

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:  
Директор  
Д. В.Галкин

Оценочные материалы по дисциплине

Технологии создания медиаконтента

по направлению подготовки

**51.04.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия**

Направленность (профиль) подготовки:  
**Социокультурное проектирование в музейной практике**

Форма обучения  
**Очная**

Квалификация  
**Магистр**

Год приема  
**2025**

СОГЛАСОВАНО:  
Руководитель ОП  
О.С. Хрулева

Председатель УМК  
М.В. Давыдов

Томск – 2025

## **1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами**

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-3 Способен руководить коллективом в сфере профессиональной и педагогической деятельности на основе норм социальной и этической ответственности.

УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном языке, для академического и профессионального взаимодействия.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-3.2 Разрабатывает стратегии развития организации или учреждения культуры

ИУК-4.1 Обосновывает выбор актуальных коммуникативных технологий (информационные технологии, модерирование, медиация и др.) для обеспечения академического и профессионального взаимодействия

## **2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания**

Элементы текущего контроля: практические задания.

Примерные практические задания (ИУК-4.1)

Задание 1. Запишите скринкаст на тему трендов 2024 года по тематике магистратуры. Выберите ту тему, которая наиболее вам близка. В качестве ответа на задание прикрепите ссылку на облачное хранилище. Проверьте, будет ли доступ у преподавателя.

Основные требования: 1. Запишите экран компьютера с презентацией и включенной вебкамерой. 2. Звук должен быть без лишних шумов, речь должна быть чёткая. 3. Видео должно быть следующей структуры: приветствие, введение, основная часть, подведение итогов, заключение. 4. Презентация должна быть выполнена в едином стиле. 5. Хронометраж: не более 10 минут.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен представить скринкаст в соответствии со всеми указанными требованиями.

Задание 2. Запишите небольшой эпизод подкаста на основе статьи про самых продаваемых художников. Переработайте текст в разговорный формат, добавите туда свои эмоции, мнение. Чтобы ваш эпизод был более насыщенным, вы можете использовать не только эту статью, но и другие дополнительные материалы.

Основные требования: 1. Длительность до 15 минут. 2. В подкасте не должно быть лишних шумов, длительных пауз и оговорок. Для редактирования аудиофайла используйте Audacity. 3. Битрейт записи: 164 кб/с 4. В начале подкаста должен прозвучать джингл. В джингл добавьте голосом название вашего подкаста. 5. Начните с введения: расскажите, почему выбранная тема актуальна и о чём вы поговорите в данном эпизоде. 6. В конце сделайте призыв к действию: попросите слушателей поделиться этим эпизодом в своих социальных сетях.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен представить скринкаст в соответствии со всеми указанными требованиями.

Задание 3. Создайте слайдер «Было-стало» с помощью инструмента <https://juxtapose.knightlab.com/>. Подберите два изображения, «до» и «после». Добавьте к изображениям название и описание.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать слайдер «Было-стало» с помощью инструмента <https://juxtapose.knightlab.com/>, содержащий два изображения хорошего качества.

Задание 4. Создайте карту истории с помощью инструмента <https://storymap.knightlab.com/>. Карта истории должна содержать обложку и минимум три слайда. Обложка должна содержать название, описание, основное изображение, подпись к изображению, дополнительное изображение в качестве фона. Слайд должен содержать

название, описание, геолокацию, изображение-маркер геолокации, основное изображение, подпись к изображению, дополнительное изображение в качестве фона.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать карту истории с помощью инструмента <https://storymap.knightlab.com/>, содержащую обложку и минимум три слайда. Обложка и слайды обязательно должны содержать основное изображение, название и геолокацию.

#### Примерные практические задания (ИОПК-3.2)

Задание 1. Придумайте конкурс для мероприятия, который смог бы привлечь новых участников. Продумайте условия конкурса, платформу, приз и цель, которой конкурс мог бы соответствовать. В качестве ответа на задание приложите вариант текста поста для социальной сети. Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен написать пост для социальной сети, содержащий текст о конкурсе для мероприятия.

