

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/bb8a25c0babb55ede58

**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.04.02 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
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 «Компьютерные технологии 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
ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

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

4 семестр

1. При выборе цветовой палитры для интерфейса казуальной игры для детей, какой подход является обоснованным?

- а) Использование тёмных насыщенных цветов
- б) Применение ярких, чистых цветов с позитивными ассоциациями**
- в) Ограничение палитры монохромными оттенками серого
- г) Использование преимущественно холодных тёмных оттенков

2. Какие факторы необходимо учитывать при анализе требований к графике игрового проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Целевая платформа и технические ограничения устройств**
- б) Личные предпочтения менеджера проекта в цветах
- в) Жанр игры и ожидания целевой аудитории**
- г) Текущие котировки акций издателя

3. Как называется документ, содержащий описание целей, задач и требований проекта, на основе которого дизайнер принимает решения?

Ответ: бриф (или: техническое задание, ТЗ)

4. Заполните пропуск:

При обосновании дизайнерских решений необходимо учитывать _____ аудитории, определяющую визуальные предпочтения и уровень сложности интерфейса.

Ответ: целевую

5. Какой фактор является определяющим при выборе между растровым и векторным форматом для иконок интерфейса?

- а) Личные предпочтения дизайнера
- б) Требования к масштабируемости и поддержке разных разрешений экрана**
- в) Дата создания программного обеспечения
- г) Количество цветов в корпоративном стиле

6. Дизайнер получил задание создать интерфейс для хоррор-игры. Какое цветовое решение соответствует ожиданиям аудитории?

- а) Пастельные тона розового и голубого
- б) Равномерное распределение всех цветов радуги
- в) Яркие неоновые цвета на белом фоне
- г) Тёмная палитра с акцентами красного, контрастные переходы**

7. На основании каких данных дизайнер должен принимать решение о сложности визуального стиля?

- а) На основе анализа целевой аудитории, технических возможностей и бюджета**
- б) Только на основе собственного художественного видения
- в) Исключительно по требованиям маркетинга
- г) По количеству конкурентов на рынке

5 семестр

8. Какой метод позволяет наиболее объективно оценить удобство игрового интерфейса?

- а) Личное мнение дизайнера
- б) Юзабилити-тестирование с представителями целевой аудитории**
- в) Подсчёт количества элементов на экране
- г) Сравнение с офисными приложениями

9. Какие данные нужны для обоснования структуры игрового меню? *несколько вариантов ответа)*

- а) Типичные сценарии использования (user flows) игроков**
- б) Анализ интерфейсов конкурентов в том же жанре**
- в) Курс валют на момент разработки
- г) Размер офиса компании-заказчика

10. Какой термин обозначает вымышленного представителя целевой аудитории с описанием характеристик и потребностей?

Ответ: персона (или: user persona)

11. Заполните пропуск:

Диаграмма _____ показывает последовательность экранов и действий пользователя в приложении.

Ответ: User Flow (или: пользовательского сценария)

12. Какой документ фиксирует результаты анализа целевой аудитории в виде обобщённых портретов пользователей?

- а) Техническое задание
- б) Бухгалтерский отчёт
- в) Персоны (User Personas)**
- г) Договор с заказчиком

13. Для обоснования размера и расположения интерактивных элементов на экране мобильной игры следует опираться на:

- а) Эстетические предпочтения арт-директора
- б) Эргономические исследования и стандарты размеров тач-зон**
- в) Случайное размещение
- г) Максимальное заполнение экрана элементами

14. При конфликте между пожеланиями заказчика и результатами UX-исследования, какая стратегия профессиональна?

- а) Всегда выполнять требования заказчика без обсуждения
- б) Отказаться от проекта
- в) Представить заказчику данные исследования и предложить компромисс**
- г) Реализовать свой вариант без уведомления

ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации

4, 5 семестр

15. Какой инструмент Figma позволяет создавать переиспользуемые элементы с вариантами состояний?

