

Правильный ответ: в)

Вопрос 8.

От чего зависит выбор стилистического направления предметов быта в кликер-игре?

- а) Предпочтений отдельных членов проектной группы
- б) Доступности ресурсов для разработки модели
- в) Целевой аудитории и общей эстетики игрового мира**
- г) Требований технических специалистов по оптимизации производительности

Правильный ответ: в)

Вопрос 9.

Каково назначение финализации эскизов предметов быта в разработке кликер-игры?

- а) Создание подробных инструкций для производства реальной мебели
- б) Организация выставки дизайнерских идей
- в) Завершающее утверждение концепции, подготовка макетов для дальнейшего внедрения в игру**
- г) Рекламирование бренда производителя предметов

Правильный ответ: в)

Вопрос 10.

Что должно входить в отчёт по результатам дизайнерских исследований при разработке предметов быта для кликер-игры?

- а) Финансовый расчёт стоимости виртуальных объектов
- б) Отчёт о посещаемости тестировщиков демо-версии игры
- в) Выводы и рекомендации по дальнейшему развитию проекта**
- г) Таблицы соответствия российского ГОСТа размерам виртуальных предметов

Правильный ответ: в)

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ

4 семестр

Вопрос 1.

Какова главная цель создания композиции из предметов быта в интерьере в графическом дизайне?

- а) Добиться идеальной симметрии
- б) Придать интерьеру выразительности и подчеркнуть индивидуальность помещения**
- в) Экономия денежных средств клиента
- г) Украсить помещение рекламными материалами

Правильный ответ: б)

Вопрос 2.

Какие факторы учитываются при компоновке предметов быта в композицию?

- а) Размер дисплея компьютера
- б) Музыкальные предпочтения владельца квартиры
- в) Функциональность, эстетичность и согласованность с общим стилем интерьера**
- г) Наличие животных в доме

Правильный ответ: в)

Вопрос 3. Почему важны детали при разработке композиций из предметов быта?

- а) Чем больше деталей, тем дороже становится мебель
- б) Детали создают атмосферу и добавляют уникальные акценты в пространство**
- в) Без деталей невозможно установить цену изделия
- г) Маленькие детали улучшают качество сна жильцов

Правильный ответ: б)

Вопрос 4.

Какой принцип лежит в основе правильной композиции предметов в интерьере?

- а) Принцип случайности расположения
- б) Баланс и гармония пропорций, цветов и форм**
- в) Принцип максимального загромождения комнаты мебелью
- г) Основной упор делается на бюджет проекта

Правильный ответ: б)

Вопрос 5.

Композиции из предметов быта призваны решать следующие задачи:

- а) Уменьшать размеры помещений визуально
- б) Повышать шумоизоляцию стен
- в) Улучшать восприятие пространства и формировать уютную обстановку**
- г) Замедлить износ ковровых покрытий

Правильный ответ: в)

Вопрос 6.

Что значит «работа с формой и силуэтом» в композиции из предметов быта?

- а) Использование нестандартных форм кухонных гарнитуров
- б) Установка декоративных панелей на стенах
- в) Акцентирование внимания на уникальных формах и силуэтах предметов для повышения эстетики пространства**
- г) Наклеивание обоев необычных расцветок

Правильный ответ: в)

Вопрос 7.

Эффективность композиции предметов определяется:

- а) Масштабностью рекламной кампании
- б) Шириной дверных проемов
- в) Тем, насколько удачно подобранные предметы сочетаются друг с другом и дополняют общий образ интерьера**
- г) Быстрым сроком доставки мебели клиенту

Правильный ответ: в)

Вопрос 8.

Как композиция из предметов быта отражает индивидуальные особенности владельцев дома?

- а) Через одинаковые наборы посуды
- б) Применяя стандартные комплекты мебели
- в) Через подбор оригинальных и неповторимых предметов, подчеркивающих характер и вкус хозяев**
- г) Только цветом штор и покрывал

Правильный ответ: в)

Вопрос 9.

Оптимальная последовательность действий при создании композиции из предметов быта:

- а) Сначала покупаем всю мебель сразу, потом думаем, куда поставить
- б) Покупаем самый дорогой диван, остальные предметы добавляем позже
- в) Начинаем с общего замысла, делаем эскизы, выбираем подходящие предметы и воплощаем идею в реальность**
- г) Берём всё подряд и размещаем методом проб и ошибок

Правильный ответ: в)

Вопрос 10.