Задание 2. Создайте с помощью сервисов Thinglink или Interacty интерактивную графику, которая позволит увеличить вовлечённость пользователя в процесс восприятия информации. Интерактивная графика должна персонализировать общение с целевой аудиторией, сделать его более глубоким и эффективным, позволить читателю выбрать траекторию изучения материала. Придумайте идею, подберите основное изображение и «расширяющие» материалы: видео, аудио, гиперссылки. Добавьте метки-тэги, позволяющие сделать графику более глубокой и информативно емкой. Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать интерактивную графику в одном из сервисов, подобрать основное качественное изображение, достаточного разрешения, эстетичное и соответствующее идеи, минимум три «расширяющих» материала: видео, аудио, гиперссылки, соответствующий общему замыслу.

Задание 3. Разработайте прототип высокой точности в онлайн-сервисе прототипирования Figma. Прототип должен содержать обложку, лид, основной текст, выходные данные, изображения, условные обозначения.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать прототип в онлайн-сервисе прототипирования Figma, соответствующий всем перечисленным требованиям.

Задание 4. Создайте и подберите контент для вашего проекта: текст, изображения, видео- и аудиоматериалы, интерактивные элементы. Проанализируйте каждый из материалов на соответствие авторскому праву.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен письменно ответить на вопрос, соответствуют ли материалы, которые планируется использовать в проекте, закону об авторском праве.

### **3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания**

Зачет во втором семестре проводится в форме защиты портфолио.

Продолжительность экзамена: 1 час.

Результаты зачета определяются оценками «зачтено», «не зачтено».

Оценка «зачтено» — задания по темам курса выполнены в соответствии со всеми требованиями или с нарушением одного требования: тестовые задания, анализ проектов, инструменты визуализации, интерактивная графика, ментальная карта, две электронные книги, задание по мультимедийным форматам.

Оценка «не зачтено» — задания по темам курса выполнены с нарушением двух и более требований: тестовые задания, анализ проектов, инструменты визуализации, интерактивная графика, ментальная карта, две электронные книги, задание по мультимедийным форматам.

#### **4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)**

Тестовые задания

Вопрос 1. Если авторство не установлено, можно ли свободно использовать контент?

1. Нельзя.
2. Можно.

Ответ: 1)

Пояснение к ответу: Выбранный контент уже может быть «копией с копии», в которой авторские права были нарушены ранее.

Вопрос 2. Если автор продал свое произведение, может ли он опубликовать его в сети интернет после продажи?

1. Да.
2. Нет.

Ответ: 2)

Пояснение к ответу: У каждого объекта есть автор — тот, кто его создал. Он же правообладатель интеллектуальной собственности. Когда автор продаёт произведение, правообладателем становится тот, кто купил его у автора, при этом у автора остаются только авторские права. Самостоятельно публиковать свое произведение, например, он уже не может. ст. 1265 – 1269.

Вопрос 3. Что означает лицензия Public Domain?

1. Правовая охрана объекта прекращена
2. Объект перешёл в общественное достояние
3. Любое лицо может использовать объект
4. Никто не может распоряжаться объектом
5. Объект охраняется авторским правом
6. Никто не может использовать объект
7. Каждый может распоряжаться объектом

Ответ: 1), 2), 3), 4)

Критерий оценивания: текст считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

Тестовые задания

Выберите один или несколько вариантов ответа

Вопрос 1. Какая программа используется для редактирования векторной графики?

- 1) Adobe Photoshop
- 2) Adobe Illustrator
- 3) CorelDraw

Ответ: 2); 3)

Вопрос 2. Какой интернет-ресурс не предназначен для поиска референсов и составления мудборда?

- 1) ru.pinterest.com
- 2) behance.net
- 3) unsplash.com

Ответ: 3)

Критерий оценивания: текст считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

Тестовые задания

Выберите один или несколько вариантов ответа

Вопрос 1. На каком ресурсе можно найти качественные шрифты для проекта?

