

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 17.07.2026 10:23:11  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

Кафедра математики и информатики

**КОМПЛЕКТ  
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ  
СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ  
ДИСЦИПЛИНЕ**

**Б1.В.ДЭ.06.02 ТЕХНОЛОГИИ ПОЛИГРАФИИ В ГРАФИЧЕСКОМ  
И UX/ UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

3D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                      | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории |
|                                                                                                                                                | ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                              |
|                                                                                                                                                | ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета                                                                                    |

**Компетенция: ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

***ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории***

1. Какой вид печати оптимален для производства коллекционного издания игры тиражом 500 экземпляров с высоким качеством цветопередачи?

- а) трафаретная печать
- б) цифровая печать**
- в) флексография
- г) ризография

2. Упаковка игры должна содержать возрастной рейтинг PEGI, логотип платформы и штрихкод. В какой зоне макета размещаются эти обязательные элементы?

- а) в области вылетов для привлечения внимания
- б) на корешке упаковки
- в) в безопасной зоне на расстоянии не менее 5 мм от линии реза**
- г) в любом месте без ограничений

3. Какие характеристики бумаги влияют на восприятие артбука как премиального издания? *(несколько вариантов ответа)*

- а) плотность от 150 г/м<sup>2</sup> и выше**
- б) минимальная стоимость за лист
- в) матовое или полуматовое покрытие для комфортного просмотра**
- г) максимальная глянецовость для всех страниц

4. В руководстве к настольной игре необходимо объяснить сложную механику. Какой принцип визуальной иерархии следует применить?

а) размещение всей информации одинаковым кеглем для единообразия

**б) выделение ключевых терминов цветом и использование пошаговых иллюстраций**

в) использование сплошного текста без разбивки на блоки

г) максимальное количество декоративных элементов

5. Какие элементы навигации повышают удобство использования многостраничного артбука? *(несколько вариантов ответа)*

**а) содержание с указанием страниц в начале издания**

**б) колонтитулы с названиями разделов**

в) отсутствие нумерации страниц для эстетичности

г) одинаковое оформление всех разделов без визуальных маркеров

6. Промо-буклет для выставки должен привлекать внимание издаека. Какой минимальный кегль заголовка рекомендуется для читаемости с расстояния 2 метров?

а) 12-14 pt

б) 24-36 pt

**в) 72-96 pt**

г) 120-150 pt

7. Как называется дополнительная область за пределами формата изделия, которая срезается при финишной обработке тиража?

**Ответ: вылет (bleed)**

8. Как называется специальное лаковое покрытие, наносимое на отдельные элементы печатного изделия для создания контраста с матовой поверхностью?

**Ответ: выборочный лак (спот-лак / UV-лак)**

9. Заполните пропуск:

Для создания эффекта тиснения на обложке коллекционного издания используется технология \_\_\_\_\_, при которой изображение выдавливается на материале с помощью клише.

**Ответ: конгрев (или: тиснение / блинтовое тиснение)**

10. Установите соответствие между видами полиграфической продукции для игр и их техническими особенностями:

| <i>Виды полиграфической продукции для игр</i> | <i>Технические особенности</i>                   |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| а) Стикерпак                                  | 1. Развёртка с линиями сгиба, вырубка, лакировка |
| б) Упаковка для диска                         | 2. Вырубка по контуру, клеевой слой, ламинация   |
| в) Артбук                                     | 3. Переплёт, форзацы, сшивка блока               |
| г) Промо-постер                               | 4. Крупный формат, плотная бумага, без сгибов    |

**Ответ: а-2, б-1, в-3, г-4**

**ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

11. При конвертации ярко-синего цвета (RGB: 0, 100, 255) в CMYK происходит заметное изменение оттенка. Какова причина?

а) ошибка в настройках программы

**б) цветовой охват CMYK меньше, чем RGB, и некоторые цвета невоспроизводимы**

в) неправильно выбран профиль монитора

г) синий цвет не существует в системе CMYK

12. Система стандартизированных смесевых красок, позволяющая точно воспроизводить фирменные цвета в полиграфии?

**а) Pantone**

б) интерлиньяж

в) GIF

г) EPS

13. При подготовке изображения игрового арта для печати на формате A2 исходный файл имеет размер 2000×3000 px. Достаточно ли этого разрешения?