Какие современные инструменты облегчают создание композиции предметов быта?

- а) Построение композиций вручную карандашом на бумаге
- б) Консультации психолога по выбору стиля жизни
- в) Специальные компьютерные программы для визуализации и моделирования интерьеров**
- г) Заказ специальных каталогов зарубежных производителей мебели

Правильный ответ: в)

5 семестр

Вопрос 1.

Зачем необходима анкета персонажа при разработке героя для игры?

- а) Чтобы упростить процесс программирования игры
- б) Понять личность, мотивацию и поведение персонажа, заложить основу его образа**
- в) Создать список любимых фильмов и книг персонажа
- г) Узнать любимый напиток персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 2.

Какие характеристики отражены в типичном описании персонажа для игры?

- а) Марка автомобиля, которым владеет персонаж
- б) Внешний облик, биографические подробности, черты характера и поведенческие реакции**
- в) Стоимость реквизитов для съёмок фильма о персонаже

г) Рейтинг популярных видео с участием персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 3.

Какой важный фактор учитывается при выборе внешности персонажа для match3-игры?

а) Цвет волос персонажа должен соответствовать моде текущего сезона

б) Важно обеспечить легкость восприятия персонажа игроками и подчёркивать его уникальность

в) Имя персонажа должно начинаться с определённой буквы алфавита

г) Обязательно наличие очков виртуальной реальности

Правильный ответ: б)

Вопрос 4.

Что подразумевается под стилизацией персонажа?

а) Выбор подходящей диеты и режима тренировок

б) Процесс преобразования персонажа таким образом, чтобы он соответствовал стилю игры и привлекал целевую аудиторию

в) Обязательное применение спецэффектов при показе движений персонажа

г) Ношение брендовых вещей конкретного производителя

Правильный ответ: б)

Вопрос 5.

Почему важно собирать референсы при разработке персонажа?

а) Это позволяет сэкономить время на написание сценария игры

б) Референсы служат основой для вдохновения и помогают сформировать оригинальный и интересный образ персонажа

в) Чтобы убедиться, что герой сможет стать супергероем кинофильма

г) Изучение географии местности проживания персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 6.

Какие моменты учитываются при анализе целевой аудитории при разработке персонажа?

а) Среднее количество часов сна представителей аудитории

б) Возраст, пол, интересы, культурные предпочтения и эмоциональные ожидания игроков

в) Средний рост и вес игроков

г) Количество обуви, которое носит аудитория

Правильный ответ: б)

Вопрос 7.

Динамика поз и эмоций персонажа предназначена для:

а) Сокращения бюджета разработки игры

б) Удерживания интереса игроков, добавления динамики и разнообразия действиям персонажа

в) Регулярного обновления моды в игре

г) Удлинения продолжительности игровых сессий

Правильный ответ: б)

Вопрос 8.

Работа с формой и силуэтом персонажа предполагает:

- а) Автоматическое распределение ролей внутри сюжетной линии игры
- б) Определение уникальной и легкоузнаваемой фигуры персонажа, соответствующей общему стилю игры**
- в) Изменение масштабов игрового пространства
- г) Постоянное изменение размера персонажа в течение игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 9.

Каковы преимущества тщательной проработки образов персонажей для match3-игр?

- а) Повышение цены лицензионных прав на персонажа
- б) Улучшение впечатления игроков, увеличение вовлечённости и популярность игры**
- в) Создание препятствий для распространения вируса среди компьютеров игроков
- г) Возможность быстрее выпустить обновление игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 10.

Разработка персонажа должна отвечать следующим требованиям:

- а) Соответствие мировым стандартам технического регламента мебели
- б) Эстетически приятный внешний вид, удобная игровая механика, уникальный стиль и запоминающаяся внешность**
- в) Надёжность сервера, на котором хранится игра
- г) Обеспечение доступности сайта игры для слабовидящих

Правильный ответ: б)

ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)

4 семестр

Вопрос 1.

Какие элементы играют ключевую роль при разработке окружения для кликер-игры?

- а) Архитектурные сооружения исторического периода
- б) Живые и неживые природные элементы, поддерживающие интерес игрока**
- в) Современные технологичные гаджеты
- г) Атмосферные звуковые эффекты

Правильный ответ: б)

Вопрос 2.

Зачем нужны скетчи при разработке окружения в кликер-игре?

