

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

Филологический факультет



УТВЕРЖДАЮ:  
Декан филологического факультета

И.В. Тубалова

« 30 » 08 2024 г.

Оценочные материалы по дисциплине

**Виды и проектирование визуального контента**

по направлению подготовки

**42.04.03 Издательское дело**

Направленность (профиль) подготовки:

**Управление контентом и медиапроектами**

Форма обучения

**Очная**

Квалификация

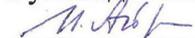
**Контент-продюсер – медиаменеджер**

Год приема

**2024**

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОПОП

 И.А. Айзикова

Председатель УМК

 Ю.А. Тихомирова

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

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

– ОПК-2 Способен отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии.

– ПК-1 Способен создавать информационно-воздействующие медиатексты и (или) медиапродукты разных видов, жанров, стилей, форматов

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

РООПК-2.1 Знает критерии отбора современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий для осуществления профессиональной деятельности

РООПК-2.2 Умеет внедрять в медиапроизводство современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии

РОПК-1.1 Знает задачи, особенности, методы, техники создания информационно-воздействующих медиатекстов и (или) медиапродуктов разных видов, жанров, стилей, форматов

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

Элементы текущего контроля:

- тесты;
- письменные задания;
- практические задания;
- групповые задания.

### **Тест (РООПК-2.1)**

Что из нижеперечисленного является визуальным контентом? Выберите несколько вариантов:

- а) сайт целиком;
- б) фотография на аватаре;
- в) видеоролик со дня рождения в общем дружеском чате;
- г) фильм «Артур, ты король!» на Кинопоиске;
- д) музыкальный клип, который сейчас запустили в эфире на «Муз-тв»;
- е) фотографии бабочек на карте памяти моего зеркального фотоаппарата;
- ж) иллюстрация в оцифрованной печатной книге;
- з) интерактивная карта Средиземья;
- и) шаблоны документов на сайте «Консультант».

Правильный ответ: б, в, г, д, ж, з

Что означает «качество» в контексте визуального контента?

- а) Доступность контента.
- б) Уровень технического мастерства и эффективность в достижении целей.
- в) Количество просмотров.
- г) Длительность видео.

Правильный ответ: б

Какой из следующих маркеров не относится к высококачественному визуальному материалу?

- а) Ясность.
- б) Изобретательность.
- в) Низкое разрешение.
- г) Техническое мастерство.

Правильный ответ: в

Правда ли, что технические стандарты качества визуального контента изменяются со временем?

- а) Да
- б) Нет

Правильный ответ: а

Какие аспекты визуального контента не меняются со временем? Выберите несколько вариантов из предложенных:

- а) технические характеристики,
- б) художественная композиция,
- в) форматы контента,
- г) точность цвета,
- д) качество повествования,
- е) образы в медиа.

Правильный ответ: б, г, д

Какой из следующих факторов не нужно учитывать при выборе программного обеспечения для проекта?

- а) Цели и задачи проекта.
- б) Уровень сложности.
- в) Личное мнение о разработчике.
- г) Бюджет.

Правильный ответ: в

3. Что такое «масштабируемость» в контексте инструментов для создания визуального контента?

- а) Способность инструмента работать на разных устройствах.
- б) Возможность адаптации инструмента под растущие потребности проекта.
- в) Высокая цена программного обеспечения.
- г) Количество пользователей программы.

Правильный ответ: б

4. Выберите правильное утверждение о мобильных приложениях для редактирования видео.

- а) Они всегда платные.
- б) Они предназначены только для профессиональных видеомейкеров.
- в) Они могут быть полезными для быстрого создания контента.
- г) Они не имеют функций, доступных в десктопных приложениях.

Правильный ответ: в

5. Какую роль играет поддержка и активное сообщество при использовании программного обеспечения?

а) Коллективные решения всегда ошибочны, поэтому не следует на них ориентироваться.

б) Они помогают решать проблемы и обмениваться знаниями.

в) Они всегда создают дополнительные расходы.

г) Сообщество не влияет на использование программы.

Правильный ответ: б

6. Выберите верное утверждение о пользовательском опыте.

а) Важность пользовательского опыта не следует учитывать.

б) Пользовательский опыт важен только для профессиональных инструментов.

в) Пользовательский опыт не влияет на конечный результат.

г) Удобство и простота использования инструмента критичны для команды.

Правильный ответ: г

**Критерии оценивания:** тест считается пройденным, если обучающий ответил правильно как минимум на половину вопросов.

### Тест (РОПК-2.1)

Какие форматы контента бывают по типу представления информации? Выберите несколько вариантов:

а) развлекательный,

б) визуальный,

в) аудиальный,

г) текстовый,

д) продающий,

е) мультимедийный,

ж) вовлекающий,

з) учебный.

