

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:00:00
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
СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ
ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.05.02 3D-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «3D-проектирование» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
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-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать 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 создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

Компетенция: УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения.

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое изометрический кликер?

- а) Казуальная игра с видом сверху-вниз, в которой прогресс достигается кликаньем по экрану
- б) Жанр, основанный на быстром управлении героем с клавиатуры**
- в) Игра, имитирующая фермерское хозяйство
- г) Игра-стратегия с глубоким экономическим механизмом

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Какая основная механика присутствует во всех изометрических кликерах?

- а) Покупка улучшений за реальные деньги
- б) Прогресс путем непрерывного кликанья по экрану**
- в) Командное взаимодействие с друзьями
- г) Собираение редких артефактов

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какие два типа изометрических кликеров популярны среди геймеров?

- а) Adventure и Simulation
- б) Strategy и Racing
- в) Farming и Battle**

- г) Puzzle и Card games

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Какая особенность графики присуща большинству изометрических кликеров?

- а) Фотореалистичная детализация
- б) Пикселизованная графика или мультяшный стиль**
- в) Высокополигональные модели
- г) Абстрактные изображения

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Что необходимо учитывать при разработке интерфейса изометрического кликера?

- а) Нужно применять яркие контрастные цвета
- б) Необходимо ограничить графику минимумом деталей
- в) Обязательно предусмотреть чат с игроками
- г) Важно обеспечить удобное расположение клавиш и комфорт для кликанья**

Правильный ответ: г)

Вопрос 6. Какое правило правового регулирования должно соблюдаться при монетизации изометрического кликера?

- а) Все покупки должны быть доступны каждому пользователю бесплатно
- б) Предоставлять полную информацию о платных функциях и товарах**
- в) Нельзя продавать премиум-контент за реальную валюту
- г) Запретить показ рекламы пользователям младше 18 лет

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какие дополнительные механизмы добавляют глубину в современные изометрические кликеры?

а) Автоматизация процессов и пассивный доход

б) Стратегическое планирование города

в) Долгосрочные соревнования между пользователями

г) Системы боя с захватом территорий

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. Какова основная аудитория изометрических кликеров?

а) Профессиональные киберспортсмены

б) Любители сложных тактических игр

в) Дети дошкольного возраста

г) Любая возрастная группа, предпочитающая расслабляющие и доступные развлечения

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Что важно учитывать при принятии решения о локализации изометрического кликера?

а) Можно использовать универсальный набор иконок без перевода текста

б) Следует перевести весь текстовый контент и убедиться в правильности культурного контекста

в) Достаточно изменить название игры на нужный язык

г) Никаких специальных адаптаций не требуется

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что такое "idle game"?

а) Игра, требующая постоянного внимания игрока

б) Игра, продолжающаяся даже тогда, когда игрок неактивен

в) Клиентская версия игры для консолей

г) Классическая однопользовательская настольная игра

Правильный ответ: б)

Семестр 5

Вопрос 11. Что такое жанр "match-3"?

а) Аркадные гонки с необходимостью набрать максимум очков

б) Логические загадки с построением мостов

в) Жанр игр, где нужно выстраивать ряды из трёх и более одинаковых элементов

г) Стратегии с покорением территории

Правильный ответ: в)

Вопрос 12. Какие механические правила относятся к жанру match-3?

а) Устранение блоков путем соединения трёх и более элементов

б) Создание длинных последовательностей одного цвета

в) Прокладывание маршрута от старта до финиша

г) Побеждают тот, кто первый достигнет конца уровня

Правильный ответ: а)

Вопрос 13. Какие элементы создают атмосферу игры в жанре match-3?

- а) Тяжелая музыкальная тема и мрачные тона
- б) Яркие и красочные изображения, приятная музыка**
- в) Чёрно-белая палитра и меланхолический саундтрек
- г) Крупные надписи и рекламные баннеры

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Что обозначает термин "сеттинг" в играх match-3?

- а) Углубленное погружение в психологию персонажей
- б) Общая атмосфера, тематика и мир игры**
- в) Комплекс технических характеристик устройства
- г) Категория возрастных ограничений

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какие правила являются ключевыми при разработке игрового контента для match-3?

- а) Каждая комбинация должна приносить победителю максимальный выигрыш
- б) Каждый уровень должен предлагать уникальный вызов и постепенно усложняться**
- в) Пользователю достаточно один раз завершить игру, чтобы почувствовать себя победителем
- г) Игрок должен тратить реальные деньги для продолжения игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Какие стилистические решения применяются в играх match-3?

- а) Простые, округлые формы и яркие цвета**
- б) Гиперреалистичная графика и портреты известных актёров
- в) Повсеместное использование градиентов и фотографий
- г) Полное копирование реальной жизни

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Какое определение соответствует понятию "casual game"?

- а) Сложные игры с длительным прохождением
- б) Легкие развлекательные игры, подходящие любому возрасту**
- в) Игры, предназначенные только для опытных геймеров
- г) Игры, требующие длительного обучения

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Какая юридическая норма обязательно должна соблюдаться при создании контента для игр match-3?

- а) Показатель FPS (frames per second) должен быть стабильным
- б) Информация о покупках должна быть прозрачной и доступной пользователю**
- в) Присвоение авторскому контенту статус open source
- г) Непременное включение рекламы для всех пользователей

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какую роль играет стилистика в успехе игры match-3?

- а) Она несущественна, главное — сложная механика
- б) Привлекательность графики увеличивает интерес и удерживает внимание игрока**
- в) Единственной целью стилистики является экономия памяти устройства
- г) Графика никак не связана с успешным продвижением игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Что важно учитывать при разработке контента для детской аудитории в играх match-3?

- а) Следить за соответствием возрастных рекомендаций и этических стандартов
- б) Включать агрессивные и напряжённые ситуации
- в) Сделать игру максимально запутанной и труднопроходимой
- г) Заблокировать возможность выйти из игры до победы

Правильный ответ: а)

Семестр 6

Вопрос 21. Что такое платформер?

- а) Игры, где игрок путешествует в открытом мире
- б) Жанр игр, где главный герой движется по уровням, перепрыгивая препятствия
- в) Экономические стратегии с развитым рынком
- г) Жёсткие хоррор-игры с ограниченным запасом патронов

Правильный ответ: б)

Вопрос 22. Какие базовые элементы визуализации характерны для платформеров?

- а) Голливудские герои и дорогие костюмы
- б) Плиты, лестницы, пропасти и бонусы
- в) Автомобили и воздушные шары
- г) Космические корабли и ракеты

Правильный ответ: б)

Вопрос 23. Какие главные меты характерны для жанра платформер?

- а) Глубинное понимание финансовой аналитики
- б) Прыжки, собирание бонусов и преодоление препятствий
- в) Манипуляции с большими армиями солдат
- г) Исследования космоса и дальних планет

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. Какой возрастной рейтинг присваивается большинству платформеров?

- а) Только взрослые (18+)
- б) Только подростки (13–17 лет)
- в) Только дети старшего школьного возраста (12–16 лет)
- г) Без возрастных ограничений (Е/ЕС)

Правильный ответ: г)

Вопрос 25. Какие стили графики популярны в платформерах?

- а) Пикселарт, мультяшный стиль или аниме-эстетика
- б) Трёхмерная графика с высокой детализацией
- в) Фотографически точные изображения
- г) Абстрактные картины импрессионистов

Правильный ответ: б)

Вопрос 26. Что обозначает термин "геймплей" в платформах?

- а) Внешнее оформление главного меню
- б) Процесс игры, включающий управление персонажем и выполнение задач
- в) Главная история и сюжет игры
- г) Время, проведённое игроком вне самой игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 27. Какие факторы влияют на популярность платформеров?

- а) Большой бюджет и массовая реклама
- б) Наличие серьёзных философских размышлений
- в) Интересный геймплей, харизматичные герои и яркое визуальное оформление**
- г) Наличие политически острых моментов

Правильный ответ: в)

Вопрос 28. Какую роль играют персонажи в платформере?

- а) Их внешний облик и личность второстепенны
- б) Главный герой олицетворяет дух приключения и привлекает аудиторию**
- в) Персонажи необходимы только для наполнения статистики продаж
- г) Персонажи нужны исключительно для продвижения бренда производителя

Правильный ответ: б)

Вопрос 29. Какие аспекты должны соответствовать законодательным нормам при разработке платформера?

- а) Желательно запретить продажу платформеров гражданам стран СНГ
- б) Содержимое игры должно соответствовать требованиям законодательства по возрастным категориям**
- в) Всё содержание игры должно носить строго образовательный характер
- г) Игры не подлежат юридическим нормам и свободны от ответственности

Правильный ответ: б)

Вопрос 30. Какие методы помогают увеличить привлекательность платформера для массовой аудитории?

- а) Предлагать игру только за деньги и убрать бесплатные демо-версии
- б) Добавлять интересные сюжетные повороты и разнообразный контент**
- в) Ставить высокую цену на покупку и продвижение игры
- г) Придерживаться строгих культурных традиций конкретного региона

Правильный ответ: б)

Семестр 7

Вопрос 31. Что такое жанр click-and-point?

- а) Жанр приключений, где игрок решает задачи, выбирая и используя предметы**
- б) Гонки на автомобилях с необходимостью указывать направление стрелочками
- в) Стратегии с постоянным выбором различных военных единиц
- г) Логические игры с цифрами и числами

Правильный ответ: б)

Вопрос 32. Какие ранние представители жанра click-and-point известны миру?

- а) Zork и Mystery House**
- б) Angry Birds и Candy Crush
- в) Call of Duty и Doom
- г) The Witcher и Assassin's Creed

Правильный ответ: б)

Вопрос 33. Что означало появление визуализированных игр в жанре click-and-point?

- а) Переход от чисто текстовых игр к визуальным интерфейсам**
- б) Сокращение популярности компьютерных игр

- в) Рост спроса на игры без графики
- г) Появление новых игровых жанров, основанных на музыке

Правильный ответ: а)

Вопрос 34. Какие периоды характеризуются наибольшим ростом популярности жанра click-and-point?

- а) Ранние 1990-е и начало нулевых
- б) Первая половина 2010-х
- в) Вторая половина 1980-х и середина 1990-х**
- г) Современный период с появлением смартфонов

Правильный ответ: в)

Вопрос 35. Какие новые стили развивались в жанре click-and-point?

- а) Purely abstract style
- б) Classical oil painting technique
- в) Steampunk, dark fantasy, pixel art**
- г) Science fiction without visual elements

Правильный ответ: в)

Вопрос 36. Какие инновации повлияли на развитие жанра click-and-point?

- а) Улучшения качества графики и снижение цен на компьютерные комплектующие
- б) Появление графических пользовательских интерфейсов и широкое распространение персональных компьютеров**
- в) Утверждение цифровых законов о защите авторских прав
- г) Всемирная унификация игровых жанров

Правильный ответ: б)

Вопрос 37. Какое влияние оказал жанр click-and-point на индустрию развлечений?

- а) Практически никакого влияния
- б) Стал источником вдохновения для многих последующих жанров и форматов игр**
- в) Уничтожил конкурирующие жанры
- г) Остался изолированным феноменом, известным только узкому кругу специалистов

Правильный ответ: б)

Вопрос 38. Какие юридические аспекты связаны с разработкой игр click-and-point?

- а) Должны соответствовать законодательству по вопросам интеллектуальной собственности и защиты авторских прав**
- б) Игры обязаны иметь религиозную направленность
- в) Игры нельзя выпускать на рынок, пока не будут проведены научные эксперименты
- г) Требуется обязательное согласие государственных органов на выпуск каждой игры

Правильный ответ: а)

Вопрос 39. Какие тенденции наблюдаются в современном развитии жанра click-and-point?