- а) Фрейм (Frame)
- б) Компонент с вариантами (Component with Variants)**
- в) Линия (Line)
- г) Текст (Text)

16. Какие возможности Figma обеспечивают командную работу над UI? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Совместное редактирование в реальном времени**
- б) Система комментариев и обратной связи**
- в) Автоматическая генерация кода игры
- г) Встроенный компилятор C++

17. Как называется функция Figma для автоматического распределения элементов с заданными отступами?

Ответ: Auto Layout

18. Заполните пропуск:

Для создания переиспользуемых элементов с разными состояниями в Figma используются _____ компонентов.

Ответ: варианты (или: variants)

19. Для автоматической адаптации расположения элементов при изменении контента в Figma используется:

- а) Абсолютное позиционирование
- б) Маска слоя
- в) Auto Layout**

20. Какая функция Figma позволяет создать библиотеку компонентов, доступную во всех проектах команды?

- а) Локальные стили
- б) Team Library (командная библиотека)**
- в) Плагин «Unsplash»
- г) Режим просмотра

21. При передаче макетов разработчикам из Figma используется:

- а) Режим Inspect с экспортом ресурсов и спецификаций**
- б) Устное описание дизайна
- в) Отправка файлов по почте без доступа к оригиналу
- г) Печать макетов на бумаге

6 семестр

22. Какой инструмент Adobe After Effects используется для создания систем частиц?

- а) Текстовый инструмент
- б) CC Particle World или Particular**
- в) Инструмент «Прямоугольник»
- г) Маска слоя

23. Выберите два правильных ответа. Какие возможности After Effects применяются для создания свечения?

- а) Эффект Glow с настройкой интенсивности**
- б) Режимы наложения Add или Screen**
- в) Экспорт в текстовый формат
- г) Инструмент «Обрезка»

24. Как называется техника анимации в Spine с деформацией изображения через сетку?

Ответ: меш-деформация (или: mesh)

25. Заполните пропуск:

Для автоматизации повторяющихся действий в After Effects используются _____, написанные на JavaScript.

Ответ: выражения (или: expressions)

26. Для создания скелетной анимации 2D-персонажа наиболее эффективно использовать:

- а) Adobe Photoshop
- б) Spine или DragonBones**
- в) Microsoft Word
- г) Adobe Acrobat

27. При экспорте анимации из Spine для игрового движка рекомендуется формат:

- а) MP4
- б) PDF
- в) DOC
- г) JSON с атласом текстур

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

5 семестр

28. При первичном обсуждении проекта с заказчиком, какой подход обеспечивает эффективное выяснение требований?

- а) Молчаливое выслушивание без уточнений
- б) **Активное слушание с открытыми вопросами и фиксацией ответов**
- в) Немедленное предложение готового решения
- г) Демонстрация только своего портфолио

29. Какие действия соответствуют деловому этикету при критике от заказчика? *(несколько вариантов ответа)*

- а) **Выслушать замечания и уточнить пожелания**
- б) **Предложить варианты решения проблем**
- в) Прервать заказчика и настаивать на своей правоте
- г) Игнорировать обратную связь

30. Какой термин обозначает официальное подтверждение заказчиком принятия работы?

Ответ: приёмка (или: согласование, утверждение)

31. Заполните пропуск:

Для представления дизайн-решений заказчику используется _____, в которой обосновываются принятые решения.

Ответ: презентация

32. Если заказчик запрашивает изменения за рамками ТЗ, следует:

- а) **Обсудить влияние на сроки и бюджет, оформить дополнение к ТЗ**
- б) Выполнить всё бесплатно
- в) Отказаться от проекта
- г) Игнорировать запрос

33. Какой документ формализует результаты согласования и защищает интересы сторон?

- а) Личная переписка в мессенджере
- б) **Акт приёмки или протокол согласования**
- в) Публикация в социальных сетях
- г) Устная договорённость

34. Установите соответствие между этапами взаимодействия с заказчиком и действиями:

Этапы взаимодействия с заказчиком	Действие
а) Начало проекта	1. Подписание акта приёмки работ

б) Презентация концепции	2. Заполнение брифа и обсуждение требований
в) Сбор обратной связи	3. Демонстрация и обоснование решений
г) Завершение проекта	4. Фиксация замечаний и согласование правок

Ответ: а-2, б-3, в-4, г-1

6 семестр

35. При передаче графических ассетов разработчикам, какой подход профессионален?