Правильный ответ: б, в, г, е

Какой из типов визуального контента является статичным?

а) Видео.

б) Анимация.

в) Фотография.

г) Интерактивная графика.

Правильный ответ: в

Что такое инфографика?

а) Статический текст.

б) Графическое представление информации в удобной форме.

в) Видео с текстовым комментарием.

г) Аудиозапись с данными.

Правильный ответ: б

Какой тип визуального контента из предложенных ниже используется для объяснения сложных концепций? Выберите несколько вариантов:

- а) только текст,
- б) фотографии,
- в) инфографика,
- г) видео-эксплейнер,
- д) только видео.

Правильный ответ: в, г

К какому типу визуального контента относятся иконки и пиктограммы?

- а) Динамичному.
- б) Интерактивному.
- в) Статичному.
- г) Анимационному.

Правильный ответ: в

Каков один из принципов, которые дизайнеры используют для оптимизации статичного контента?

- а) Компоновка.
- б) Размер шрифта.
- в) Интервалы между строками.
- г) Цвет шрифтов.

Правильный ответ: а

Какова основная цель динамичного визуального контента?

- а) Снижение информативности.
- б) Привлечение внимания и удержание интереса аудитории.
- в) Существенное уменьшение элементов контента.
- г) Повышение сложности восприятия.

Правильный ответ: б

Видео является популярным форматом динамичного визуального контента, потому что оно:

- а) использует только текст;
- б) передаёт информацию менее эффективно, чем изображения;
- в) помогает создать эмоциональную связь с аудиторией;
- г) не взаимодействует со зрителем.

Правильный ответ: в

Какой из следующих типов контента не относится к динамичному визуальному контенту?

- а) Видео.
- б) Слайд-шоу.
- в) Коллаж.
- г) Анимация.

Правильный ответ: в

Какова роль динамических элементов интерфейса?

- а) Усложнять навигацию.
- б) Привносить движение и изменения в дизайн, улучшая пользовательский опыт.
- в) Полностью заменять текст.
- г) Исключать анимацию.

Правильный ответ: б

Какая анимация используется для создания игр?

- а) Ручная анимация.
- б) CGI (компьютерная графика).
- в) Stop-motion.
- г) Мультипликация.

Правильный ответ: б

Что такое интерактивный визуальный контент?

- а) Статические изображения, которые не изменяются.
- б) Формы контента, позволяющие пользователю активно взаимодействовать с ним.
- в) Текстовые документы.
- г) Видео без звука.

Правильный ответ: б

Какой из следующих типов контента является примером дополненной реальности (AR)?

- а) Виртуальная реальность для симуляций.
- б) Интерактивные карты с дополнительной информацией.
- в) 3D-контент с моделями товаров.
- г) Интерактивные таймлайны.

Правильный ответ: б

Что такое интерактивная инфографика?

- а) График, изменяющийся в зависимости от времени суток.
- б) Позволяет пользователям самостоятельно исследовать данные и получать информацию в удобной для них форме.
- в) Статическая таблица с данными.
- г) Инфографика только в текстовом формате.

Правильный ответ: б

**Критерии оценивания:** тест считается пройденным, если обучающий ответил правильно как минимум на половину вопросов.

### Примеры письменных заданий

1. РООПК-2.1, 2.2

Используя предложенные на занятии алгоритм и шаблон проведите анализ визуальной коммуникации любого бренда, который посчитаете нужным / который вам нравится / который вам не нравится. Результат представьте в виде ссылки (на гугл-таблицу или migo - задание можно выполнять в любом удобном для вас инструменте, привлекательное визуальное исполнение приветствуется), добавьте пояснение, почему ваш выбор пал на анализируемый бренд и отправьте в ответ на это задание.

**Критерии оценивания:**

проведен качественный анализ, результаты наглядно представлены и отражают реальное положение дел - 4-5 баллов;

проведен поверхностный анализ, результаты неполные, визуализация результатов требует разной степени доработки - 0-3 балла.

**2. РООПК-2.1, 2.2**

Выберите одно из предложенных издательств и проведите анализ визуального контента на разных коммуникации (социальные сети, сайт, блог-платформы, печатная продукция и др.). Выводы оформите по примеру кейсов, предложенных в лонгриде Занятия 7.