- а) Для точного расчета экономической целесообразности
- б) Для быстрой проверки идеи и выявления удачных направлений развития концепции**
- в) Для привлечения инвесторов на ранних стадиях проекта
- г) Для определения ценовой политики игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 3.

Что включает в себя концепция живого окружения в кликер-игре?

- а) Моделирование исторических городов прошлого века
- б) Процессы, имитирующие развитие живой природы (рост растений, животные)**
- в) Система вооружения для защиты территории

г) Механизмы разрушения построек и зданий

Правильный ответ: б)

Вопрос 4.

Каким требованиям должна удовлетворять концепция неживого окружения в кликер-игре?

а) Высокой динамичности изменений

б) Низкой степени интерактивности

в) Высокая степень интерактивности и увлекательность для игрока

г) **Привлекательная визуализация статичных элементов (рельеф, архитектура, декорации)**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5.

Основной задачей препроектных исследований при разработке окружения кликер-игры является:

а) Определение точной прибыли от проекта

б) **Анализ и выявление потребностей и ожиданий целевой аудитории**

в) Решение юридических вопросов лицензирования

г) Определение сроков сдачи готового продукта

Правильный ответ: б)

Вопрос 6.

Чем отличается скетч от финального артворка в разработке окружения?

а) Артворк выполняется раньше скетча

б) **Скетч представляет собой быстрые зарисовки для тестирования идей, артворк — детально прорисованная финальная версия**

в) Арты создаются только для коммерческих презентаций

г) Скетчи применяют только опытные художники

Правильный ответ: б)

Вопрос 7.

В каком порядке выполняются этапы разработки окружения кликер-игры?

а) Финальный арт → концепция → скетч

б) **Концепция → скетч → финальный арт**

в) Скетч → концепция → финальный арт

г) Финальный арт → скетч → концепция

Правильный ответ: б)

Вопрос 8.

Эргономика в дизайне окружения кликер-игры направлена на обеспечение:

а) Высокого дохода от продаж игры

б) **Комфортного и приятного игрового опыта для пользователя**

в) Максимально яркого цветового контраста

г) Минимального потребления энергии устройством

Правильный ответ: б)

Вопрос 9.

Какие критерии учитываются при экономическом обосновании выбранной концепции окружения?

а) Потребности разработчиков в отпуске

б) **Затраты на создание, стоимость реализации и потенциал монетизации проекта**

в) Географическое расположение студии разработки

г) Ценность наград за прохождение уровней

Правильный ответ: б)

Вопрос 10.

Цель планирования наполнения окружения кликер-игры:

а) Скрыть технические проблемы движка игры

- б) Гармонично разместить игровые элементы, создавая комфорт и вовлечение игрока**
 - в) Привлечь дополнительное финансирование
 - г) Завоевать награду на конкурсе игрового дизайна
- Правильный ответ: б)

5 семестр

Вопрос 1.

Что первично при разработке фонов и окружения для игры жанра «Match3»?

- а) Пропуск первого уровня без потери жизней
- б) Анализ темы, сбор информации и референсов по проекту**
- в) Оптимизация загрузки игровых ресурсов
- г) Прогрессивное улучшение интерфейса

Правильный ответ: б)

Вопрос 2.

Какую задачу решает разделение планов при разработке окружения в играх «Match3»?

- а) Усложнить взаимодействие с объектами
- б) Добавить глубины и объёма двумерному изображению**
- в) Исправить баги движка игры
- г) Поддерживать систему вознаграждений игрокам

Правильный ответ: б)

Вопрос 3.

Роль работы с формой и силуэтом в дизайне окружения для игр «Match3»:

- а) Создание комфортной звуковой атмосферы
- б) Формирование узнаваемых и приятных глазу фигур объектов, составляющих фон и окружение**
- в) Управление скоростью перемещения игровых блоков
- г) Максимальная нагрузка на видеокарту устройства

Правильный ответ: б)

Вопрос 4.

Какой элемент особенно важен при работе с композицией фонов в играх «Match3»?

- а) Громоздкие и массивные блоки
- б) Грамотное размещение объектов, обеспечивающее гармоничное восприятие всей сцены**
- в) Произвольное сочетание любых цветов
- г) Отсутствие теней и градиентов

Правильный ответ: б)

Вопрос 5.

Почему важна детализация выбранных концептов окружения в играх «Match3»?

