

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.03.2026 14:41:41
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

Кафедра математики и информатики

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

**Б1.В.ДЭ.07.02 ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ
РЕДАКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

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

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

1. Какие методики сбора информации необходимо использовать при анализе требований к графическим ресурсам для игрового проекта?

а) Только изучение документации игрового движка

б) Анализ требований проекта, изучение технических спецификаций, анализ примеров из успешных игровых проектов

- в) Исключительно личный опыт дизайнера
- г) Только консультации с программистами

2. Какие методики системного подхода применяются при решении задач художественно-технического редактирования графики для игр? *(несколько вариантов ответа)*

а) Последовательный анализ требований проекта и ограничений платформы

б) Случайный выбор инструментов для обработки графики

- в) Комплексная оценка ресурсов и производительности
- г) Выбор методов обработки без учета специфики игрового движка

3. Какой системный подход используется при обобщении информации о требованиях различных игровых движков к графическим ресурсам?

а) Сравнительный анализ с выделением общих и специфических требований

- б) Изучение только одного игрового движка
- в) Использование информации без систематизации
- г) Применение только личного опыта

4. Какие методики обработки информации необходимы при проектировании UI/UX для игровых интерфейсов? *(несколько вариантов ответа)*

а) Систематизация требований пользователей и анализ целевой аудитории

б) Игнорирование предпочтений целевой аудитории

в) Обобщение лучших практик из успешных игровых проектов

г) Использование только собственных предпочтений дизайнера

5. Какая методика обобщения информации наиболее эффективна при работе с требованиями к графическим ресурсам для различных платформ?

а) Применение универсальных решений без учета специфики

б) Изучение требований только для одной платформы

в) Использование информации без структурирования

г) Создание единой базы требований с выделением общих принципов и специфики платформ

6. Какой системный подход применяется при решении задачи оптимизации графических ресурсов для игрового проекта?

а) Применение стандартных методов без анализа

б) Анализ требований производительности, оценка ограничений платформы, выбор оптимальных методов оптимизации

в) Использование только одного метода оптимизации

г) Игнорирование технических ограничений

7. Как называется методика систематического сбора и анализа информации о требованиях к графическим ресурсам из различных источников?

Ответ: системный анализ (или: комплексный анализ, или: сравнительный анализ)

8. Какой термин обозначает процесс обобщения разнородной информации о требованиях различных игровых движков к графическим ресурсам?

Ответ: синтез (или: обобщение, или: систематизация)

9. Заполните пропуск в тексте:

При решении задач художественно-технического редактирования графики для игр необходимо применять _____ подход, который включает анализ требований проекта, оценку ресурсов и выбор оптимальных методов обработки.

Ответ: системный

10. Установите соответствие между методиками сбора информации и этапами работы с графическими ресурсами для игрового проекта:

<i>Методики сбора информации</i>	<i>Этапы работы с графическими ресурсами</i>
а) Анализ технических требований игрового движка	1. Этап выбора методов оптимизации
б) Изучение примеров успешных игровых проектов	2. Этап планирования обработки графических ресурсов
в) Оценка ограничений платформы	3. Этап адаптации графики под платформу
г) Анализ предпочтений целевой аудитории	4. Этап определения стилистики графики

Ответ: а – 2, б – 1, в – 4, г – 3

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

11. Какой подход используется при анализе разнородных данных о производительности различных методов оптимизации текстур для игр?

- а) Сравнительный анализ с выделением эффективных методов**
- б) Использование только одного источника информации
- в) Применение методов без анализа результатов
- г) Игнорирование данных о производительности

12. Какие действия необходимы при систематизации данных о требованиях различных инструментов для обработки игровой графики? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Использование данных без структурирования
- б) Группировка инструментов по функциональности и области применения**
- в) Создание сравнительных таблиц с характеристиками инструментов**
- г) Игнорирование различий между инструментами

13. Как осуществляется критический анализ информации о методах оптимизации текстур, полученной из разных источников?