Выберите для анализа одно издательство из списка:

- 1) Издательский проект “Лёд”
- 2) Bubble Comics
- 3) Издательство “CLEVER”

**Критерии оценивания:**

проведен качественный анализ, результаты изложены полно и логично структурированы, отражают реальное положение дел - 4-5 баллов;

проведен поверхностный анализ, результаты неполные, изложение нелогичное и не структурированное, ответ на задание требует разной степени доработки - 0-3 балла.

**Примеры практических заданий**

**1. РОПК-1.1**

Необходимо создать единицу визуального контента по выбранной теме.

Шаг 1. Выберите тему из списка предложенных:

- 1) Инструкция по сборке самого вкусного бутерброда
- 2) Вторая жизнь старой одежды: переработка и ресайклинг
- 3) 10 самых знаменитых фотографий голливудских актеров 20 века
- 4) 3 пути издания своей книги
- 5) Возвращение пленочной фотографии: ... (конкретизируйте тему самостоятельно)
- 6) Как студенту опубликовать статью в научном журнале
- 7) Как создать свой первый “зин” (и что это вообще такое)
- 8) Скрытые сокровища: малоизвестные российские издательства качественной литературы
- 9) Скрытые сокровища: ... (конкретизируйте тему самостоятельно)
- 10) Как записать и опубликовать свой первый подкаст
- 11) 5 современных художников, которые используют для работы мусор
- 12) 5 современных художников, которые ... (конкретизируйте тему самостоятельно)
- 13) Стрельба из пневматической винтовки: ... (конкретизируйте тему самостоятельно)

Шаг 2. Проведите небольшое исследование по выбранной теме, соберите и структурируйте материал.

Шаг 3. Выберите вид и конкретный формат контента, в который будет упакована собранная вами информация. Постарайтесь выбрать такой формат контента, с которым вы раньше никогда не работали.

Шаг 4. Проведите пересмотр собранной информации под выбранный формат контента, дополните информацию и материалы, если их не хватает.

Шаг 5. Выберите программный инструмент из тех, которые фигурировали в материале занятия, или найдите то, что больше подходит вам для реализации вашей идеи. Старайтесь не использовать те инструменты, с которыми вы хорошо знакомы, выберите и изучите новый инструмент.

Шаг 6. Создайте ваш контент.

Шаг 7. Сделайте описание проделанной работы в свободной форме в текстовом документе.

Шаг 8. Создайте папку в облаке (гугл-диск или яндекс-диск) с названием в следующем формате: “Фамилия Инициалы. Задание 4”. Загрузите в папку документ с описанием и ваш контент. Если контент доступен по ссылке, то вставьте ее в документ с описанием.

Шаг 9. Ссылку на папку отправьте в качестве ответа на это задание.

### **Критерии оценивания**

Максимальное количество баллов за задание - 5.

Критерий	0-2	3-4	5
Качество визуального контента	Плохое качество визуального контента, не демонстрируется знание и понимание учебного материала темы	Приемлемое качество визуального контента, применялись знания, полученные в рамках освоения темы	Высокое качество визуального контента, демонстрируется хорошее понимание принципов работы, в полной мере применяются знания и умения, полученные в рамках освоения темы

## **2. РООПК-2.2**

Используя рекомендованные нейросетевые сервисы создайте 5 иллюстраций к рассказу Франца Кафки “Дети на дороге”, затем сверстайте в Figma страницу с текстом и иллюстрациями. Файл в формате PDF загрузите на гугл-диск или яндекс-диск, ссылку на него отправьте в качестве ответа на это задание.

Как выполнить задание:

- 1) внимательно прочитайте рассказ, возможно несколько раз;
- 2) после прочтения рассказа запишите эпитеты, которыми можно описать атмосферу рассказа;
- 3) опираясь на эпитеты, подберите примеры изображений из интернета (используйте ссылки, указанные в материалах к первому занятию - для вдохновения). Эти изображения должны показывать стиль будущих иллюстраций;
- 4) разбейте рассказ на части, придумайте, что должно быть изображено на иллюстрациях к каждой из них, выберите 5;
- 5) пропишите первоначальные запросы для нейросети по каждой иллюстрации, воспользуйтесь материалом о том, как составлять промпты <https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-prompt-dlya-neyroseti-kak-sozdat/> ;
- 6) выберите нейросеть из списка рекомендованных в материалах к занятию и создайте с их помощью 5 иллюстраций;
- 7) экспортируйте получившуюся страницу в формате PDF;
- 8) отправьте ссылку на файл в ответ на это задание.

Условия:

- иллюстрации должны быть выполнены в едином стиле;
- иллюстрации должны передавать атмосферу рассказа и соответствовать стилю повествования автора;
- сверстанная в Figma страница должна содержать заголовок, указание автора, иллюстрации должны располагаться в тех частях текста, которые они иллюстрируют.