- а) Возвращение к текстовому формату игр
- б) Смещение жанров, улучшение графики и интеграция с современными технологиями**
- в) Сохранение классической схемы без изменений
- г) Популяризация полётов в космос и войны на межгалактическом уровне

Правильный ответ: б)

Вопрос 40. Какие преимущества приносит жанр click-and-point современным разработчикам?

- а) Невозможность конкуренции с другими жанрами
- б) Позволяет экспериментировать с новыми идеями и оригинальными сюжетами**
- в) Возможность обойтись без затрат на рекламу
- г) Ограничение творческих рамок разработчиков

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 41. Что такое жанр roguelike?

- а) Жанр игр с акцентом на случайную генерацию уровней и смерть персонажа**
- б) MMORPG с большим числом игроков
- в) Экшн-игры с уклоном на физическую активность
- г) Экономические стратегии с глубокой аналитикой

Правильный ответ: а)

Вопрос 42. Какие принципы лежат в основе жанра roguelike?

- а) Полностью линейный сюжет и предсказуемые уровни
- б) Случайная генерация уровней и постоянная угроза смерти**
- в) Стабильность и неизменность игрового мира
- г) Фокус на дружественных взаимодействиях с другими игроками

Правильный ответ: б)

Вопрос 43. Какие игровые объекты чаще всего встречаются в roguelike?

- а) Спортивные стадионы и футбольные поля
- б) Магазины одежды и косметические товары
- в) Предметы, оружие, броня и зелья**
- г) Медицинские учреждения и аптеки

Правильный ответ: б)

Вопрос 44. Какие типы персонажей востребованы в roguelike?

- а) Бизнесмены и политики
- б) Воины, маги, воришки и лучники**
- в) Известные музыканты и артисты
- г) Учёные и исследователи

Правильный ответ: в)

Вопрос 45. Какие виды стилизации популярны в roguelike?

- а) Супергеройская классика Marvel Comics
- б) Pixel Art, dark fantasy, стимпанк**
- в) Репортажный фото-журналистский стиль
- г) Официальный деловой стиль

Правильный ответ: б)

Вопрос 46. Какие проблемы возникают при разработке roguelike?

- а) Недостаточная глубина сюжета
- б) Нежелание игроков проходить одни и те же миссии снова и снова
- в) Трудности балансировки случайной генерации уровней и вероятности выпадения предметов**
- г) Сложность адаптации к разным языкам

Правильный ответ: в)

Вопрос 47. Какие важные аспекты следует учитывать при создании игры roguelike?

- а) Правильно настроенная сложность и чувство удовлетворения от преодоления трудностей**
- б) Абсолютное отсутствие гибкости игрового процесса
- в) Маленькие уровни и минимальное количество предметов
- г) Слишком быстрое завершение игры

Правильный ответ: а)

Вопрос 48. Какие юридические моменты важно учитывать при разработке roguelike?

- а) Важно защитить интеллектуальную собственность и избежать нарушения чужих авторских прав**
- б) Все игры roguelike освобождены от налогов
- в) Игры roguelike требуют регистрации отдельной торговой марки
- г) Этот жанр не подлежит правовой охране вообще

Правильный ответ: а)

Вопрос 49. Какие плюсы приносят случайные уровни в roguelike?

- а) Возможность постоянно повторять одну и ту же стратегию
- б) Повышенный интерес и желание исследовать неизвестные места**
- в) Избавляет игрока от необходимости думать
- г) Всегда одинаковые уровни снижают нагрузку на программистов

Правильный ответ: б)

УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое пикселарт в кликерных играх?

- а) Фотореалистичная графика
- б) Рисунки, состоящие из пикселей с четкими контурами**
- в) Объемные модели
- г) Плоские иллюстрации

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Какие стилистические приёмы применяются в кликерных играх?

- а) Пасторальный стиль
- б) Карикатурная графика и упрощённый стиль рисования**
- в) Реалистичная кинематографичность
- г) Классический академический рисунок

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какая схема расстановки объектов используется в кликерных играх?

- а) Полностью хаотичная
- б) Упорядоченная структура с учётом визуальной гармонии**
- в) Центровка по краям экрана
- г) Расположение объектов случайно, но равномерно распределено по площади

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какие виды графики доминируют в современных мобильных играх?

- а) Super-realistic
- б) Photorealistic 3D-models
- в) Abstract expressionism
- г) Casual-friendly graphics like cartoon or pixelart styles**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Что предполагает стилистика casual-games в мобильных играх?

- а) Эксклюзивное высокое качество графики
- б) Использование эксклюзивных техник цифровой живописи
- в) Простота и лёгкость восприятия графики**
- г) Представление искусства модернистской школы

Правильный ответ: в)

Семестр 5

Вопрос 6. Что такое UX (User Experience) в структуре мобильных игр?

- а) Связано исключительно с техническим качеством игры
- б) Определяет ощущения и впечатления пользователя от взаимодействия с игрой**
- в) Просто красивый дизайн интерфейса
- г) Уровень дохода, приносимый игрой

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какая логика взаимодействия пользователя с игрой определяет успешность мобильного проекта?

- а) Простота понимания и высокая вовлечённость пользователя**
- б) Одна попытка — одно достижение
- в) Чем сложнее, тем интереснее
- г) Обязательство покупать премиальные пакеты

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. Что включают элементы UI (User Interface) в мобильных играх?

- а) Внутренняя механика персонажей
- б) Экраны меню, индикаторы прогресса и игровые подсказки**
- в) Архитектуру строения игры
- г) Алгоритмы игрового баланса

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какое основное направление структурирования мобильной игры способствует повышению лояльности пользователей?

- а) Максимально усложнить интерфейс
- б) Создать удобную навигацию и логичную иерархию экранов**
- в) Часто менять схему управления
- г) Постоянно вводить микротранзакции

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что важно учитывать при формировании структуры игры для достижения поставленных целей?

- а) Закон игнорирования мнения пользователей
- б) Полное исключение обратной связи
- в) Комфорт пользователя и ясность логики игры**
- г) Полная свобода действий пользователя без руководства

Правильный ответ: в)

Семестр 6

Вопрос 11. Что такое спрайт в игровой индустрии?

- а) Двухмерное изображение, которое отображает объект или персонажа**
- б) Аудиозапись для озвучивания персонажей
- в) Элемент музыкального сопровождения
- г) Интернет-сайт игры

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Какие элементы относятся к платформам и препятствиям в играх?

- а) Диалоги персонажей
- б) Поверхности, по которым двигается персонаж, и преграды на пути**
- в) Меню настроек
- г) Итоги таблицы рекордов

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Какие принципы важны при создании игровых спрайтов?

- а) Чёткость контуров и согласованность стилей
- б) Высокая детализация независимо от масштаба**
- в) Важна только красота спрайта
- г) Единственное значение имеет размер спрайта

Правильный ответ: а)

Вопрос 14. Какая проблема возникает при плохом размещении спрайтов на экране?

- а) Затрудняется восприятие игры, ухудшается удобство пользования**
- б) Нет проблем, всё равно никто не заметит
- в) Может повыситься стоимость игры
- г) Плохое размещение спрайтов повышает продажи

Правильный ответ: а)

Вопрос 15. Какие стилистические приёмы используют для создания платформ и препятствий?

- а) Используйте супердетализированные 3D-модели
- б) Определите визуально узнаваемые элементы, удобные для восприятия**
- в) Сделайте платформы абсолютно чёрными
- г) Чем меньше видно платформу, тем лучше воспринимается игра

Правильный ответ: б)

Семестр 7

Вопрос 16. Что такое пиксельный квест?

- а) Жанр квестов с использованием пиксельного стиля**
- б) Игра с уровнем сложности, рассчитанным на профессионалов
- в) Симуляция сельского хозяйства
- г) Аркада с прыжками по высоким платформам

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Какие типы квестов выделяются в классификации с точки зрения визуального решения?

- а) Полностью абстрактные**

- б) Хардкорные и казуальные
 - в) Пиксельные, изометрические, платформенные и локальные**
 - г) Философско-научные и исторически достоверные
- Правильный ответ: в)**

Вопрос 18. Какие основные отличия имеют изометрические квесты?

- а) Использование угла обзора, близкого к перспективе сверху-вниз**
- б) Традиционно двухмерные игры с плоскостным восприятием
- в) Основана исключительно на 3D-графике
- г) Больше внимание уделяется научным теориям

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какие элементы дизайна важны для игр click and point?

- а) Отсутствие всяких пояснений и инструкций
- б) Ясные и интуитивно понятные элементы управления**
- в) Полное закрытие окон интерфейса
- г) Обилие бессмысленных предметов и областей

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какие дизайнерские рекомендации полезны при создании игр click and point?

- а) Никогда не используйте цвета
- б) Обратите внимание на лаконичность и читаемость интерфейса**
- в) Более тёмные цвета привлекают больше внимания
- г) Игнорируйте любые правила композиции

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 21. Что представляют собой карточные игры?

- а) Игры, основанные на манипуляции с виртуальными или реальными картами**
- б) Игры с физическими упражнениями
- в) Сессионные гонки на машинах
- г) Кинотеатр виртуальной реальности

Правильный ответ: а)

Вопрос 22. Какие принципы дизайна важных для карточных игр?

- а) Сложность и запутанность карт
- б) Равномерное заполнение всей площади экрана текстом
- в) Ограничение по количеству используемых цветов
- г) Наглядность и информативность представления карт**

Правильный ответ: г)

Вопрос 23. Какие игровые объекты преобладают в карточных играх?

- а) Телефоны и ноутбуки
- б) Карты, поле битвы, колода и сброс**
- в) Горы и леса
- г) Торговля акциями на бирже

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. Какие локации и персонажи важны для карточных игр?

- а) Фэнтези-миры, средневековые замки, волшебники и рыцари**

- б) Локации необязательны, нужны только персонажи
- в) Домашние животные и сельская местность
- г) Астрономические наблюдения и научная деятельность

Правильный ответ: а)

Вопрос 25. Какие виды стилизации используются в карточных играх?

- а) Академический классический рисунок
- б) Мультяшный стиль, пикселарт, dark fantasy, стимпанк**
- в) Только современный поп-арт
- г) Художники должны придерживаться кубизма

Правильный ответ: б)

УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией.

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое изометрия в контексте игровой графики?

- а) Способ представления пространственной сцены в плоскости с сохранением пропорций**
- б) Форма двумерного изображения, изображающего реальный объём
- в) Метод прорисовки объектов в гиперболической перспективе
- г) Специфическая форма подачи рекламной информации

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Какие виды изометрии существуют в современной игровой практике?

- а) Классическая, параллельная, сферическая
- б) 2:1, 1:1, псевдо-изометрия**
- в) Портретная, фронтальная, задняя
- г) Немасштабируемая, масштабируемая, точечная

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Зачем используется изометрическая сетка в разработке игр?

- а) Для ускорения загрузки игровых объектов
- б) Для уменьшения размера игровых файлов
- в) Чтобы облегчить задачу программистам
- г) Чтобы сохранять правильную перспективу и пропорции объектов**

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что включает в себя этап разбивки игрового окружения на элементы?

- а) Создание единого изображения без разделения на составляющие
- б) Декомпозиция изображения на плитки и детали для последующего комбинирования**
- в) Только разделение заднего плана
- г) Формирование только центральных объектов сцены

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какие элементы формируют окружающую среду в изометрических кликерах?