- а) Принятие информации без проверки
- б) Сравнение данных из различных источников, оценка достоверности, выявление противоречий и общих закономерностей**
- в) Использование только одного источника
- г) Игнорирование противоречий в данных

14. Какие критерии используются при оценке эффективности процедур анализа проблем при работе с графическими ресурсами для игр? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Точность выявления проблем и полнота анализа**
- б) Скорость выполнения анализа без учета качества
- в) Соответствие результатов анализа реальным требованиям проекта**
- г) Использование только интуитивных оценок

15. Какой метод применяется при синтезе информации о технологиях обработки графики из различных источников?

- а) Игнорирование различий в подходах
- б) Использование информации из одного источника
- в) Применение данных без обобщения
- г) **Объединение данных с выделением общих принципов и специфических особенностей**

16. Как оценивается эффективность принятых решений при оптимизации графических ресурсов для игрового проекта?

- а) Использование только субъективных оценок
- б) **Сравнение результатов с требованиями проекта, анализ производительности, оценка качества графики**
- в) Применение решений без оценки результатов
- г) Игнорирование обратной связи

17. Как называется процесс объединения и обобщения информации из различных источников для формирования целостного понимания проблемы?

Ответ: синтез

18. Какой термин обозначает процесс структурирования и организации разнородных данных в логически связанные группы?

Ответ: систематизация

19. Заполните пропуск в тексте:

При работе с графическими ресурсами для игр необходимо осуществлять _____ анализ информации, который включает проверку достоверности данных и выявление противоречий.

Ответ: критический

20. Установите соответствие между этапами анализа данных и действиями при работе с инструментами обработки игровой графики:

<i>Этапы анализа данных</i>	<i>Инструменты обработки игровой графики</i>
а) Этап сбора информации	1. Анализ результатов применения инструментов
б) Этап критического анализа	2. Группировка инструментов по функциональности
в) Этап оценки эффективности	3. Сравнение данных из различных источников
г) Этап систематизации информации	4. Сбор данных о возможностях инструментов

Ответ: а – 4, б – 3, в – 1, г – 2

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

21. Какие методы научного сбора информации применяются при изучении принципов работы с цветом в игровой графике?

а) Анализ научной литературы, изучение примеров из игровых проектов, экспериментирование

- б) Использование только личного опыта
- в) Применение информации без проверки
- г) Игнорирование научных источников

22. Какие методы практической работы с информационными источниками используются при создании элементов интерфейса? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Игнорирование существующих практик
- б) Использование информации без проверки достоверности
- в) Изучение примеров успешных решений и их адаптация**
- г) Анализ документации инструментов и изучение руководств**

23. Какой метод обобщения информации применяется при работе с принципами композиции в игровой графике?

а) Систематизация принципов с выделением общих закономерностей и специфики применения

- б) Использование информации без структурирования
- в) Применение только одного источника
- г) Игнорирование систематизации

24. Какие методы системного подхода используются при решении задач создания элементов интерфейса? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Случайный выбор решений
- б) Анализ требований проекта и целевой аудитории**
- в) Комплексная оценка визуальных и функциональных требований**
- г) Игнорирование системного подхода

25. Какой метод обработки информации используется при изучении цветовых схем в различных жанрах игр?

а) Сравнительный анализ с выделением закономерностей и специфики жанров

- б) Использование данных без анализа
- в) Применение только одного примера
- г) Игнорирование различий между жанрами

26. Как применяются методы системного подхода при создании стилистически согласованных элементов интерфейса?

а) Создание элементов без системного подхода
б) Анализ стилистики проекта, определение общих принципов дизайна, создание системы элементов

- в) Использование только интуиции
- г) Игнорирование стилистического единства

27. Как называется метод сбора информации, основанный на изучении научной литературы и документации?

Ответ: научный анализ (или: анализ источников)

28. Какой термин обозначает метод решения задач, основанный на комплексном анализе всех компонентов системы?

Ответ: системный подход

29. Заполните пропуск в тексте:

При работе с информационными источниками о принципах работы с цветом в игровой графике необходимо применять методы _____ сбора информации, включающие анализ научной литературы и практических примеров.