- а) За счёт детализированных фонов увеличивается скорость передвижения блоков
- б) Детализированные фоны делают игровой мир привлекательным и живым, повышают интерес игроков**
- в) Чтобы снизить нагрузку на процессор мобильного устройства
- г) Для усложнения игрового процесса

Правильный ответ: б)

Вопрос 6.

Предназначение второго плана в организации фонов для игр «Match3»:

- а) Быстро привлекать внимание игрока своими яркими цветами
- б) Поддерживает общее восприятие сцены, добавляет ощущения глубины и масштаба**
- в) Отличаться резкими границами и контурами
- г) Выделяться ярким свечением, отвлекающим от основного действия

Правильный ответ: б)

Вопрос 7.

С какой целью проводят тестирование созданных фонов и окружения в играх «Match3»?

- а) Обеспечить максимальную прибыль владельцам платформы
- б) Оценить эффективность визуального ряда и влияние на погружение игрока в игровой процесс**
- в) Показать новый фон инвесторам проекта
- г) Повысить частоту выхода обновлений игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 8.

Что проверяется при анализе экономических показателей выбранного варианта окружения?

- а) Вероятность вирусного роста числа подписчиков в соцсетях
- б) Затраты на разработку, предполагаемый срок окупаемости и ожидаемую прибыль от игры**
- в) Периодические изменения в законодательстве страны-разработчика
- г) Возможности интеграции рекламы в сам игровой процесс

Правильный ответ: б)

Вопрос 9.

Критерии оценки успешности выбранного варианта окружения для игры «Match3»:

- а) Время запуска игры после установки
- б) Положительная реакция пользователей, высокий показатель удержания игроков**
- в) Частота появления новостей о проекте в медиа
- г) Количество повторных запусков игры пользователями за сутки

Правильный ответ: б)

Вопрос 10.

Какие элементы входят в содержание доклада по итогам предпроектных исследований в разработке окружения для игр «Match3»?

- а) Распределение обязанностей сотрудников отдела маркетинга
- б) Результаты сбора информации, анализ лучших примеров и выводы о направлениях дальнейшей работы**
- в) Протоколы совещаний совета директоров компании
- г) История происхождения названия студии разработки

Правильный ответ: б)

ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите

4 семестр

Вопрос 1. Какие задачи решаются при разработке предметов быта для кликер-игры?

- а) Оптимизация игрового движка
- б) Создание визуально привлекательной и функциональной обстановки**
- в) Увеличение частоты кадров в секунду
- г) Создание сложного алгоритма подсчета статистики

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Что представляет собой двухточечная перспектива в рисунке предметов быта?

- а) Прием уменьшения размера предметов при удалении
- б) Техника рисунка, основанная на двух точках схода, позволяющая создать иллюзию трехмерного пространства**
- в) Метод распределения светотени на объектах
- г) Прием разделения картинки на три слоя (передний, средний и задний планы)

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какую цель преследуют при разработке композиции из предметов быта в интерьере?

- а) Повышение нагрузки на устройство игрока б) **Создание эстетичного и удобного пространства, соответствующего атмосфере игры** в) Упрощение работы художников г) Облегчение работы программистов

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Почему важно соблюдать правила композиции при размещении предметов быта в кликер-игре?

- а) Правила композиции снижают расходы на создание контента б) **Правильно составленная композиция обеспечивает комфортное восприятие и удобство игрового процесса** в) Нарушение правил композиции ускоряет процесс рендеринга г) Отсутствие композиции сокращает время разработки игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какие элементы необходимы для качественной проработки предметов быта в кликер-игре?

- а) Интеграция голосовых команд б) **Согласованность с дизайном интерфейса, форма, пропорции, фактура и освещенность** в) Эффективная система поощрений г) Внедрение многоязыкового меню

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Какой ключевой критерий важен при выборе предметов быта для кликер-игры?

- а) Цена покупки на рынке б) **Их визуальная привлекательность и способность органично вписываться в общую картину игры** в) Экологичность производства г) Вес и габариты физического экземпляра

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Чем полезна методика скетчинга при разработке предметов быта?

- а) Возможность быстро исправить баг в коде б) **Позволяет быстро протестировать идеи и определить лучшие пути развития проектов** в) Используется для изучения иностранных языков г) Повышает мощность GPU устройства

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Для чего необходим анализ целевой аудитории при разработке предметов быта?