### Критерии оценивания

Максимальное количество баллов за задание - 5.

Критерий	0-2	3-4	5
Качество визуального контента	Плохое качество визуального контента, не демонстрируется знание и понимание работы генеративных нейросетей. Созданные с помощью генеративных нейросетей иллюстрации не согласуются с текстом иллюстрируемого произведения	Приемлемое качество визуального контента, применялись знания, полученные в рамках освоения темы. Созданные с помощью генеративных нейросетей иллюстрации согласуются с текстом иллюстрируемого произведения не в полной мере	Высокое качество визуального контента, демонстрируется хорошее понимание принципов работы, в полной мере применяются знания и умения, полученные в рамках освоения темы. Созданные с помощью генеративных нейросетей иллюстрации согласуются с

			текстом иллюстрируемого произведения
--	--	--	--

### 3. РООПК-2.2

Создайте мудборд для проектирования обложки вымышленного номера философско-литературного журнала “Логос”.

Вводные данные

Журнал “Логос” специализируется на публикации материалов, осмысляющих проблемы современности и основные тенденции и новые веяния российской и мировой литературно-философской мысли.

Представим, что к печати планируется специальный выпуск журнала “Логос”, посвященный видению будущего в кино и сериалах и то, как это видение воплотилось в реальность в наше время. Сергей Зиновьев (дизайнер журнала) заболел и вам дали задание подготовить цифровой практический visual board обложки номера, чтобы передать его вместе с техническим заданием другому дизайнеру на аутсорс.

Материалы номера рассматривают следующие темы:

- образы будущего в зарубежном кинематографе;
- варианты возможного будущего в российском кино 20 века;
- сценарии “Черного зеркала”, воплощенные в реальность;
- видение тоталитарного будущего в сериалах и первые “звоночки” его приближения;
- предсказания погружения в виртуальную реальность;
- мир роботов и всемогущего интеллекта на экране и в жизни.

#### Инструкции

- 1) Изучите обложки предыдущих выпусков журнала и то, как они соотносятся с темами.
- 2) Постарайтесь уловить общий стиль обложек журнала.
- 3) Создайте файл в Figma. Назовите его “Варианты будущего\_Логос”. Выделите области для Conceptboard и Moodboard.
- 4) Создайте visual board по алгоритму, описанному в этом занятии.
- 5) Ссылку на вашу доску в Figma отправьте в ответ на это задание.

#### **Критерии оценивания**

Максимальное количество баллов за задание - 5.

Критерий	0-2	3-4	5
Качество визуальной концепции	Плохое качество визуальной концепции, не демонстрируется	Приемлемое качество визуальной концепции, применялись	Высокое качество визуальной концепции, демонстрируется

	знание и понимание учебного материала темы	знания, полученные в рамках освоения темы	хорошее понимание принципов работы, в полной мере применяются знания и умения, полученные в рамках освоения темы
--	--	---	--

#### 4. РООПК-2.1

Необходимо проанализировать заявку на заказ дизайна и подготовить вопросы по ней для проведения брифинга с заказчиком.

Текст задания

Скачайте и изучите прикрепленный к этому заданию текстовый файл. Это - реальная заявка на заказ дизайна.

Найдите ошибки, которые были допущены при составлении заявки, опишите их в свободной форме в текстовом документе. Сформулируйте вопросы, которые должен задать дизайнер на личной встрече с заказчиком, чтобы составить конструктивное техническое задание или бриф. Файл с разбором ошибок и вопросами отправьте в ответ на это задание.

Артефакты прилагаются к заданию на учебной платформе.

##### **Критерии оценивания:**

проведен качественный анализ, сформулированы уточняющие вопросы для составления исчерпывающего брифа - 4-5 баллов;

проведен поверхностный анализ, сформулировано недостаточно вопросов для уточнения задачи, или вопросы не конструктивные, ответ на задание требует разной степени доработки - 0-3 балла.

##### **Пример группового задания**

Практическое групповое задание рассчитано на два занятия в синхронном режиме и неделю самостоятельной работы в асинхронном.

Студентам предлагается выбрать вариант задания, спроектировать и разработать визуальный контент по ТЗ от заказчика, согласно пройденному материалу.

##### Этапы выполнения задания

Первая часть задания выполняется в рамках воркшопа под контролем преподавателя, который в начале дает подробные инструкции к заданию, а позже модерировать и следит за таймингом этапов выполнения задания. В первой части задания необходимо осуществить этап проектирования, планирования, распределения обязанностей и ролей внутри команды.