- а) Лишь центральные объекты, играющие главную роль
- б) Только игровые персонажи
- в) Земля, растительность, постройки, декорации и объекты окружения**

г) Технические экраны и инструкции

Правильный ответ: в)

Семестр 5

Вопрос 6. Что представляет собой игровой экран в играх матч-3?

а) Дополнительное пространство для рекламных объявлений

б) Часть интерфейса, содержащая игровое поле и информацию о ходе игры

в) Отдельная страница с результатами матча

г) Центральная зона для социальных сообщений

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Что такое фишка в играх матч-3?

а) Элемент игрового поля, соединяя три и более которого игрок получает очки

б) Встроенная рекламная акция

в) Щедрое поощрение игрока

г) Особенность интерфейса, обеспечивающая победу

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. Какие функции выполняют бонусы и усилители в играх матч-3?

а) Заменяют стандартные элементы интерфейса

б) Усиливают воздействие ходов, позволяют получать больше очков

в) Ухудшают игровой процесс

г) Служат для вывода рекламы

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Что является важной частью UI-kit для игр матч-3?

а) Юридические соглашения

б) Лист ожидания следующего хода

в) Результаты матчей прошлых сезонов

г) Набор графических элементов и принципов их использования в интерфейсе

Правильный ответ: г)

Вопрос 10. Что содержит стартовый экран в играх матч-3?

а) Подробную инструкцию по прохождению всех уровней

б) Первоначальную информацию о правилах игры и предложениях играть

в) Зачетный лист достижений игрока

г) Справочную документацию по техническому обслуживанию

Правильный ответ: б)

Семестр 6

Вопрос 11. Что такое композиция в игровом окружении?

а) Общий вес игрового окружения

б) Расположенность элементов относительно друг друга и создание целостной картины

в) Строго вертикальное положение всех объектов

г) Очередность исполнения команд игрока

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Какую роль играет цветовая палитра в игровом окружении?

а) Формирует настроение и усиливает восприятие игры

б) Никакой роли не играет

в) Нужна только для соответствия корпоративному стилю

г) Является показателем сложности уровня

Правильный ответ: а)

Вопрос 13. Что означает термин «освещённость» в игровом окружении?

а) То, насколько ярко и реалистично представлены элементы игры

б) Физическое устройство для освещения мониторов

в) Яркость самого дисплея телефона или планшета

г) Степень заполнения цветом окружающих объектов

Правильный ответ: а)

Вопрос 14. Что обеспечивает ощущение глубины в игровом окружении?

а) Количество собранных трофеев

б) Лёгкость взаимодействия с элементами интерфейса

в) Иллюзия расстояния и объема за счёт наложения планов и перспективы

г) Толщина линий на рисунках

Правильный ответ: в)

Вопрос 15. Что значит сборка элементов в единый фон?

а) Объединение всех объектов в единое целое для передачи в печать

б) Объединение юридических актов

в) Процедура компоновки отдельных элементов в общую картину

г) Заполнение анкет с информацией о пользователе

Правильный ответ: в)

Семестр 7

Вопрос 16. Что включает в себя разработка концепции игры?

а) Определение цены подписки на игру

б) Создание оригинальной идеи, сюжета и структуры игры

в) Запуск маркетинга игры

г) Рассылка пресс-релизов

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Что такое сюжет в контексте разработки игры?

а) Пользовательское соглашение

б) Последовательность событий, формирующая историю игры

в) Программируемый модуль

г) Рекламный ролик

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Что такое раскадровка сюжета в играх?

а) Набор фильтров Instagram

б) Последовательность ключевых сцен, показывающих развитие сюжета

в) Документы налоговой отчетности

г) Этический кодекс создателей игр

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какие элементы входят в структуру игры?

а) Начальный экран, уровни, финал, правила игры

- б) Устав компании-разработчика
- в) Секретные архивы компании
- г) Анкетные данные сотрудников

Правильный ответ: а)

Вопрос 20. Что необходимо учитывать при оценке временных и финансовых ресурсов при разработке игры?

а) Объём предстоящих работ, сроки выполнения и возможные риски

- б) Лимит на длину имени игрока
- в) Выбор рекламной площадки
- г) Посадка дерева на корпоративном мероприятии

Правильный ответ: а)

Семестр 8

Вопрос 21. Что такое концепт игры?

- а) Название и слоган игры
- б) Набор готовых игровых уровней
- в) Первоначальная идея и видение, выражающие суть игры**
- г) Исправления багов и баунти-охота

Правильный ответ: в)

Вопрос 22. Какие шаги включает в себя разработка концепта игры?

- а) Сбор денег на Kickstarter
- б) Определение главной идеи, формулирование цели и выявление особенностей**
- в) Выпуск трейлера игры
- г) Заказ готовой графики у подрядчиков

Правильный ответ: б)

Вопрос 23. Что такое референсы в разработке концепта игры?

- а) Телефонные номера спонсоров
- б) Примеры успешных проектов и источники вдохновения**
- в) Договоры аренды помещений
- г) Сервисы по проверке грамматики

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. Какую роль играет визуализация проекта в процессе разработки концепта игры?

- а) Передать идею визуально, сформировать образ игры и привлечь инвесторов**
- б) Уменьшить затраты на производство
- в) Создать рабочую версию игры без функционала
- г) Наложить штрафные санкции на конкурентов

Правильный ответ: а)

Вопрос 25. Что необходимо учитывать при разработке концепта игры согласно компетенциям УК-2 и УК-2.3?

- а) Отсутствие необходимости учитывать временные рамки и финансовые ограничения
- б) Рациональный подход к выбору способов реализации, оценку потребностей в ресурсах и сроках**
- в) Игнорирование правовых норм и отраслевых стандартов

г) Разработка игры без предварительных исследований рынка

Правильный ответ: б)

Компетенция: 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.

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое игровой интерфейс?

а) Дизайнерская студия, занимающаяся созданием игр

б) Совокупность элементов, с которыми взаимодействует игрок для управления процессом игры

в) Арт-директор, ответственный за создание игрового контента

г) Аудитория игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Какие элементы составляют игровой интерфейс?

а) Завершенные игровые сессии

б) Кнопки, иконки, всплывающие окна, меню, индикатор прогресса

в) Сотрудники, работающие над проектом

г) Решения о будущем развитии проекта

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что означает стилистика интерфейса?

а) Установленная цена игры

б) Визуальный стиль, общий дизайн и оформление элементов интерфейса

в) Цель создания игры

г) Порядок выплат гонораров художникам

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какие детали интерфейса обеспечивают комфорт игрока?

а) Использование темных цветов на фоне

б) Удобство и ясность элементов управления, хорошая читаемость текста

в) Увеличение частоты кадров в секунду

г) Создание неудобных скрытых механизмов

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Что такое элементы интерфейса?

а) Результат тестирования игры

б) Отдельные визуальные компоненты, из которых строится интерфейс

в) Премии сотрудникам проектной команды

г) Финальные отчёты по проекту

Правильный ответ: б)

Семестр 5

Вопрос 6. Что такое игровой логотип?

а) Логотип студии-разработчика

б) Уникальное символическое изображение, ассоциирующееся с конкретной игрой

в) Название гаджета, на котором запускается игра

г) Лицензия на право распространения игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какие особенности учитываются при создании иконки игры?

а) Изображение команды разработчиков

б) Лаконичный дизайн, уникальная форма, ассоциативность с названием игры

в) Почтовая рассылка игрокам

г) Данные о владельцах компании-разработчика

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Какие задачи решают рекламные посты для продвижения игры в соцсетях?

а) Получить премию за лучшую социальную кампанию

б) Привлечь внимание аудитории, заинтересовать потенциального игрока, вызвать желание попробовать игру

в) Найти офисное помещение для разработчиков

г) Призвать отказаться от скачивания игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какие требования предъявляются к рекламным роликам для соцсетей?

а) Продолжительная продолжительность ролика

б) Яркость, динамика, запоминающийся сюжет, соответствие целевой аудитории

в) Исключение музыкальных композиций

г) Ограничение на использование оригинальных игровых элементов

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Какие критерии важны при анализе эффективности продвижения игры?

а) Количество негативных отзывов

б) Количество установок, вовлеченность аудитории, рост трафика

в) Оплата труда маркетолога

г) Снижение затрат на продвижение

Правильный ответ: б)

Семестр 6

Вопрос 11. Что такое цветовое кодирование в играх?

а) Альбом картин художника

б) Палитра масляных красок

в) Метод шифровки секретных сообщений

г) Использование определенных цветов для обозначения конкретных значений или состояний

Правильный ответ: г)

Вопрос 12. Какие цветовые ассоциации действуют в игровой сфере?

а) Красный ассоциируется с опасностью, зеленый — с жизнью и успехом

б) Белый цвет символизирует агрессию

в) Синий вызывает страх, оранжевый успокаивает

г) Розовый означает борьбу, черный — удачу

Правильный ответ: а)

Вопрос 13. Какие стандарты цветовых кодов существуют в играх?

- а) Произвольное сочетание цветов
- б) Зеленый для положительного состояния, красный для отрицательного, желтый для предупреждения**
- в) Золотой оттенок означает поражение
- г) Фиолетовый обозначает угрозу

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Какое значение имеет цветовое кодирование в игровом интерфейсе?

- а) Украшение интерьера офиса разработчиков
- б) Показывает прибыль компании-разработчика
- в) Восприятие аромата продукта
- г) Помогает игроку ориентироваться в интерфейсе, понимать состояние игры и принимать решения**

Правильный ответ: г)

Вопрос 15. Какие выводы можно сделать на основании анализа предпочтений целевой аудитории?

- а) Потребности игроков зависят исключительно от пола
- б) Разработчики могут произвольно назначать любое направление
- в) Целевая аудитория формирует спрос на определенный стиль, интерфейс и игровой процесс**
- г) Игроки предпочитают черно-белую палитру

Правильный ответ: в)

Семестр 7

Вопрос 16. Что такое концепт персонажа?

- а) Костюм персонажа
- б) Первоначальная идея образа персонажа, его внешности, характера и роли в игре**
- в) Документ о правах владения персонажем
- г) Календарь мероприятий

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Какую роль играет работа с силуэтом персонажа?

- а) Силуэт не оказывает значительного влияния на восприятие персонажа
- б) Отличительный силуэт помогает мгновенно распознать персонажа и запомнить его**
- в) Работать с силуэтом сложно и необязательно
- г) Силуэт персонажа зависит исключительно от роста

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Что изучает психология восприятия формы?

- а) Как человеческое зрение воспринимает и интерпретирует формы и силуэты**
- б) Технический процесс разработки персонажа
- в) Факторы юридического согласования эскиза
- г) Ассортимент аксессуаров персонажа

Правильный ответ: а)

Вопрос 19. Что такое масштаб в дизайне персонажа?

- а) Цена создания персонажа

б) Место проживания персонажа

в) Пропорции и относительные размеры частей тела персонажа по отношению друг к другу г) Сроки выполнения проекта

Правильный ответ: в)

Вопрос 20. Что такое тон в контексте дизайна персонажа?

а) Оттенок кожи, волос, глаз, одежды персонажа, влияющий на общее впечатление

б) Число наград, полученных персонажем

в) Высота голоса актера озвучивающего персонажа

г) Средняя температура помещения

Правильный ответ: а)

Семестр 8

Вопрос 21. Что такое игровой интерфейс?

а) Группа фанатов игры

б) Управленческая структура игровой компании

в) Совокупность элементов, обеспечивающих взаимодействие игрока с игрой

г) Записи голосов актеров озвучки

Правильный ответ: в)

Вопрос 22. Какие элементы обычно входят в состав игрового интерфейса?