- а) Отправка файлов без описания
- б) Подготовка пакета с документацией, спецификациями и структурированными файлами**
- в) Устное объяснение по телефону
- г) Отправка скриншотов вместо исходников

36. Какие действия способствуют эффективному взаимодействию с программистами? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Соблюдение технических требований к форматам**
- б) Своевременная коммуникация о статусе готовности**
- в) Изменение структуры файлов без предупреждения
- г) Работа без учёта ограничений движка

37. Заполните пропуск:

Для систематизации передаваемых ассетов используется _____ с описанием каждого файла.

Ответ: документация (или: спецификация)

38. При возникновении технических проблем с интеграцией графики, какова оптимальная стратегия?

- а) Обвинить разработчиков
- б) Игнорировать проблему
- в) Совместно проанализировать проблему и найти решение**
- г) Отказаться от работы

39. Если заказчик запрашивает существенные изменения на этапе интеграции, профессиональный подход:

- а) Оценка влияния на сроки и бюджет с последующим согласованием**
- б) Немедленное выполнение без обсуждения
- в) Отказ от любых изменений
- г) Игнорирование запроса

Компетенция: ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике

4 семестр

40. Какие техники используются для создания эффекта металлической поверхности? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Применение градиентов с резкими переходами и бликами**
- б) Использование текстур с соответствующими режимами наложения**
- в) Заливка сплошным серым цветом
- г) Применение фильтра «Мозаика»

41. Как называется техника создания иллюзии объёма с помощью светотеневой моделировки?

Ответ: светотень (или: шейдинг, shading)

42. Вопрос на дополнение

Заполните пропуск:

При создании визуального эффекта взрыва важно учитывать _____ распространения частиц от центра к периферии.

Ответ: динамику (или: направление)

5 семестр

43. При создании анимированного эффекта нажатия кнопки, какой параметр влияет на ощущение отзывчивости?

- а) Разрешение экрана
- б) Длительность и характер анимации (easing)**
- в) Количество цветов в палитре
- г) Объём оперативной памяти

44. При проектировании микроанимаций интерфейса следует учитывать *(несколько вариантов ответа)*:

- а) Функциональное назначение анимации (обратная связь)**
- б) Консистентность с визуальным стилем игры**
- в) Максимальную сложность каждой анимации
- г) Полное отсутствие анимации

45. Как называется функция, определяющая скорость изменения анимации во времени?

Ответ: easing (или: easing-функция)

46. Заполните пропуск:

Принцип _____ означает, что похожие элементы должны анимироваться одинаково во всём приложении.

Ответ: консистентности (или: единообразия)

47. Какой принцип важен при создании эффекта получения награды в игре?

- а) Минимальная заметность
- б) Использование только чёрно-белых цветов
- в) Акцентирование внимания и положительная эмоциональная окраска**
- г) Максимальная длительность

48. Для появления модального окна в интерфейсе наиболее подходит:

- а) Мгновенное появление без анимации
- б) Комбинация масштабирования и изменения прозрачности с ease-out**

- в) Только изменение цвета фона
- г) Горизонтальный сдвиг за пределы экрана

49. Какой подход к эффекту загрузки улучшает пользовательский опыт?

- а) Анимированный индикатор прогресса с визуальной обратной связью**
- б) Отсутствие индикации процесса
- в) Статичный текст «Загрузка» без анимации
- г) Блокировка экрана без объяснения

6 семестр

50. При разработке эффекта магического удара, какой аспект приоритетен?