- а) Улучшения системы авторизации в игре б) **Определение предпочтений и нужд игроков, влияющих на дизайн и функциональность предметов** в) Введение лимитов на покупку внутриигровых предметов г) Расширение базы данных игроков

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Что является приоритетом при разработке предметов быта с точки зрения эргономики?

- а) Максимальное число щелчков мыши б) **Удобство восприятия и взаимодействия игрока с предметом, гармонизация визуального и функционального компонентов** в) Пользователи выбирают темные оттенки г) Экспериментирование с новыми формами предметов

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Какова роль технической документации при разработке предметов быта для кликер-игры?

- а) Определяет порядок приема пищи сотрудниками студии б) **Служит руководством по сборке физического товара потребителем** в) Является частью бухгалтерской отчетности компании г) **Описывает процессы и этапы создания объектов, включая чертежи, спецификации и инструкции для разработчиков**

Правильный ответ: г)

5 семестр

Вопрос 1.

Какие задачи стоят перед художником при разработке персонажа для игры жанра «Match3»?

- а) Создание уникального музыкального сопровождения
- б) Формирование интересного и привлекательного облика персонажа, соответствующего миру игры и целям аудитории**
- в) Написание сценария полнометражного мультфильма
- г) Кодирование искусственного интеллекта для игровых NPC

Правильный ответ: б)

Вопрос 2.

Какие компоненты составляют анкету персонажа в игровом дизайне?

- а) Адрес электронной почты и номер телефона
- б) Биографическая информация, личностные характеристики, внешний вид и история персонажа**
- в) Сведения о доходах художника
- г) Рекомендации врачей относительно здоровья персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 3.

Какой инструмент полезен при изучении и сборе референсов для разработки персонажа?

- а) Книга рецептов кулинарных блюд
- б) Интернет-ресурсы и специализированные библиотеки художественных работ, фотографии реальных существ и природных явлений**
- в) Спортивный тренажёр
- г) Курсы финансовой аналитики

Правильный ответ: б)

Вопрос 4.

Почему важна работа с формой и силуэтом персонажа?

- а) Формирует финансовый отчет студии
- б) Создает уникальную и запоминающуюся фигуру персонажа, подчеркивает его характерные черты и выделяет среди других**
- в) Нужна для расчёта коэффициента износа компьютерной мышки
- г) Используется для сортировки мусора в офисе

Правильный ответ: б)

Вопрос 5.

Чем характеризуется правильная стилизация персонажа?

- а) Минимизацией художественного выражения
- б) Преобразованием персонажа в особый художественный стиль, соответствующий игре и воспринимающийся естественно аудиторией**
- в) Сохранением чрезмерной детализации
- г) Имитирует исторические события точно и буквально

Правильный ответ: б)

Вопрос 6.

Для чего нужна динамика поз и выражение эмоций у персонажа в игре жанра «Match3»?

- а) Для увеличения памяти устройства
- б) Для поддержания интереса игроков, привнесения экспрессии и эмоциональной связи с героем**
- в) Используется для проверки сетевого соединения
- г) Улучшает обработку текстур в Unity

Правильный ответ: б)

Вопрос 7.

Какими характеристиками обладают основные типы персонажей в играх жанра «Match3»?

- а) Трудолюбивый администратор баз данных
- б) Главный герой, помощник, антагонист, нейтральный персонаж, усиливающий игровой процесс и разнообразие**
- в) Профессиональный менеджер HR-отдела
- г) Специалист по кибербезопасности

Правильный ответ: б)

Вопрос 8.

Что понимается под скетчингом при разработке персонажа?

- а) Метода взлома паролей
- б) Стадия предварительной работы, состоящая из быстрых набросков для проверки идей и выбора наилучшего варианта**
- в) Вид социальной сети
- г) Медицинская процедура для похудения

Правильный ответ: б)

Вопрос 9.

Какие цели достигаются путем доработки выбранного варианта персонажа?

- а) Рост цен акций студии-разработчика
- б) Улучшение визуальной составляющей, достижение лучшего соответствия задаче и настроению игры, устранение проблем с восприятием персонажа**
- в) Увеличение количества работников в штате
- г) Серверная оптимизация игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 10.

Какой документ описывает стадии разработки персонажа и регламентирует выполнение работ художниками?

- а) Договор аренды офиса
- б) Техническая документация, содержащая схемы, спецификации и инструкции по выполнению каждой стадии разработки персонажа**
- в) Платежная ведомость зарплаты сотрудников
- г) Меню корпоративного кафе

Правильный ответ: б)