Ответ: научного

30. Установите соответствие между методами работы с информацией и этапами создания элементов интерфейса:

<i>Методами работы с информацией</i>	<i>Этапы создания интерфейса</i>
а) Сбор информации о требованиях к интерфейсу	1. Этап обобщения информации
б) Систематизация принципов дизайна интерфейсов	2. Этап практической работы с источниками
в) Изучение примеров успешных решений	3. Этап применения системного подхода
г) Комплексный анализ требований проекта	4. Этап сбора информации

Ответ: а – 4, б – 1, в – 2, г – 3

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

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

1. Какие факторы необходимо анализировать при принятии дизайнерских решений для игровых интерфейсов?

а) Пожелания заказчика, предпочтения целевой аудитории, технические ограничения проекта

б) Только личные предпочтения дизайнера

в) Исключительно требования заказчика без учета аудитории

г) Использование только стандартных решений

2. Выберите два правильных ответа. Какие действия необходимы при обосновании правильности принимаемых дизайнерских решений? *(несколько вариантов ответа)*

а) Анализ соответствия решения требованиям проекта и целевой аудитории

б) Принятие решений без обоснования

в) Сравнение решения с лучшими практиками и техническими возможностями

г) Игнорирование обратной связи от заказчика

3. Как учитываются пожелания заказчика при принятии решений по художественно-техническому редактированию графики для игр?

а) Анализ пожеланий в контексте технических возможностей и предпочтений целевой аудитории

б) Слепое следование всем пожеланиям без анализа

в) Игнорирование пожеланий заказчика

г) Использование только стандартных решений

4. Какие методы используются при анализе предпочтений целевой аудитории для игровых интерфейсов? *(несколько вариантов ответа)*

а) Изучение демографических характеристик и игровых предпочтений аудитории

б) Игнорирование предпочтений аудитории

в) Использование только личных предпочтений дизайнера

г) Анализ примеров успешных интерфейсов в аналогичных проектах

5. Как обосновывается правильность выбора цветовой схемы для игрового интерфейса?

а) Выбор схемы без обоснования

б) Анализ соответствия цветовой схемы жанру игры, предпочтениям целевой аудитории и техническим требованиям

в) Использование только личных предпочтений

г) Применение стандартных решений без анализа

6. Какой подход используется при нахождении оптимального решения при конфликте между пожеланиями заказчика и предпочтениями целевой аудитории?

а) Игнорирование конфликта

б) Приоритет только пожеланий заказчика

в) Анализ обоих факторов, поиск компромиссного решения с обоснованием выбора

г) Использование случайного решения

7. Как называется процесс определения и изучения группы пользователей, для которой создается продукт?

Ответ: целевая аудитория

8. Какой термин обозначает процесс проверки и подтверждения правильности принятого решения?

Ответ: обоснование (или: валидация, или: верификация)

9. Заполните пропуск в тексте:

При принятии дизайнерских решений необходимо учитывать пожелания заказчика и предпочтения _____ аудитории для обеспечения эффективности решения.

Ответ: целевой

10. Установите соответствие между этапами принятия дизайнерских решений и действиями при работе с игровыми интерфейсами:

Этапы принятия дизайнерских решений	Действия при работе с игровыми интерфейсами
а) Этап обоснования решения	1. Этап нахождения решения
б) Этап анализа информации	2. Анализ пожеланий заказчика
в) Этап нахождения решения	3. Сравнение решения с требованиями проекта
г) Этап анализа целевой аудитории	4. Поиск компромиссного варианта

Ответ: а-3, б-2, в-4, г-1

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

11. Какой инструмент используется для создания и редактирования текстур в 3D-графике?

Ответ: Substance Painter

12. Заполните пропуск в тексте:

Для проектирования объектов визуальной информации в игровых проектах используются специальные компьютерные _____, такие как Figma.