а) Ключевые слова игры

б) Кнопки, меню, индикаторы прогресса, чаты и уведомления

в) Список победителей соревнований

г) Финансовые отчёты разработчиков

Правильный ответ: б)

Вопрос 23. Что такое GUI Kit?

а) Набор медицинских препаратов для геймеров

б) Набор графических элементов и инструментов для разработки интерфейса игры

в) Логистика доставки игрового оборудования

г) Учебник по изучению иностранного языка

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. Какие принципы важны при разработке игрового интерфейса?

а) Интуитивность, удобство, соответствие дизайну и целям игры

б) Сложность и нестандартность элементов

в) Ограничение использования цветов

г) Наличие скрытых функций и подсказок

Правильный ответ: а)

Вопрос 25. Что учитывают при разработке игрового интерфейса согласно компетенции ПК-1.1?

а) Финансовую отчётность разработчиков

б) Участие в конференциях разработчиков

в) Содержание контрактов с инвесторами

г) Потребности и предпочтения целевой аудитории игры

Правильный ответ: г)

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

Семестр 4

Вопрос 1. Какой сайт предназначен специально для публикации портфолио творческих профессионалов?

- а) GitHub
- б) Behance**
- в) LinkedIn
- г) Twitter

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Какой элемент обязательно должен присутствовать в хорошем кейсе для портфолио?

- а) Описание этапов проектирования и конечного результата**
- б) Фотография автора
- в) Контактная информация клиента
- г) Стоимость проекта

Правильный ответ: а)

Вопрос 3. Где рекомендуется размещать кейсы проектов для лучшего привлечения клиентов?

- а) Только на личной странице Facebook
- б) Исключительно на сайте собственной студии
- в) На специализированных сайтах-портфолио и профессиональных форумах**
- г) На досках объявлений вроде Avito

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Что входит в обязанности дизайнера при подготовке презентации проекта?

- а) Предоставление детальных иллюстраций и макетов, демонстрация креативных идей**
- б) Организация фуршета
- в) Составление бюджета реализации проекта
- г) Проведение переговоров с инвесторами

Правильный ответ: а)

Вопрос 5. Какой раздел сайта больше всего привлекает внимание потенциальных заказчиков?

- а) Информация о команде
- б) Портфолио с примерами работ**
- в) Цены на услуги
- г) Формы обратной связи

Правильный ответ: б)

Семестр 5

Вопрос 6. Что первостепенно при выборе сеттинга для игры в жанре match-3?

- а) Специфичные предпочтения разработчика
- б) Интересы и предпочтения целевой аудитории**
- в) Требования маркетолога
- г) Наличие свободных доменов

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какие персонажи предпочтительны для игр в жанре match-3?

- а) Узнаваемые и харизматичные символы с ярким дизайном
- б) Реалистично прорисованные герои с множеством полигонов
- в) Монстры из фильмов ужасов
- г) Неподвижные статуи

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. Какой основной компонент создает ощущение комфорта и удобства в игре match-3?

- а) Медленная музыка
- б) Скрытые подсказки
- в) Быстрая смена уровней

г) Простой и интуитивный интерфейс

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Какой способ эффективен для повышения узнаваемости игры match-3 среди широкой аудитории?

- а) Закрытие доступа к приложению
- б) Регистрация торговой марки персонажа

в) Качественное маркетинговое продвижение и активная работа с сообществом игроков

г) Добавление скрытых платных уровней

Правильный ответ: в)

Вопрос 10. Когда проводится анализ аналогичных игр при разработке собственного проекта?

- а) До начала проекта, чтобы выявить сильные и слабые стороны конкурентов
- б) После завершения разработки
- в) Во время бета-тестирования
- г) Никогда

Правильный ответ: а)

Семестр 6

Вопрос 11. Какой ключевой фактор учитывается при разработке персонажа?

- а) Восприятие персонажа аудиторией и его запоминаемость
- б) Предпочтительные цвета художника
- в) Объем продаж предыдущего сезона
- г) Степень реалистичности персонажа

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Что означает понятие «силуэт» применительно к дизайну персонажа?

- а) Это дополнительный реквизит персонажа
- б) Его рост и вес
- в) Внутренняя структура персонажа
- г) Форма персонажа, воспринимаемая зрителем на фоне окружающей среды

Правильный ответ: г)

Вопрос 13. Какую цель преследует разработка тона и цветовой схемы персонажа?

- а) Сделать персонаж похожим на реального человека
- б) Сокращение расходов на разработку
- в) Выделить уникальные черты персонажа и подчеркнуть его индивидуальность
- г) Создать сложный арт

Правильный ответ: в)

Вопрос 14. Что должно учитываться при сравнении аналогов героев в играх?

- а) Имя персонажа
- б) Внешнее сходство и стилистическое совпадение**
- в) Время выхода предыдущих версий
- г) Популярность актеров озвучивания

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какие критерии важны при оценке проработанности концепт-арта персонажа?

- а) Качество бумаги, на которой нарисован эскиз
- б) Индивидуальность, выразительность и оригинальность дизайна**
- в) Вес самого файла эскиза
- г) Марка используемого карандаша

Правильный ответ: б)

Семестр 7

Вопрос 16. Что подразумевается под грамотной компоновкой игрового окружения?

- а) Распределение элементов таким образом, чтобы композиция была сбалансированной и привлекательной**
- б) Равномерное заполнение экрана объектами
- в) Смешивание всех возможных цветов
- г) Превращение фона в отдельный объект

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Как правильно выбирать цветовую палитру для игрового окружения?

- а) Всегда использовать черный и белый цвета
- б) Не учитывать игру вообще
- в) Использовать лишь два-три случайных цвета
- г) Определять палитру исходя из настроения и атмосферы игры**

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Что значит эффект глубины в игровом окружении?

- а) Просто добавить много деталей
- б) Передать пространственную глубину и объём посредством расположения объектов на разных слоях**
- в) Сделанный глубокий вырез фона
- г) Оставлять пустоты между объектами

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какие эффекты помогают сделать игру визуально приятной?

- а) Только темные тона
- б) Грамотное сочетание света и тени для выделения важных элементов**
- в) Ядовито-зеленый оттенок
- г) Безграничное число объектов на экране

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Что обеспечивает комфортную работу игрока с окружающим миром в игре?

- а) Случайное расположение объектов
- б) Ясная и понятная организация пространства с удобным доступом к необходимым зонам**
- в) Загромождение поля боя врагами
- г) Навигация, состоящая из бесконечной цепи коридоров

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 21. Что такое удобный интерфейс?

- а) Много сложных опций
- б) Интеграция большого числа всплывающих окон
- в) Простота и доступность для понимания всеми пользователями**
- г) Редкое появление подсказок

Правильный ответ: в)

Вопрос 22. Что помогает ускорить процесс создания интерфейса?

- а) Повторное написание кода каждой кнопки
- б) Написание длинных пояснений к каждому действию
- в) Использование готового набора элементов (GUI-kit)**
- г) Полное отсутствие документации

Правильный ответ: в)

Вопрос 23. Какими качествами должен обладать эффективный интерфейс?

- а) Переусложненность
- б) Интуитивность и легкость использования**
- в) Нехватка информативных сообщений
- г) Ограниченный доступ к основным функциям

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. Что относится к преимуществам использования GUI-kits?

- а) Стандартизирует внешний вид и ускоряет разработку**
- б) Замедляет рабочий процесс
- в) Мешает творчеству разработчиков
- г) Усиливает путаницу в дизайне

Правильный ответ: а)

Вопрос 25. Какая способность должна быть развита у дизайнера интерфейса?

- а) Привычка игнорировать отзывы пользователей
- б) Ставить удобство на второй план
- в) Забывать проверять свою работу
- г) Чувствовать потребности пользователей и адаптироваться под них**

Правильный ответ: г)

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

Семестр 4

Вопрос 1. Что является характерной чертой жанра кликеров?

- а) Получение вознаграждения за частые нажатия («клики»)**
- б) Наличие сложного сюжета
- в) Большое количество оружия
- г) Долгое обучение механикам игры

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Чем принципиально различаются кликеры Farming и Battle?

- а) Различиями в графике
- б) Farming сосредоточены на сельском хозяйстве, Battle — на битвах и войнах**
- в) Тем, что Farming бесплатны, а Battle требуют платы

г) В количестве уровней

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какие факторы определяют выбор стилистики для кликеров?

а) Цветовая гамма сайта разработчиков

г) Тематика, жанровая принадлежность и целевая аудитория

в) Наиболее популярное приложение месяца

б) Пожелания инвесторов

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что подразумевает изометрический взгляд в кликерах?

а) Игра ведется исключительно снизу вверх

в) Камера расположена сверху под углом, создавая иллюзию объёма

б) Все предметы видны сбоку

г) Используется камера от первого лица

Правильный ответ: в)

Вопрос 5. Какую главную задачу решает интерфейс кликера?

а) Ввести пользователя в заблуждение

г) Облегчить получение награды и минимизировать барьеры для игрока

в) Испытать терпение игрока

б) Увеличить доход разработчика

Правильный ответ: г)

Семестр 5

Вопрос 6. Что включает в себя процесс передачи проекта в разработку?

а) Подготовку полного комплекта документов и макетов для последующего воплощения

б) Самостоятельную реализацию разработчиком без участия дизайнера

в) Решение юридических споров

г) Присвоение прав собственности разработчику

Правильный ответ: а)

Вопрос 7. Что такое атлас спрайтов?

а) Книга с изображением всех персонажей

в) Графическое объединение отдельных элементов игры в один файл для экономии памяти

б) Документ с описанием миссии игры

г) Планировочная схема здания

Правильный ответ: в)

Вопрос 8. Какие важные моменты учитываются при сохранении файлов для разработчиков?

а) Авторские права художника

г) Формат, разрешение и соблюдение инструкций по экспорту

в) Стоимость лицензии на программное обеспечение

б) Сроки сдачи проекта

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Что составляет основу эффективной передачи проекта?

а) Нежелание общаться с командой

б) Четкое следование установленным техническим требованиям

в) Свободная интерпретация условий

г) Использование устаревших технологий

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что оказывает наибольшее влияние на качество переданных макетов?

а) Время суток, когда сделан экспорт

в) Тщательная проверка соблюдения рекомендаций и аккуратность экспорта

б) Количество чашек кофе выпитых художником

г) Настроение дизайнера

Правильный ответ: в)

Семестр 6

Вопрос 11. Что важно учитывать при проектировании интерфейса платформеров?

а) Применение редких цветов

г) Информативность и интуитивность представления состояния игрока

в) Неконтролируемый поток информации

б) Наличие большого количества рекламных баннеров

Правильный ответ: г)

Вопрос 12. Какую ключевую задачу выполняет интерфейс в платформере?

а) Заслужить похвалу критиков

в) Быстро передавать игроку нужную информацию о здоровье, ресурсах и целях

б) Затруднить прохождение игры

г) Сорвать сроки релиза

Правильный ответ: в)

Вопрос 13. Что представляет собой GUI kit?

а) Учебник по программированию

б) Набор предварительно созданных элементов интерфейса для быстрого внедрения

в) Курс английского языка

г) Клиентская база данных

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Как оценивается удобочитаемость интерфейса?

а) Временем, затраченным на обсуждение

г) Скоростью принятия решений игроками и отсутствием затруднений при взаимодействии

в) Ценой покупки игровых ресурсов

б) Личной симпатией дизайнера

Правильный ответ: г)

Вопрос 15. Как проверяют удобство и функциональность интерфейса платформера?