- а) Максимальное количество частиц
- б) Баланс между зрелищностью, читаемостью и производительностью**
- в) Точное копирование эффекта из другой игры
- г) Использование одного цвета

51. При создании эффекта дыма следует учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Органичность формы и турбулентность движения**
- б) Постепенное рассеивание и изменение прозрачности**
- в) Использование только прямых линий
- г) Резкие границы без размытия

52. Какой термин обозначает последовательность изображений, образующих кадры анимации эффекта?

Ответ: спрайтовая анимация (или: sprite animation)

53. Заполните пропуск:

Для плавности анимации необходимо правильно рассчитать _____ между ключевыми кадрами.

Ответ: интерполяцию (или: промежуточные кадры)

54. Какой принцип анимации обеспечивает ощущение веса и инерции в движении?

- а) Симметрия
- б) Timing и Spacing (тайминг и спейсинг)**
- в) Линейная интерполяция
- г) Мгновенные переходы

55. Для создания эффекта электрических разрядов наиболее эффективно использовать:

- а) Только размытые круги
- б) Сплошные заливки прямоугольниками
- в) Комбинацию ломаных линий с разветвлениями и эффектом свечения**
- г) Текстовые элементы

56. Какой подход к проектированию VFX позволяет итеративно улучшать результат?

- а) Создание финальной версии сразу без черновиков
- б) Разработка через этапы: скетч → прототип → полировка**
- в) Копирование готовых решений без адаптации

г) Отказ от обратной связи

ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

5 семестр

57. Для эффективного распределения задач в команде дизайнеров рекомендуется:

- а) Устное распределение без фиксации
- б) Использование таск-трекера с чёткими описаниями и дедлайнами**
- в) Выполнение всех задач одним специалистом
- г) Случайное распределение

58. Какие практики повышают эффективность командной работы? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Регулярные синхронизации для обсуждения прогресса**
- б) Единые стандарты оформления и нейминга файлов**
- в) Независимая работа без коммуникации
- г) Отсутствие документации

59. Какой термин обозначает набор переиспользуемых компонентов и правил для единообразия дизайна?

Ответ: дизайн-система (или: design system)

60. При организации командной работы в Figma координацию обеспечивает:

- а) Локальное сохранение файлов
- б) Совместное редактирование с системой комментариев и версий**
- в) Экспорт в JPEG
- г) Печать макетов

61. Какой инструмент используется для отслеживания итераций в прототипе?

- а) История версий в Figma или система контроля версий**
- б) Калькулятор
- в) Блокнот с записями
- г) Электронная почта

62. При расхождениях в стилях между работами разных дизайнеров, какое решение системное?

- а) Игнорирование расхождений
- б) Создание и внедрение единой дизайн-системы с компонентами**
- в) Переделка всего одним дизайнером
- г) Удаление работ с расхождениями

6 семестр

63. Для версионирования файлов в командной работе над VFX используется:

- а) Электронная почта
- б) Git или Perforce**
- в) Текстовый редактор
- г) Калькулятор

64. Выберите два правильных ответа. Какие практики повышают эффективность командной работы над VFX?

- а) Регулярные ревью работ для контроля качества
- б) Общая библиотека переиспользуемых элементов и пресетов
- в) Изоляция каждого художника от команды
- г) Отсутствие документации

65. Как называется система правил именования файлов и папок?

Ответ: нейминг-конвенция (или: naming convention)

66. Заполните пропуск:

Все члены команды должны следовать единому _____, определяющему структуру файлов и папок.

Ответ: пайплайну (или: pipeline, стандарту)

67. Какой документ определяет структуру папок и правила именования для командного проекта?

- а) Финансовый отчёт
- б) Личный дневник
- в) Рекламный буклет
- г) **Нейминг-конвенция или файловый гайдлайн**

68. При интеграции работ нескольких VFX-художников критически важно:

- а) **Проверять совместимость и разрешать конфликты версий**
- б) Игнорировать конфликты файлов
- в) Удалять работы предыдущих исполнителей
- г) Работать только офлайн

69. Для координации между VFX-командой и программистами при интеграции рекомендуется:

- а) Избегать любой коммуникации
- б) Работать независимо до финала проекта
- в) Передавать информацию только через третьих лиц
- г) **Проводить регулярные синхронизации и использовать общий трекер задач**

ПК-4.3. Применяет программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

4 семестр

70. При экспорте графики для игрового движка необходимо учитывать (несколько вариантов ответа):

- а) **Требования к размерам текстур (степени двойки)**
- б) **Оптимизацию размера файла без существенной потери качества**
- в) Сохранение в формате PSD для прямого импорта
- г) Максимальное увеличение размера файла

71. Как называется изображение, содержащее несколько кадров анимации на одном листе?