а) да, этого достаточно для любого формата

**б) нет, при 300 dpi изображение будет иметь размер примерно 17×25 см, что меньше A2**

в) да, если увеличить изображение программными средствами

г) нет, но можно компенсировать повышением резкости

14. Как называется система стандартизированных смесевых красок, позволяющая точно воспроизводить фирменные цвета в полиграфии?

**Ответ: Pantone**

15. Как называется расстояние между базовыми линиями соседних строк текста?

**Ответ: интерлиньяж (leading)**

16. Заполните пропуск:

Минимальное разрешение растровых изображений для качественной офсетной печати составляет \_\_\_\_\_ точек на дюйм.

**Ответ: 300 (или: 300 dpi)**

17. Установите соответствие между форматами файлов и их назначением в полиграфическом производстве:

| <i>Форматы файлов</i> | <i>Назначение</i>                              |
|-----------------------|------------------------------------------------|
| а) PDF/X-4            | 1. Исходный редактируемый файл вёрстки         |
| б) TIFF               | 2. Стандарт передачи макетов в типографию      |
| в) INDD               | 3. Растровое изображение без сжатия для печати |
| г) EPS                | 4. Векторная графика с поддержкой CMYK         |

**Ответ: а-2, б-3, в-1, г-4**

**ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета**

18. Какую информацию необходимо запросить у заказчика в первую очередь при получении заказа на разработку упаковки игры?

- а) список любимых шрифтов арт-директора
- б) тираж, сроки, бюджет и технические требования типографии**
- в) историю создания игровой студии
- г) отзывы на предыдущие игры компании

19. Заказчик утвердил цветопробу, но после печати тиража цвета отличаются от ожидаемых. Кто несёт ответственность?

- а) дизайнер, так как он готовил макет
- б) типография, если печать выполнена с отклонением от утверждённой цветопробы**
- в) заказчик, так как он утвердил пробу
- г) производитель бумаги

20. Какие документы фиксируют согласование этапов работы над полиграфическим проектом? *(несколько вариантов ответа)*

- а) акт приёма-передачи утверждённого макета**
- б) неформальная переписка в мессенджере
- в) подписанная цветопроба (подписной лист)**
- г) устное одобрение по телефону

21. Какие параметры макета необходимо согласовать с типографией до начала работы? *(несколько вариантов ответа)*

- а) предпочтения дизайнера по цветовой гамме
- б) требования к вылетам и безопасным зонам**
- в) стоимость аналогичных проектов у конкурентов
- г) профиль цветоделения и формат файла**

22. После третьего раунда правок заказчик просит внести изменения, значительно выходящие за рамки первоначального ТЗ. Каков порядок действий?

- а) внести все правки в рамках первоначальной стоимости
- б) зафиксировать дополнительные требования, оценить объём работ, согласовать новые сроки и стоимость**
- в) отказаться от внесения любых изменений
- г) передать проект другому дизайнеру

23. Как называется пробный оттиск, выполненный на печатной машине для контроля цветопередачи перед запуском тиража?

**Ответ: цветопроба (приладка / proof)**

24. Как называется стандартный документ, в котором заказчик фиксирует требования к дизайн-проекту: цели, целевую аудиторию, технические параметры?

**Ответ: бриф (ТЗ / техническое задание)**

25. Заполните пропуск:

Перед запуском тиража в печать заказчик должен подписать \_\_\_\_\_, подтверждающую соответствие цветов и качества ожиданиям.

**Ответ: цветопробу (или: пробный оттиск / proof)**

26. Установите соответствие между этапами полиграфического производства и передаваемыми материалами:

| <i>Этапы полиграфического производства</i> | <i>Передаваемые материалы</i>                |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------|
| а) Брифинг                                 | 1. PDF/X с метками реза и вылетами           |
| б) Согласование концепции                  | 2. Техническое задание с параметрами проекта |
| в) Передача в препресс                     | 3. Тираж готовой продукции                   |
| г) Приёмка тиража                          | 4. Презентация с эскизами и мудбордом        |

**Ответ: а-2, б-4, в-1, г-3**