а) По наличию наград от жюри конкурсов

в) Проведение юзабилити-тестов с реальной аудиторией

б) Оценка художественных достоинств на выставке

г) По отзывам друзей разработчика

Правильный ответ: в)

Семестр 7

Вопрос 16. Что характерно для интерфейса click-and-point игр?

а) Большое количество горячих клавиш

в) Активное взаимодействие с элементами через клики мышью или касания экрана

б) Отсутствие интерфейса

г) Постоянные обновления интерфейса каждые пять минут

Правильный ответ: в)

Вопрос 17. Какой приоритет ставится при разработке интерфейса click-and-point?

а) Снижение количества кликов

г) Ясность назначения элементов и интуитивность взаимодействия

в) Увеличение времени загрузки

б) Использование ярких всплывшек

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Что входит в состав GUI kit для click-and-point игр?

а) Руководство по эксплуатации автомобиля

б) Готовая библиотека элементов интерфейса для удобной интеграции

в) Пакет корпоративных договоров

г) Библиотека научной литературы

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Как оценивают эффективность интерфейса click-and-point?

а) По числу положительных комментариев разработчиков

г) По результатам практических испытаний с участием игроков

в) В зависимости от частоты обновлений

б) По рейтингу звезды на маркете приложений

Правильный ответ: г)

Вопрос 20. Что повышает интерес игроков к играм с качественным интерфейсом click-and-point?

а) Бесплатная доставка заказа

в) Простота и удобство использования, улучшающие опыт игрока

б) Многочисленные советы экспертов

г) Мода на ретро-стиль

Правильный ответ: в)

Семестр 8

Вопрос 21. Что является важнейшим аспектом при разработке логотипа игры?

а) Использовать стандартный шрифт Times New Roman

г) Уникальность и точное выражение сути и стиля игры

в) Наличие конкретного количества букв

б) Максимизировать насыщенность цветов

Правильный ответ: г)

Вопрос 21. Как формируются рекомендации по подбору цветов для логотипа?

а) Специальные таблицы цветов радуги

б) Основываясь на психологии восприятия и особенностях целевой аудитории

в) Используются общепринятые цвета вроде красного и синего

г) Результат броска костей

Правильный ответ: б)

Вопрос 22. Какие качества обеспечивают эффективное воздействие рекламного ролика на социальные медиа?

а) Длинный сценарий и замедленное повествование

г) Захватывающее действие, короткие хронометраж и яркий сюжет

в) Абстрактные образы и молчание

б) Дорогая реклама

Правильный ответ: г)

Вопрос 23. Что делает статичный рекламный баннер привлекательным?

- а) Слишком маленький размер
- в) Лаконичный и ясно выраженный посыл**
- б) Негативные отзывы покупателей
- г) Полное отсутствие изображений

Правильный ответ: в)

Вопрос 24. Как строится эффективная стратегия продвижения игры?

- а) Лишь единовременная акция в одной соцсети
- г) Комплексный подход с учётом выбранной аудитории и подобранных каналов**
- в) Рандомные публикации без плана
- б) Завышение цен на премиум-версию

Правильный ответ: г)

Компетенция: ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Семестр 4

Вопрос 1. Что придает портфолио авторский стиль и подчеркивает индивидуальность?

- а) Уникальное оформление и личностное отношение дизайнера к своим работам**
- б) Шаблонное оформление
- в) Подражание другим известным специалистам
- г) Использование готовых решений без переработки

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Какие элементы способствуют успешной персонализации портфолио?

- а) Копирование чужих приемов
- в) Прослеживание индивидуальной манеры и авторского почерка**
- б) Постоянное использование одного и того же формата
- г) Применение общих формулировок без конкретики

Правильный ответ: в)

Вопрос 3. Какие составляющие содержатся в профессиональном портфолио?

- а) Только красивые фото и минимальные тексты
- г) Подробное описание проектов, визуалы и процесс работы**
- б) Никаких поясняющих текстов
- в) Тексты без смысловой нагрузки

Правильный ответ: г)

Вопрос 4. Что должно обязательно включаться в качественные кейсы портфолио?

- а) Список друзей и знакомых
- б) Пример последовательности шагов от постановки задачи до итогового результата**
- в) Пространственные размышления о смысле искусства
- г) Мотивация дизайнера заниматься проектом

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Что убеждает работодателя или клиента остановить выбор именно на вашем портфолио?

- а) Самый большой архив проектов
- г) Обоснованное выделение компетенции и демонстрируемый профессиональный подход**
- б) Слепое подражание успешным профессионалам
- в) Несоответствие заявленных навыков представленному материалу

Правильный ответ: г)

Семестр 5

Вопрос 6. Что такое схематичная графика в мобильном кликере?

- а) Простое представление объектов, облегчённое для восприятия**
- б) Реалистичность и детализация объектов
- в) Использование минимального количества цветов
- г) Только векторные рисунки

Правильный ответ: а)

Вопрос 7. Какой приём применяется для улучшения читабельности мелких элементов в кликерных играх?

- а) Повсеместное использование растрового формата
- б) Применение сглаживающих фильтров и контрастных стилей**
- в) Повышение резкости во всём интерфейсе
- г) Полностью убрать мелкие элементы

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Какой стиль графики часто встречается в популярных мобильных кликерах?

- а) Черно-белая графика
- г) Пиксельная и мультяшная стилизации**
- б) Гиперреализм
- в) Научная точность

Правильный ответ: г)

Вопрос 9. Что подразумевается под правильной расстановкой объектов в кликерных играх?

- а) Случайное размещение элементов
- в) Соблюдение баланса и эстетики, ориентация на удобные зоны прикосновений**
- б) Последовательное наложение объектов друг на друга
- г) Повторение одного и того же объекта несколько раз подряд

Правильный ответ: в)

Вопрос 10. Каким образом дизайнер выбирает оптимальный стиль графики для кликерной игры?

- а) Полагаться исключительно на личные предпочтения
- г) Учёт ожиданий целевой аудитории и общих тенденций рынка**
- б) Немедленно следовать советам конкурентов
- в) Не менять ничего, оставаясь в классическом виде

Правильный ответ: г)

Семестр 6

Вопрос 11. Какой блок в портфолио рассказывает о целях и задачах проекта?

- а) Вводная часть с описанием проекта и постановки задач**
- б) Блок с отзывами заказчиков
- в) Список использованного программного обеспечения
- г) Финальный результат работы

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Что даёт возможность персонифицировать подачу портфолио?

- а) Использование стандартных шаблонов без изменений
- в) Учет индивидуальных достижений и уникальной специализации дизайнера**
- б) Единая презентация всех проектов подряд
- г) Всего одна страница с большим количеством проектов сразу

Правильный ответ: в)

Вопрос 13. Что содержится в разделе портфолио «Процесс работы»?

- а) Финальные изображения готового проекта
- г) Промежуточные стадии и шаги разработки проекта**
- б) Список рабочих инструментов
- в) Информация о гонорарах за проекты

Правильный ответ: г)

Вопрос 14. Какой элемент портфолио наглядно иллюстрирует творческий путь дизайнера?

- а) Только контактная информация
- б) Иллюстрированный кейс с процессом работы и результатами**
- в) Юридические соглашения с клиентами
- г) Только заголовок страницы

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какой целью руководствуется дизайнер при подаче портфолио?

- а) Показать максимальное количество работ независимо от качества
- г) Выстроить стратегию презентации, подчёркивающую профессионализм и достижения**
- б) Сделать акцент только на финансовых аспектах сотрудничества
- в) Работать только с теми проектами, которые нравятся лично дизайнеру

Правильный ответ: г)

Семестр 7

Вопрос 16. Какая информация должна содержаться в логотипе игры?

- а) Название игры и уникальный визуальный символ**
- б) Вся история создания игры
- в) Данные о составе команды разработчиков
- г) Всевозможные контактные данные

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Какой аспект важен при создании иконки игры?

- а) Она должна занимать весь экран смартфона
- г) Иконка должна привлекать внимание и быть простой для распознавания**
- б) Рекомендуется использовать монохромную схему

в) Лучше оставить её пустой для большей интриги

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Какова цель создания рекламных видеороликов для продвижения игр?

а) Побудить зрителей посмотреть фильм

в) Привлечь внимание аудитории и мотивировать скачать игру

б) Рассказать историю жизни разработчика

г) Показать недостатки конкурентов

Правильный ответ: в)

Вопрос 19. Что должно подчеркивать продвижение игры в соцсетях?

а) Преимущественно негативную реакцию игроков

б) Уникальную ценность и выгоды игры для пользователей

в) Недостатки предыдущих выпусков игры

г) Другие аналогичные продукты конкурентов

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Как правильно разработать логотип и иконку для успеха продвижения игры?

а) Использовать одинаковые шрифты и цвета у всех конкурентов

г) Проанализировать рынок и предпочтения целевой аудитории, выделяя уникальное торговое предложение

б) Допускать произвольный выбор символов и знаков

в) Полностью полагаться на шаблонные решения

Правильный ответ: г)

Семестр 8

Вопрос 21. Что придаёт персональный характер вашему портфолио?

а) Ваша уникальная творческая личность и собственный стиль

б) Общая стандартная обложка для всех проектов

в) Установленный порядок публикаций

Правильный ответ: а)

г) Только собственные фотографии на страницах

Вопрос 22. Какие элементы выделяют вашу уникальную позицию в портфолио?

а) Унификация всех блоков

в) Демонстрация ваших особых навыков и достижений

б) Простое перечисление всех известных брендов

г) Отсутствие описания проектов

Правильный ответ: в)

Вопрос 23. Какой блок портфолио содержит промежуточные результаты работы?

а) Блок контактов

г) Блок, показывающий ход работы и этапы её выполнения

б) Блок отзывов клиентов

в) Видео-демонстрация игры

Правильный ответ: г)

Вопрос 24. Какие аргументы позволяют обосновать выбор оптимального стиля подачи портфолио?

а) Только ваша интуиция

б) Исследования желаний целевой аудитории и рыночные тренды

в) Общие пожелания коллег

г) Совет соседей

Правильный ответ: б)

Вопрос 25. Какой вывод делают клиенты, просматривая ваше портфолио?

а) Их интересует только финальный результат

б) Цель просмотра — сравнение с ценами конкурентов

в) Важно оценить только срок выполнения проекта

г) Им важно увидеть целостную картину вашего подхода и результатов работы

Правильный ответ: г)

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

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое изометрическая перспектива?

а) Способ отображения трехмерных объектов на плоскости, сохраняя равномерные расстояния вдоль осей X, Y и Z

б) Вид сверху, позволяющий видеть все грани объекта одновременно

в) Техника превращения квадратов в круги

г) Классическая 3D-модель, рассчитанная на современные компьютеры

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Как правильно располагать объекты в изометрической сетке?

а) Можно ставить объекты наугад, никаких правил нет

г) Должно соблюдаться единое направление наклона сетки и правильная привязка объектов к ячейкам

б) Лучший вариант — размещать объекты плотно вместе

в) Никакие ограничения на сетку не накладываются

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Что характерно для разбивки на элементы в изометрических кликерах?

а) Каждый элемент выглядит одинаково

в) Каждый элемент обладает собственным объемом и уровнем на общей сетке

б) Обычно не выделяется никакая глубина

г) Используется только однотонная заливка

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Что подразумевает развитие игровых элементов в изометрических кликерах?

а) Изменение цвета интерфейса каждые полчаса

б) Постепенная эволюция объектов и улучшение их характеристик по мере роста показателей

в) Каждое действие заменяется новым движением камеры

г) Удаление старых элементов из игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какую основную технику применяют для окружения в изометрических кликерах?