Ответ: программы (или: инструменты, или: приложения)

13. Установите соответствие между компьютерными программами и их применением в игровых проектах:

Компьютерные программы	Применение
а) Photoshop	1. Создание и редактирование текстур
б) Substance Painter	2. Обработка растровой графики и спрайтов
в) Figma	3. Прототипирование игровых интерфейсов
г) Adobe Illustrator	4. Создание векторной графики для интерфейсов

Ответ: а-2, б-1, в-3, г-4

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

14. Какие действия способствуют выстраиванию эффективных взаимоотношений с заказчиком? (несколько вариантов ответа)

- а) Регулярное информирование о прогрессе работы и обсуждение решений**
- б) Избегание общения с заказчиком
- в) Учет пожеланий заказчика при принятии дизайнерских решений**
- г) Игнорирование обратной связи

15. Какие аспекты важны при презентации результатов работы заказчику?

- а) Презентация без объяснения решений
- б) Структурированная презентация с обоснованием решений**
- в) Игнорирование обратной связи
- г) Уважительное отношение к вопросам и замечаниям заказчика**

16. Как выстраиваются взаимоотношения с заказчиком при работе над адаптацией интерфейса для различных платформ?

- а) Регулярное согласование решений, обоснование технических ограничений, учет пожеланий заказчика**
- б) Работа без согласования с заказчиком
- в) Игнорирование пожеланий заказчика
- г) Избегание обсуждения технических вопросов

17. Какой подход используется при разрешении конфликтных ситуаций с заказчиком в процессе работы над проектом?

- а) Избегание обсуждения проблем
- б) Профессиональное обсуждение, поиск компромиссных решений, соблюдение делового этикета**

- в) Навязывание своего мнения
- г) Прекращение сотрудничества при первых разногласиях

18. Какой термин обозначает процесс установления и поддержания профессиональных отношений с клиентом или заказчиком?

Ответ: взаимоотношения (или: коммуникация, или: взаимодействие)

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

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

1. Какие факторы учитываются при разработке художественно-технического решения визуального эффекта для игрового проекта?

- а) **Специфика задачи проекта, технические возможности, стилистика игры**
- б) Только личные предпочтения дизайнера
- в) Исключительно стандартные решения
- г) Игнорирование требований проекта

2. Какие аспекты включает художественно-техническое решение визуального эффекта для игр? *(несколько вариантов ответа)*

- а) **Художественный стиль и визуальное оформление эффекта**
- б) Игнорирование технических ограничений
- в) **Техническая реализуемость и оптимизация производительности**
- г) Использование только стандартных решений

3. Как разрабатывается решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта при работе с текстурами?

- а) Использование только личного опыта
- б) Применение стандартных решений без анализа задачи
- в) **Анализ задачи проекта, выбор методов обработки текстур, создание решения с учетом стилистики игры**

4. Какие методы применяются при разработке художественно-технического решения для работы с цветом и светом в игровой графике? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Использование случайных цветовых решений
- б) **Анализ атмосферы и настроения, требуемых для проекта**
- в) **Создание цветовых схем с учетом технических ограничений**
- г) Игнорирование художественных аспектов

5. Какой подход используется при разработке решения визуального эффекта для оптимизации текстур под конкретную платформу?

- а) **Анализ требований платформы, выбор методов оптимизации, создание решения с сохранением визуального качества**
- б) Применение универсальных решений без учета платформы
- в) Игнорирование оптимизации
- г) Использование только стандартных методов

6. Как разрабатывается художественно-техническое решение для создания композиционных эффектов в игровой графике?

- а) Применение стандартных композиционных решений
- б) Анализ композиционных требований проекта, выбор методов построения композиции, создание решения с учетом визуальной иерархии**
- в) Использование только интуиции
- г) Игнорирование композиционных принципов

7. Как называется процесс создания решения, объединяющего художественные и технические аспекты визуального эффекта?

Ответ: художественно-техническое решение (или: технико-художественное решение)

8. Какой термин обозначает визуальное воздействие, создаваемое с помощью графических средств в компьютерной графике?

Ответ: визуальный эффект (или: эффект)

9. Заполните пропуск в тексте:

При работе над игровым проектом необходимо разрабатывать художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную _____ проекта.