- 1) <https://www.paratype.ru/>
- 2) <https://fonts.google.com/>

Ответ: 1) <https://www.paratype.ru/>

Вопрос 2. Что из перечисленного не является онлайн-конструктором сайтов?

- 1) Tilda
- 2) Webflow
- 4) Sigil

Ответ: 4)

Критерий оценивания: текст считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

Тестовые задания

Вопрос 1. На каком сайте нельзя воспользоваться палитрой, составленной профессиональными дизайнерами?

- 1) <https://m3.material.io/>
- 2) <https://www.materialpalette.com/>
- 3) <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel>
- 4) <https://colorscheme.ru/html-colors.html>

Ответ: 4)

Вопрос 2. На каком сервисе нельзя создать инфографику?

- 1) <https://piktochart.com/>
- 2) <https://infogram.com/>
- 3) [https://mkt.tableau.com/no\\_service.html](https://mkt.tableau.com/no_service.html)
- 4) <https://knightlab.northwestern.edu/>

Ответ: 4)

Вопрос 3. На каком сервисе нельзя создать тест или викторину?

- 1) <https://www.playbuzz.com/>
- 2) <https://www.riddle.com/>
- 3) <https://www.qzr.com/>
- 4) <https://knightlab.northwestern.edu/>

Ответ: 4)

Критерий оценивания: текст считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

Тестовые задания

Вопрос 1. Сколько цветов оптимально использовать для веб-проекта?

- 1) Два основных цвета и их оттенками
- 2) Больше двух
- 3) Количество цветов зависит от цели проекта

Ответ: 1); 3)

Вопрос 2. Какой стиль цифр рекомендуется использовать в заголовках, набранных прописными буквами?

- 1) Минускульный
- 2) Маюскульный

Ответ: 2)

Вопрос 3. Буквы какого размера применяются в выделениях текста, для набора имен, аббревиатур, для заголовков и первых строк в проектах, предназначенных для элитарной аудитории?

- 1) Строчные
- 2) Прописные
- 3) Капитель

Ответ: 3)

Критерий оценивания: тест считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

Тестовые задания

Вопрос 1. Функцией мудборда является:

- 1) Передавать настроение и общее ощущение от проекта

2) Давать моментальное представление зрителю о том, каким будет визуальный образ проекта

3) Передавать контекст, мир читателя

4) Давать представление о том, как вы видите проект до того, как начнете делать его оформление

5) Создание коллажа из красивых изображений

Ответ: 1); 2); 3); 4)

Вопрос 2. Что нужно учитывать при разработке дизайна лонгрида?

1) Гештальт-принципы

2) Композиция

3) Цвет

4) Типографика

5) Элементы истории

6) Платформа, на которой создан лонгрид

7) Мультимедийные элементы

Ответ: 1), 2), 3), 4), 5), 7)

Критерии оценивания: текст считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

Тестовые задания

Вопрос 1. Перечислите задачи инфографики.

Ответ: 1) показать устройство или алгоритм работы; 2) соотношение предметов и фактов во времени и пространстве; 3) продемонстрировать тенденцию; 4) показать, как что-то выглядит и из чего оно состоит; 5) реконструировать событие; 6) организовать большие объемы однородной информации.

Вопрос 2. Назовите свойства инфографики.

Ответ: 1) информативность (некоторые авторы использует такой показатель, как объем информации на квадратный сантиметр); 2) понятность, ясность; 3) наглядность; 4) ясная композиция; 5) эстетическая привлекательность

Вопрос 3. Назовите основные этапы работы над инфографикой.

1. Предварительный сбор информации.

2. План материала / первый скетч.

3. Сбор информации, как текстовой, так и визуальной.

4. Обработка и систематизация информации.

5. Детальный прототип, скетч материала.

6. Отрисовка графики.

7. Сборка истории в макете.

Критерии оценивания: текст считается пройденным, если обучающийся ответил правильно хотя бы на половину вопросов.

## **Информация о разработчиках**

Галькова Алёна Вадимовна, кандидат филологических наук, доцент кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования ФилФ НИ ТГУ.