- а) Традиционную перспективу рендеринга
- г) Подходящие изометрические текстуры и материалы, объединяющие общий стиль игры**
- б) Двухмерные декорации без изменения
- в) Фотореалистичную графику

Правильный ответ: г)

Семестр 5

Вопрос 1. Что представляют собой «фишки» в играх жанра матч-3?

- а) Базовые игровые элементы, подлежащие соединению в группы**
- б) Средства оплаты внутри игры
- в) Дополнительные встроенные мини-игры
- г) Специальные иконки уведомления

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Что такое стартовый экран в играх матч-3?

- а) Экран настройки профиля игрока
- г) Первый экран, встречающий игрока при запуске игры, предлагающий начать новую партию или продолжить старую**
- б) Меню настроек сложности
- в) Список лидеров по очкам

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Какова роль бонусов и усилителей в играх матч-3?

- а) Усложняют игровой процесс
- в) Оказывают поддержку игроку, предоставляя дополнительные способности или облегчая выполнение заданий**
- б) Служат заменой основного игрового элемента
- г) Являются обязательной частью игрового цикла

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Что представляет собой UI-kit для игр матч-3?

- а) Комплект высококачественных моделей автомобилей
- б) Набор заранее спроектированных элементов интерфейса, предназначенных для быстрого создания единого стиля игры**
- в) Сценарий сюжета
- г) Справочник правовых норм

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Как работает игра матч-3 на уровне карты?

- а) Игрок двигается по карте, выполняя квесты
- г) Карта объединяет несколько уровней, связанных общим сюжетом и механиками**
- б) Задача — убежать с карты
- в) Есть единственный путь, ведущий к победе

Правильный ответ: г)

Семестр 6

Вопрос 6. Что такое композиция в игровом окружении?

- а) Организация элементов таким образом, чтобы создать приятную глазу гармонию и балансировку**
- б) Механизм начисления очков в игре
- в) Устройство серверов для хранения данных
- г) Периодическое удаление старых игровых уровней

Правильный ответ: а)

Вопрос 7. Какую роль играет цветовая палитра в игровом окружении?

- а) Палитра несущественна, главное — высокое разрешение
- г) Цвета формируют настроение, передают атмосферу и привлекают внимание к важным объектам**
- б) Она зависит только от фантазии дизайнера
- в) Каждая игра обязана иметь чёрно-белую палитру

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Что понимается под глубиной в игровом окружении?

- а) Толщина стенки объектов
- в) Создание ощущения пространства и объема, используя слои и перспективу**
- б) Скорость движения камеры
- г) Размеры игровых полей

Правильный ответ: в)

Вопрос 9. Что обозначает термин «освещение» в игровом окружении?

- а) Индикатор уровня заряда батареи устройства
- б) Метод распределения света и теней для придания сцене объема и реализма**
- в) Количество солнечных часов в регионе проживания игрока
- г) Техническое устройство для подсветки монитора

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что означает сборка элементов в единый фон?

- а) Удаление всех объектов кроме фона
- г) Процесс объединения различных графических элементов, обеспечивая целостность художественного стиля и визуального единства**
- б) Хранение отдельных элементов отдельно друг от друга
- в) Перемешивание элементов случайным образом

Правильный ответ: г)

Семестр 7

Вопрос 11. Что включает в себя разработка концепции игры?

- а) Генерация оригинальной идеи, формирование сюжета и определение базовой структуры игры**
- б) Полностью готовый код игры
- в) Прогулка разработчика по парку
- г) Итоговый релиз продукта

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Что такое раскадровка сюжета в играх?

- а) Процесс переписывания истории
 - г) Представление сюжета в форме последовательных сцен или кадров, позволяющее выстроить структуру игры и взаимодействие с игроком**
 - б) Отображение физических повреждений персонажа
 - в) Аннотация к фильму
- Правильный ответ: г)**

Вопрос 13. Какие задачи решает разработка структуры игры?

- а) Внедрение непоследовательных уровней
- в) Определение логической последовательности действий игрока, его целей и мотивации**
- б) Создание препятствий, мешающих развитию сюжета
- г) Изменение кода игры без предупреждения

Правильный ответ: в)

Вопрос 14. Какова роль интересных сюжетов в развитии игр?

- а) Главный герой забывает сюжет после первого уровня
- б) Хороший сюжет вовлекает игрока, поддерживает интерес и стимулирует продолжение игры**
- в) Сюжет ни на что не влияет
- г) Все игроки ненавидят интересные сюжеты

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Что помогает формированию оригинального концепта игры?

- а) Прокрастинация и отдых
- г) Творческое мышление, вдохновляющие референсы и глубокое изучение целевой аудитории**
- б) Следование стереотипам и ограничениям
- в) Полное копирование ранее сделанной игры

Правильный ответ: г)

Семестр 8

Вопрос 16. Что такое концепт игры?

- а) Первоначальная идея и общая концепция игры, включая сюжет, персонажей, механику и визуальный стиль**
- б) Результат технической сборки игры
- в) Последняя стадия разработки
- г) Ежедневный отчет разработчика

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Какую роль выполняют референсы в разработке концепта игры?

- а) Референсы мешают творческой свободе
- г) Они служат источником вдохновения и базой для сравнения с существующими решениями**
- б) Только увеличивают расходы на производство
- в) Никакой роли не играют

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Что подразумевает визуализация проекта?

- а) Только технические расчёты и формулы

- в) Процесс преобразования идей и концептов в визуальные образы, позволяющие продемонстрировать будущий облик игры
- б) Истории, рассказываемые голосом разработчика
- г) Подсчет прибыли от продажи игры

Правильный ответ: в)

Вопрос 19. Что необходимо учитывать при создании визуализации проекта?

- а) Нельзя добавлять никакой новый контент
- б) Следует внимательно изучать референсы, анализировать предпочтения целевой аудитории и формировать оригинальный стиль
- в) Достаточно показать первые три секунды игры
- г) Не надо показывать зрителям готовый концепт

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Как создается качественная визуализация проекта?

- а) Нужно забыть обо всех правилах
- г) Применяются специализированные программы и техники, помогающие реализовать задуманный концепт и представить его публике
- б) Следует ограничить использование цветов
- в) Обязательно делать строго черно-белую версию

Правильный ответ: г)

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

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое интерфейс в кликерных играх?

- а) Часть игры, предназначенная для взаимодействия игрока с игрой
- б) Графика заднего фона
- в) Только звуковые сигналы
- г) Режимы прохождения миссий

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Какую роль играет стилистика интерфейса в кликерных играх?

- а) Эстетика не имеет значения
- г) Правильно подобранная стилистика улучшает восприятие и вовлеченность игрока
- б) Подходит любая стилистика без разбору
- в) Надо брать первое попавшееся изображение

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Что понимают под деталями интерфейса в кликерных играх?

- а) Буклет с условиями пользования
- в) Мелкие элементы интерфейса, влияющие на комфорт игры и взаимодействие с пользователем
- б) Физические атрибуты компьютера
- г) Магазин внутриигровых покупок

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Что подразумевает цветовое кодирование в интерфейсе кликеров?

- а) Использование любого случайного цвета

б) Ассоциирование определенных цветов с функциями или категориями

в) Введение запретных цветов

г) Однотонные цветовые решения

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Что включают элементы интерфейса в кликерных играх?

а) Список побед

г) Панель прогресса, кнопка запуска, счетчики и игровые показатели

б) Электронная почта администратора

в) Информационное табло администрации города

Правильный ответ: г)

Семестр 5

Вопрос 6. Что включает в себя разработка игрового логотипа?

а) Создание уникального символа, отражающего название и концепцию игры

б) Обычный текстовый слоган

в) Любой имеющийся свободный логотип

г) Любимый цвет разработчика

Правильный ответ: а)

Вопрос 7. Какие требования предъявляют к иконке игры для магазинов приложений?

а) Может быть выполнен в любом размере

г) Имеет строгие стандарты по размерам и качеству изображения

б) Её можно поменять в любое время

в) Содержит избыточную информацию

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Что важно учитывать при создании рекламных постов для продвижения игр в соцсетях?

а) Посты должны быть длинными и сложными

в) Посты должны быть короткими, интересными и привлекательными для целевой аудитории

б) Количество подписчиков автора поста

г) Всегда указывать цену игры

Правильный ответ: в)

Вопрос 9. Какую цель преследуют рекламные ролики для продвижения игр в соцсетях?

а) Противоречить предыдущему опыту игроков

б) Привлечь внимание, заинтересовать и стимулировать загрузку игры

в) Создать негативное впечатление о продукте

г) Увеличить количество негатива

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Какие типы роликов подходят для продвижения игр в соцсетях?

а) Долговременные лекции о создании игры

г) Короткие тизеры, геймплейные отрывки и промо-ролики

б) Сухие инструкции по установке

в) Звуковые дорожки без видеоряда

Правильный ответ: г)

Семестр 6

Вопрос 11. Что означает термин «элементы взаимодействия» в играх?

- а) Объекты и механизмы, взаимодействующие с игроком и влияющие на игровой процесс**
- б) Технические проблемы на серверах
- в) Сайт поддержки игры
- г) Производительность оборудования

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Что подразумевает понятие «цветовое кодирование» в играх?

- а) Ограничение цветовой палитры
- г) Ассоциация определенного цвета с конкретным действием или функцией**
- б) Цвета не имеют значения
- в) Универсальные цвета для всех типов игр

Правильный ответ: г)

Вопрос 13. Какие цветовые ассоциации характерны для позитивных эмоций в играх?

- а) Чёрный и серый
- в) Зелёный и жёлтый**
- б) Красный и фиолетовый
- г) Розовый и оранжевый

Правильный ответ: в)

Вопрос 14. Что представляют собой стандартные цветовые коды в играх?

- а) Случайные сочетания цветов
- б) Определённые комбинации цветов, ассоциированные с действиями или статусами (например, зелёный = жизнь, красный = опасность)**
- в) Цвета запрещённых веществ
- г) Домашние цвета интерьеров

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какова роль цветовых ассоциаций в игровых элементах?

- а) Они бесполезны
- г) Помогают быстрее ориентироваться в игре и легче усваивать информацию**
- б) Ведут к раздражению игрока
- в) Способствуют увеличению веса приложения

Правильный ответ: г)

Семестр 7

Вопрос 16. Что включает в себя работа с концептом персонажа?

- а) Определение характеристик персонажа, его внешности, поведения и роли в игре**
- б) Выбор любимой еды персонажа
- в) Игнорирование анатомических особенностей
- г) Дублирование чужих персонажей

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Какая роль отводится силеэту в дизайне персонажа?

- а) Силуэт не имеет значения

г) Силуэт определяет первую визуальную идентификацию персонажа и его запоминаемость

б) Уменьшить количество углов

в) Использовать любые случайные формы

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Что значит психология восприятия формы в дизайне персонажа?

а) Игнорировать человеческую психику

в) Понимание того, как разные формы вызывают эмоциональные реакции у зрителя

б) Использовать только округлые формы

г) Не обращать внимания на мнения окружающих

Правильный ответ: в)

Вопрос 19. Что представляет собой масштаб в дизайне персонажа?

а) Высота офиса разработчика

б) Пропорции и относительные размеры персонажа по сравнению с окружением

в) Длина ноги персонажа

г) Телефоны всех членов команды

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Что обозначает термин «тон» в дизайне персонажа?

а) Громкость речи персонажа

г) Общий колорит и настроенность изображения, созданный сочетанием цветов и светотеней

б) Влияние ветра на одежду персонажа

в) Ударение в имени персонажа

Правильный ответ: г)

Семестр 8

Вопрос 21. Что такое интерфейс в играх?