Ответ: задачу

10. Установите соответствие между этапами разработки художественно-технического решения и действиями при работе с визуальными эффектами:

<i>Этапы принятия дизайнерских решений</i>	<i>Действия при работе с визуальными эффектами</i>
а) Этап разработки технического решения	1. Анализ задачи проекта
б) Этап анализа требований	2. Выбор методов создания эффекта
в) Этап разработки художественного решения	3. Создание решения с учетом стилистики
г) Этап выбора методов	4. Оптимизация для производительности

Ответ: а-4, б-1, в-3, г-2

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

11. Какие действия включает организация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов для игровых проектов?

- а) Планирование работы, распределение задач, координация действий специалистов, контроль качества**
- б) Выполнение всей работы самостоятельно
- в) Игнорирование координации специалистов
- г) Отсутствие планирования работы

12. Какие аспекты важны при организации работы специалистов над элементами интерфейса? (несколько вариантов ответа)

- а) Отсутствие координации между специалистами
- б) Четкое распределение задач и определение сроков выполнения**
- в) Игнорирование качества работы
- г) Обеспечение согласованности стилистики элементов**

13. Как организовывается деятельность специалистов при адаптации интерфейсов для различных платформ?

а) Планирование этапов адаптации, распределение задач между специалистами, координация работы, контроль соответствия требованиям платформ

- б) Работа без планирования
- в) Отсутствие координации
- г) Игнорирование требований платформ

14. Как контролируется качество работы специалистов при создании визуальных эффектов для игровых проектов?

а) Регулярная проверка результатов, сравнение с требованиями проекта, предоставление обратной связи

- б) Отсутствие контроля качества
- в) Контроль только в конце работы
- г) Игнорирование требований проекта

15. Какой термин обозначает специалиста, создающего визуальные эффекты в компьютерной графике?

Ответ: специалист по визуальным эффектам

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

16. Как применяется программное обеспечение при разработке художественно-технического решения для оптимизации графических ресурсов?

а) Использование инструментов оптимизации, анализ производительности, создание оптимизированных версий ресурсов

- б) Применение программ без анализа результатов
- в) Использование только стандартных настроек
- г) Игнорирование оптимизации

17. Какие инструменты программного обеспечения необходимы при разработке художественно-технического решения для адаптации интерфейсов под различные платформы? *(несколько вариантов ответа)*

а) Инструменты для создания адаптивных макетов и версий различного разрешения

в) Инструменты анализа требований платформ и тестирования интерфейсов

- б) Только программы для программирования
- г) Исключительно текстовые редакторы

18. Какой подход используется при применении программного обеспечения для разработки художественно-технического решения визуальных эффектов?

б) Выбор инструментов в соответствии с задачей, комплексное использование возможностей программ, создание решения с учетом технических ограничений

- а) Использование только одного инструмента
- в) Применение программ без учета специфики задачи
- г) Игнорирование технических возможностей программ

19. Как применяется программное обеспечение при разработке художественно-технического решения для работы с цветом и светом в игровой графике?

а) **Использование инструментов цветокоррекции и работы со светом, создание цветовых схем с учетом технических возможностей**

б) Применение программ без анализа результатов

в) Использование только стандартных настроек

г) Игнорирование художественных аспектов

20. Как называется комплекс программ и инструментов, используемых для создания и обработки графики в компьютерной графике?

Ответ: программное обеспечение (или: ПО, или: софт)

21. Какой термин обозначает процесс использования программных инструментов для создания визуального решения?

Ответ: применение (или: использование, или: применение ПО)

22. Заполните пропуск в тексте:

При создании визуальных эффектов в игровой графике необходимо применять программное _____ для разработки художественно-технического решения.

Ответ: обеспечение (или: ПО, или: софт)

23. Установите соответствие между программным обеспечением и его применением при разработке художественно-технического решения:

<i>Программное обеспечение</i>	<i>Применение</i>
а) Photoshop	1. Создание графических элементов интерфейса
б) Substance Painter	2. Разработка текстурных решений
в) Figma	3. Прототипирование интерфейсов
г) Инструменты оптимизации	4. Оптимизация графических ресурсов

Ответ: а-1, б-2, в-3, г-4