Ответ: спрайт-лист (или: sprite sheet)

72. Заполните пропуск:

При экспорте графики для веб и мобильных игр следует использовать формат _____ для изображений с прозрачностью.

Ответ: PNG

73. Для пакетной обработки серии изображений в Adobe Photoshop эффективнее всего использовать:

- а) Ручное редактирование каждого файла
- б) Операции (Actions) и пакетную обработку (Batch)**
- в) Копирование файлов вручную
- г) Изменение расширения файлов

74. При создании спрайт-листа анимации кадры располагаются:

- а) В отдельных файлах без связи
- б) На одном изображении в виде сетки или полосы**
- в) В разных цветовых каналах одного файла
- г) В метаданных файла

5 семестр

75. Какой режим Figma используется для настройки переходов и анимаций между экранами?

- а) Design
- б) Prototype**
- в) Inspect
- г) Assets

76. Какие типы переходов доступны в Figma? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Dissolve (растворение)**
- б) Smart Animate (интеллектуальная анимация)**
- в) Компиляция кода
- г) Печать документа

77. Как называется функция Figma, автоматически анимирующая изменения между состояниями слоя?

Ответ: Smart Animate

78. Заполните пропуск:

Для переходов между экранами прототипа необходимо соединить элементы _____, указав действие и анимацию.

Ответ: связями (или: линиями, connections)

79. Для демонстрации прототипа заказчику без установки Figma можно использовать:

- а) Только скриншоты
- б) Режим презентации с публичной ссылкой**
- в) Исходные файлы .fig
- г) Устное описание

80. Какой инструмент Figma позволяет создать состояния компонента для интерактивных эффектов?

- а) Variants с Interactive Components**
- б) Масштабирование
- в) Обрезка изображения
- г) Выравнивание

81. Установите соответствие между типами анимации в Figma и их эффектами:

<i>Типы анимации в Figma</i>	<i>Эффекты</i>
а) Instant	1. Плавное изменение прозрачности
б) Dissolve	2. Автоматическая анимация изменённых свойств
в) Smart Animate	3. Мгновенный переход без анимации
г) Move In	4. Выезд нового экрана поверх текущего

Ответ: а-3, б-1, в-2, г-4

6 семестр

82. Какие форматы поддерживают прозрачность для экспорта VFX? (*несколько вариантов ответа*)

- а) PNG с альфа-каналом
- б) WebP с прозрачностью
- в) JPEG
- г) BMP без альфа-канала

83. Как называется изображение, объединяющее множество текстур или кадров для оптимизации?

Ответ: атлас текстур

84. Какой инструмент используется для автоматической сборки кадров в спрайт-лист?

- а) TexturePacker или аналогичные утилиты
- б) Microsoft Excel
- в) Блокнот
- г) Калькулятор

85. При экспорте анимации из Spine для Unity следует использовать:

- а) Видеофайл MP4
- б) Скриншоты каждого кадра
- в) Spine JSON/Binary с атласом текстур и runtime-библиотеку
- г) Документ PDF

86. Установите соответствие между ПО и типом контента:

<i>Программное обеспечение</i>	<i>Тип контента</i>
а) Adobe After Effects	1. Скелетная 2D-анимация персонажей
б) Spine	2. Сборка спрайт-листов и атласов
в) TexturePacker	3. Композитинг и создание VFX-анимаций
г) Unity Particle System	4. Realtime-системы частиц в игровом движке

Ответ: а-3, б-1, в-2, г-4