а) Средство взаимодействия игрока с игрой

б) Геймплейная сцена

в) Название компьютерной программы

г) Режим онлайн-чата

Правильный ответ: а)

Вопрос 22. Что входит в комплект GUI kit?

а) Набор рецептов домашней кухни

г) Набор заранее созданных элементов интерфейса, облегчающих разработку

б) Инструкция по вождению автомобиля

в) Книга по искусству вязания

Правильный ответ: г)

Вопрос 23. Какие принципы лежат в основе разработки игрового интерфейса?

а) Сделать интерфейс настолько сложным, насколько возможно

в) Интуитивность, доступность и комфорт взаимодействия

б) Игнорировать предпочтения игроков

г) Использование нестандартных схем навигации

Правильный ответ: в)

Вопрос 24. Что необходимо учитывать при разработке игрового интерфейса?

- а) Игнорировать эстетику
- б) Функциональность, эргономичность и удобство использования**
- в) Цвета не имеют значения
- г) Примитивные кнопки

Правильный ответ: б)

Вопрос 25. Какая роль отведена интерфейсу в игровой индустрии?

- а) Только декор
- г) Ключевая роль в обеспечении комфортного и увлекательного игрового процесса**
- б) Интерфейс необязателен
- в) Минорная декоративная функция

Правильный ответ: г)

Компетенция: ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.

ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса.

Семестр 4

Вопрос 1. Какой сайт предназначен для размещения портфолио дизайнеров и креативных специалистов?

- а) Behance**
- б) ВКонтакте
- в) Ozon
- г) Wildberries

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Что обязательно включается в кейс проекта для портфолио?

- а) ФИО дизайнера и адрес электронной почты
- г) Этапы разработки, техническое описание и достигнутые результаты**
- б) Полное руководство по использованию сервиса
- в) Инфографику всех текущих вакансий

Правильный ответ: г)

Вопрос 3. Какая главная цель верстки кейса для портфолио?

- а) Добавить как можно больше декоративных элементов
- в) Четко и последовательно изложить процесс работы и конечный результат**
- б) Уложиться в минимальное количество страниц
- г) Создать объемный и тяжелый PDF-файл

Правильный ответ: в)

Вопрос 4. Какие факторы учитываются при подборе сайта для размещения портфолио?

- а) Только дизайн и цветовая гамма сайта
- б) Удобство и известность площадки, охват аудитории**
- в) Стоимость подписки на ресурс
- г) Год основания ресурса

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Каким должен быть идеальный кейс для портфолио?

- а) В виде огромного архива ZIP-файлов
 - б) Содержащим полное резюме дизайнера
 - в) В виде таймера обратного отсчета
 - г) Структурированным, интересным и доступным для понимания
- Правильный ответ: г)**

Семестр 5

Вопрос 6. Что такое сеттинг в игре жанра матч-3?

- а) Мир, эпоха и обстановка, в которых разворачивается игра
- б) Игровой движок Unity
- в) Программа для редактирования текстур
- г) Язык программирования Python

Правильный ответ: а)

Вопрос 7. Какие визуальные стили популярны в играх жанра матч-3?

- а) Фотореализм
- г) Пиксельный и мультяшный стили
- б) Gothic Art
- в) Академический реализм

Правильный ответ: г)

Вопрос 8. Что включает в себя разработка структуры игры в жанре матч-3?

- а) Монтаж видеоклипов для фильма
- в) Создание иерархии уровней, механик и игровых режимов
- б) Создание базы данных пользователей
- г) Разработка расписания выходов новых серий сериала

Правильный ответ: в)

Вопрос 9. Какую роль играет дизайн интерфейсов в играх жанра матч-3?

- а) Украшение заставочного экрана
- б) Обеспечивает удобство взаимодействия игрока с игрой
- в) Повышает производительность телефона
- г) Улучшает безопасность аккаунта

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что входит в продвижение игры жанра матч-3?

- а) Выпуск книг с теоретическим материалом
- г) Создание логотипа, иконки, рекламных роликов и постов в соцсетях
- б) Закупка дорогостоящего оборудования
- в) Организация спортивных соревнований

Правильный ответ: г)

Семестр 6

Вопрос 11. Что такое концепт персонажа?

- а) Первая идея и визуальное представление будущего персонажа
- б) Успешный пиар-ход
- в) Подробная инструкция по монтажу техники
- г) Новостная статья о знаменитости

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Какую роль играет силаэт в разработке персонажа?

- а) Второстепенную роль
- г) Создает мгновенное впечатление и определяет узнаваемость персонажа**
- б) Используется только для технических нужд
- в) Выполняет вспомогательную функцию

Правильный ответ: г)

Вопрос 13. Что значит психология восприятия формы в разработке персонажа?

- а) Психологическое консультирование
- в) Влияние формы персонажа на эмоциональное восприятие игрока**
- б) Изучение ДНК персонажа
- г) Практика йоги

Правильный ответ: в)

Вопрос 14. Что обозначает термин «масштаб» в разработке персонажа?

- а) Количество звезд на небе
- б) Пропорции персонажа относительно других объектов и окружения**
- в) Род занятий персонажа
- г) Коэффициент полезного действия

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Что такое «тон» в разработке персонажа?

- а) Крик радости при завершении проекта
- г) Общий настрой, настроение и цветовая палитра персонажа**
- б) Радиочастота трансляции ТВ-программы
- в) Местоположение пункта выдачи товара

Правильный ответ: г)

Семестр 7

Вопрос 16. Что означает персонализация подачи проекта в портфолио?

- а) Индивидуальный подход и подчеркивание личного стиля и талантов дизайнера**
- б) Стандартизация оформления и отказ от индивидуального подхода
- в) Использование популярного дизайна без доработок
- г) Создание нескольких копий одного кейса

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Какие основные блоки должны входить в кейс проекта?

- а) Групповой снимок команды проекта
- г) Постановка задачи, процесс работы, полученный результат и выводы**
- б) Список хобби участников команды
- в) Рецепт приготовления чая

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Какова главная цель портфолио дизайнера?

- а) Привлечь как можно больше просмотров
- в) Представить профессиональные навыки и портфолио работ для привлечения клиентов**
- б) Создать имидж лидера мнений
- г) Упростить процедуру трудоустройства HR-менеджерам

Правильный ответ: в)

Вопрос 19. Какая ошибка недопустима при составлении портфолио?

- а) Слишком маленькое количество проектов
- б) Использование некачественного контента и плохих визуализаций**
- в) Отсутствие подписей под именами авторов
- г) Многообразие направлений деятельности

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какую информацию полезно включить в кейс проекта?

- а) Личные данные заказчиков
- г) Подробное описание процесса работы, использованных инструментов и достигнутых результатов**
- б) Директивы вышестоящих органов власти
- в) Опрос общественного мнения

Правильный ответ: г)

Семестр 8

Вопрос 21. Что включает в себя разработка игрового логотипа?

- а) Создание уникального визуального образа, символизирующего игру**
- б) Создание отчета о расходах на оборудование
- в) Регистрация авторских прав на музыку
- г) Формирование юридического адреса организации

Правильный ответ: а)

Вопрос 22. Какую роль играет иконка игры в магазине приложений?

- а) Сообщает полную инструкцию по игре
- г) Привлекает внимание пользователей и формирует первое впечатление о продукте**
- б) Определяет стоимость игры
- в) Открывает новые уровни в игре

Правильный ответ: г)

Вопрос 23. Какие элементы присутствуют в качественных рекламных роликах для соцсетей?

- а) Кроссворды и головоломки
- в) Короткие, энергичные кадры, транслирующие преимущества игры**
- б) Программный код игры
- г) Продолжительные монологи персонажей

Правильный ответ: в)

Вопрос 24. Как используются статичные рекламные баннеры в продвижении игр?

- а) Размещаются на витрине магазина продуктов
- б) Привлекают внимание пользователей в интернете и повышают узнаваемость игры**
- в) Создаются исключительно для телевизионных передач
- г) Используются для взлома аккаунтов пользователей

Правильный ответ: б)

Вопрос 25. Что является обязательным условием успешного продвижения игры?

- а) Оплата эксклюзивного интервью на телевидении

г) **Качественный контент, интересный целевой аудитории, и систематическое продвижение**

б) Сотрудничество с музыкальными группами

в) Покупка первых позиций в рейтинге

Правильный ответ: г)

ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.

Семестр 4

Вопрос 1. Какой тип графики преобладает в кликерных играх?

а) Фотореалистичная графика

б) Пикселированная графика

в) Voxel-графика

г) **Комплексная высокополигональная графика**

Правильный ответ: г)

Вопрос 2. Какая техника стилизации преимущественно используется в современной мобильной графике?

а) **Флэт-дизайн и простая форма**

б) Супердетализированная фотография

в) Реалистичный скиноморфизм

г) Углубленный фотореализм

Правильный ответ: а)

Вопрос 3. Что представляет собой схема расстановки объектов в мобильной игре?

а) Группировка персонажей по уровню силы

б) **Расположение игровых элементов на экране для оптимальной доступности**

в) Последовательность кадров в анимациях

г) Процесс добавления звукового сопровождения

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какие основные виды графики используются в современных мобильных играх?

а) Только флэт-дизайн

б) **Пикселированный арт, флэт-дизайн, полуфотореализм**

в) Высокоуровневый фотореализм

г) Рендер на основе Unity Engine

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Для чего нужен предварительный набросок (скетч) при разработке мобильного проекта?

а) Замена финального продукта

б) **Быстрое тестирование идеи и выявление проблем композиции**

в) Продажа на бирже концепт-арта

г) Презентация готового проекта инвесторам

Правильный ответ: б)

Семестр 5

Вопрос 6. Что представляют собой "фишки" в играх формата Match-3?

- а) Баллы, заработанные за прохождение уровня
- б) Основной элемент игрового поля, комбинируемый игроками**
- в) Дополнительные уровни сложности
- г) Игроки сами создают фишки

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Зачем нужны бонусы и усилители в играх жанра Match-3?

- а) Заполнение пустых клеток на игровом поле
- б) Ускоряют продвижение по уровню или усложняют задачу**
- в) Служат заменой фишкам
- г) Выполняют декоративную функцию

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Что включает в себя UI-kit в проекте мобильного приложения?

- а) Набор фоновых изображений
- б) Набор иконок, кнопок, элементов меню и интерфейса**
- в) Музыкальное сопровождение игры
- г) Код для реализации игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какую функцию выполняет стартовый экран в мобильной игре?

- а) Демонстрация внутриигровых предметов
- б) Привлечение внимания игрока и представление бренда игры**
- в) Формирование рейтинга игроков
- г) Оформление рекламы внутри приложения

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Какой элемент игрового интерфейса позволяет упростить взаимодействие игрока с игровым процессом?

- а) Логотип игры
- б) Интерактивные кнопки и панели управления**
- в) Фоновые иллюстрации
- г) Авторские права и условия пользования приложением

Правильный ответ: б)

Семестр 6

Вопрос 11. Что значит понятие "цветовое кодирование" в контексте интерактивного дизайна?

- а) Упрощённая версия компьютерной программы
- б) Ассоциация конкретных цветов с функциями или состояниями элемента**
- в) Чередование чёрного и белого цветов
- г) Метод сокращения файлов изображений

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Какие стандартные цветовые ассоциации существуют в игровом дизайне?

- а) Красный символизирует победу, зелёный поражение
- б) Зелёный ассоциируется с ростом и здоровьем, красный с опасностью**

- в) Все цвета означают одно и то же действие
- г) Нет устоявшихся стандартов, всё зависит от фантазии художника

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Для чего необходимы стандартные цветовые коды в играх?

- а) Сделать игру менее привлекательной
- б) Облегчить понимание происходящего на экране**
- в) Запутать игрока дополнительными элементами
- г) Заинтересовать аудиторию альтернативных жанров

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. По каким критериям выбираются цвета для пользовательских интерфейсов?

- а) Случайный выбор цветов художником
- б) Яркость, контрастность, доступность восприятия**
- в) Любимый цвет главного разработчика
- г) Чаще всего чёрный и белый

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Почему важна согласованность цветового решения в игровом интерфейсе?

- а) Для уменьшения размера файла
- б) Для достижения гармонии и облегчения восприятия пользователями**
- в) Для увеличения количества загрузок игры
- г) Для автоматической адаптации игры под разные экраны

Правильный ответ: б)

Семестр 7

Вопрос 16. Что подразумевает работа с силуэтом персонажа в графическом дизайне?

- а) Добавление объёма и глубины
- б) Формирование уникальной узнаваемой фигуры персонажа**
- в) Изменение освещения сцены
- г) Присвоение имени персонажу

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Какой принцип психологии восприятия определяет важность первого впечатления от персонажа?

- а) Закон двойственности
- б) Принцип первичности (эффект первичного впечатления)**
- в) Теория двух факторов эмоций
- г) Постулат о минимальной осведомлённости

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Что понимается под масштабом персонажа в игровом дизайне?

- а) Высота кадра камеры
- б) Относительные размеры персонажа по сравнению с окружающими объектами**
- в) Скорость передвижения персонажа
- г) Вес виртуального аватара

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какие свойства определяют успешный дизайн персонажа?

- а) Минимум деталей и отсутствие яркости

б) Удачная композиция силуэта, оригинальность и простота запоминания

в) Совершенствование искусственным интеллектом

г) Отсутствие цвета и насыщенности

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какую роль играет тон (тональность) в восприятии персонажа?

а) Устанавливает границы движения персонажа

б) Передаёт настроение и атмосферу персонажа

в) Определяет скорость воспроизведения сцен

г) Регулирует масштаб персонажа

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 21. Назовите главную особенность жанра карточных игр.

а) Обязательное наличие перестрелок

б) Важность выбора и комбинации игровых карт

в) Необходимость постоянного подключения к сети Интернет

г) Требуется высокая физическая активность

Правильный ответ: б)

Вопрос 22. Что подразумевается под локализацией персонажей в карточных играх?

а) Перемещение персонажа по карте мира

б) Приспособление персонажей и историй к разным культурам и языкам

в) Нарушение баланса сил в игре

г) Повторное использование одной и той же модели персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 23. Какие виды стилизации распространены в современных карточных играх?

а) Классическое оформление страниц учебника

б) Художественный стиль аниме, комикс, ретро-фэнтези

в) Прямоугольники и квадраты

г) Нереалистичные абстракции

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. От чего зависят правила построения игровых объектов в карточных играх?

а) Толщина бумаги, используемой для изготовления реальных карт

б) Механизмы выигрыша и стратегия игры

в) Климатические условия региона выпуска игры

г) Степень популярности создателя игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 25. Какой закон отражает фундаментальный принцип формирования колод в карточных играх?

а) Закон больших чисел

б) Возможность выстраивания выигрышных комбинаций

в) Первый закон Ньютона

г) Закон Парето

Правильный ответ: б)

ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов.

Семестр 4

Вопрос 1. Что такое изометрический кликер?

- а) Игра, в которой игрок взаимодействует с элементами управления посредством нажатия мыши или касания экрана.**
- б) Жанр компьютерных игр, построенных исключительно на механике боя.
- в) Игры с трехмерной графикой и реалистичной физикой объектов.
- г) Жанр головоломок, основанных на сложной навигации.

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Какие основные типы изометрических кликеров существуют?

- а) Racing Clicker и Adventure Clicker.
- б) Farming Clicker и Battle Clicker.**
- в) Puzzle Clicker и Action Clicker.
- г) Platform Clicker и Simulation Clicker.

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какой стиль чаще всего используется в Farming Clickers?

- а) Реалистичный фотореализм.
- б) Карикатурный пиксельарт или мультяшный стиль.**
- в) Минимализм с простыми формами и цветами.
- г) Темный мрачный арт-дизайн.

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Для какого типа игроков предназначены Battle Clickers?

- а) Любители длительных сессий стратегической игры.
- б) Те, кому интересны быстрые сражения и развитие персонажа.**
- в) Фанаты пошаговых приключений.
- г) Люди, предпочитающие головоломки и пазлы.

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Чем отличается интерфейс Farming Clickers от Battle Clickers?

- а) В Farming Clickers преобладают элементы контроля над временем, а в Battle Clickers больше элементов RPG.
- б) В Farming Clickers много игровых ресурсов и инструментов для развития хозяйства, тогда как в Battle Clickers основной упор делается на боевые умения и прокачку персонажей.**
- в) В Farming Clickers используются лишь яркие цвета, а в Battle Clickers доминируют темные тона.
- г) В Farming Clickers отсутствует элемент случайности, а в Battle Clickers он играет ключевую роль.

Правильный ответ: б)

Семестр 5

Вопрос 6. Как называется этап разработки мобильной игры, на котором создается основная логика взаимодействия игрока с миром игры?

- а) Создание графики.
- б) Тестирование продукта.**

- в) Прототипирование.**
 - г) Написание сценария.
- Правильный ответ: в)**

Вопрос 7. Что включает в себя структура мобильной игры?

- а) Только сюжет и графику.
- б) Механику игры, сценарий, игровое окружение и систему наград.**
- в) Уровень сложности и длительность игры.
- г) Музыкальное сопровождение и рекламные вставки.

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Что такое уровень сложности в структуре мобильной игры?

- а) Скорость загрузки приложения.
- б) Сложность достижения целей и преодоления препятствий внутри игры.**
- в) Размер аудитории, играющей в игру.
- г) Количество уровней в игре.

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какие основные компоненты входят в игровую логику?

- а) Диалоги персонажей и описание мира.
- б) Правила поведения игровых объектов, механика действий игрока и система поощрений.**
- в) Анимационные эффекты и звуки.
- г) Описание истории и геймплейные подсказки.

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что означает понятие "геймплей"?

- а) Время, необходимое игроку для прохождения уровня.
- б) Процесс взаимодействия игрока с игровой средой, включающий правила, цели и препятствия.**
- в) Количество пользователей, одновременно играющих онлайн.
- г) Объем загружаемого контента в приложении.

Правильный ответ: б)

Семестр 6

Вопрос 11. Что представляет собой принцип "click-and-point" в дизайне интерфейса?

- а) Пользователь выбирает действие, нажимая клавишу Enter.
- б) Игрок взаимодействует с объектами путем щелчка мышью или прикосновения пальцем к экрану.**
- в) Система голосового управления позволяет управлять игрой голосом.
- г) Управление осуществляется через жесты рук.

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Какая главная задача интерфейса click-and-point?

- а) Обеспечить удобство чтения текста.
- б) Сделать взаимодействие простым и интуитивным для пользователя.**
- в) Уменьшить количество используемых цветов.
- г) Увеличить сложность прохождения игры.

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Что обозначают аббревиатуры GUI и UI в разработке интерфейсов?

- а) Геймдизайнерские инструменты и уникальные индикаторы.
- б) Graphical User Interface (графический пользовательский интерфейс) и User Interface (интерфейс пользователя).**
- в) Генеральный уникальный индикатор и универсальный инструмент дизайна.
- г) Группа уникальных иконок и внутренний интерфейс.

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Что является важным аспектом проектирования удобного интерфейса click-and-point?

- а) Использование сложных меню и настроек.
- б) Ясность расположения кнопок и понятность их функций.**
- в) Применение большого количества анимации.
- г) Ограниченное количество звуков и эффектов.

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Как называют наборы стандартных элементов интерфейса, используемые разработчиками?

- а) Pixel Kits.
- б) GUI kits.**
- в) Font Packs.
- г) Sound Libraries.

Правильный ответ: б)

Семестр 7

Вопрос 16. Какова цель персонализации подачи проекта в портфолио?

- а) Привлечь внимание заказчика ярким дизайном обложки.
- б) Продемонстрировать уникальность подхода автора и выделить проект среди конкурентов.**
- в) Показать максимальное количество выполненных проектов.
- г) Использовать стандартный шаблон для экономии времени.

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Что обязательно должно присутствовать в основных блоках кейса портфолио?

- а) История личной жизни дизайнера.
- б) Детали процесса разработки, включая эскизы и этапы проектирования.**
- в) Полностью готовый конечный продукт без пояснений.
- г) Отзывы всех клиентов подряд без отбора.

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Почему важно показывать промежуточные стадии проекта в портфолио?

- а) Это повышает стоимость услуг дизайнера.
- б) Демонстрирует творческий путь и профессионализм исполнителя.**
- в) Потому что клиенты любят читать подробности обо всём.
- г) Чтобы занять больше места в презентации.

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какой элемент портфолио помогает потенциальному клиенту лучше оценить компетентность специалиста?

- а) Подбор ярких изображений в стиле поп-арта.

б) Представление этапов разработки и финального результата проекта.

в) Информация о возрасте и образовании дизайнера.

г) Список любимых фильмов и хобби.

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Чего следует избегать при персонализации подачи проекта в портфолио?

а) Дизайна, соответствующего тематике проекта.

б) Некорректных формулировок и ошибок в описании работ.

в) Четкого выделения структуры и содержания каждого блока.

г) Акцентирования внимания на конкретных деталях проекта.

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 21. Какие ключевые моменты важны при формировании структуры портфолио?

а) Главное — сделать побольше красивых картинок.

б) Выделять основную идею проекта и показать ход её реализации.

в) Просто собрать всю доступную информацию о проекте.

г) Добавлять максимальное количество отзывов заказчиков независимо от качества работы.

Правильный ответ: б)

Вопрос 22. Зачем нужен раздел «Процесс» в портфолио?

а) Для демонстрации лучших фотографий проекта.

б) Чтобы клиент увидел глубину проработки идеи и профессиональный подход автора.

в) Для привлечения внимания яркими заголовками.

г) Заполнить пустые страницы большим количеством текста.

Правильный ответ: б)

Вопрос 23. Что желательно включить в блок описания проблемы клиента?

а) Чрезвычайно подробное изложение личных качеств клиента.

б) Конкретизацию задачи, которую ставил заказчик перед началом работы.

в) Списки предпочтений дизайнеров, работающих над проектом.

г) Тексты общих рекомендаций по дизайну.

Правильный ответ: б)

Вопрос 24. Как правильно организовать подачу портфолио, чтобы подчеркнуть индивидуальность проекта?

а) Использовать универсальные шаблоны для всех проектов.

б) Индивидуально подходить к каждому проекту, создавая уникальную презентацию и оформление.

в) Не уделять особого внимания оформлению и содержанию портфолио.

г) Включать одинаковую информацию во все проекты без изменений.

Правильный ответ: б)

Вопрос 25. Почему рекомендуется размещать отзывы клиентов именно в соответствующих проектах?

а) Чтобы заполнить пространство сайта ненужной информацией.

б) Они помогают наглядно подтвердить качество выполненной работы и повысить доверие потенциальных клиентов.

в) Поисковые системы лучше ранжируют сайт с отзывами.

г) Клиенты часто запрашивают полный список отзывов отдельно.

Правильный ответ: б)