Вторая часть задания выполняется студентами самостоятельно и требует от них навыков самоорганизации. До следующего занятия им необходимо завершить создание визуального контента и оформить презентацию, в которой представлено описание кейса решения поставленной задачи.

Третья часть задания проходит в рамках синхронного занятия и состоит из устной презентации решения, итога работы, ответов на вопросы и получения обратной связи от преподавателя.

#### Варианты задания для студентов:

##### 1) Интерактивная викторина «Знай свою страну» для сайта Русского географического общества (<https://rgo.ru/>)

Описание: Создание викторины, которая проверяет знания пользователей о географических, культурных и исторических особенностях страны и расширяет один из тематических материалов, представленных на сайте (на ваш выбор).

- Формат вопросов: Множественный выбор, верно/неверно, открытые вопросы.
- Темы: Столицы, достопримечательности, традиции, праздники, знаменитости.
- Дополнительно: Подсчет очков и выдача сертификата «Знаток страны» для лучших результатов. Артефакты от “заказчика” прилагаются к заданию на платформе.

Инструментарий: следует использовать один из инструментов для создания графики и интерактивов, с возможностью экспорта HTML-кода для встраивания на сайт РГО.

Артефакты от заказчика прилагаются к заданию на учебной платформе.

##### 2) Инфографика для сайта “Теории и практики” ([theoryandpractice.ru](http://theoryandpractice.ru))

Описание задания: Необходимо создать информативную и визуально привлекательную инфографику, для расширения материала по теме “История развития жанров фэнтези и фантастики” (<https://theoryandpractice.ru/posts/20560-pochemu-zhanry-fentezi-i-fantastika-vsegda-ukazyvayut-vmeste>), которая отразит ключевые этапы и изменения в жанрах фэнтези и фантастики, а также их взаимосвязь с культурными и историческими контекстами.

Требования:

Инфографика должна быть информативной, понятной и визуально привлекательной, отражающей всю широту и разнообразие жанров фэнтези и фантастики.

Уделите внимание актуальности и достоверности используемых источников.

Важно использовать визуальные элементы (графики, иконки, схемы) для лучшего представления информации.

Инструментарий: онлайн-сервисы для создания инфографики (например, аналоги Canva, Piktochart, Figma и др.)

Артефакты от заказчика прилагаются к заданию на учебной платформе.

##### 3) Анимационный ролик-эксплейнер для проекта “Постнаука”

Описание: Необходимо создать ролик-эксплейнер, визуализирующий часть материала “Как перерабатывается пластик” проекта “Постнаука” для внесения разнообразия в представление информации и привлечения аудитории к проблемам переработки мусора (<https://postnauka.org/faq/156866>).

Инструментарий: простые инструменты для создания анимации (например, аналоги Canva, Powtoon, Animaker, Pencil2D Animation, Pivot Animator или другие), или более сложные инструменты, если есть навыки и необходимость (OpenToonz, Adobe Animate, Adobe After Effects)

Артефакты от заказчика прилагаются к заданию на учебной платформе.

Максимальная оценка за выполнение группового задания - 10 баллов.

### Критерии оценивания группового задания

Критерий	0-2	3-4	5
Подготовка к работе	Составлен неполный бриф, установлены нереалистичные сроки реализации проекта, в плане не отражены важные вехи создания медиапродукта, не зафиксированы точки согласования артефактов и дедлайны	План работ включает все необходимые элементы, но фактически не полностью консистентен брифу	Проведен брифинг заказчика и составлен бриф. Проведен анализ имеющихся технологических решений и рисков; составлен поэтапный план работы, поставлены задачи исполнителям, установлены дедлайны. Зафиксированы контрольные точки согласований с заказчиком отдельных рабочих артефактов
Командное выполнение и итог работы	Несоблюдение командных правил, неэффективная коммуникация внутри команды. Не соблюдаются командные роли, не определены зоны ответственности, неравномерный вклад участников в работу над медиаконтентом, срыв задач и сроков. Плохое качество визуального контента, не демонстрируется знание и понимание материала дисциплины	В команде наблюдались сложности с определением ролей и зон ответственности, но команда пришла к решению проблем. Командные правила частично соблюдались. Приемлемое качество визуального контента, применялись знания, полученные в рамках освоения дисциплины	Сформулированы и соблюдаются командные правила. В команде разграничены роли, определены зоны ответственности каждого участника команды; команда работала слаженно, коммуникация была эффективной, конфликты разрешались конструктивно. Высокое качество созданного медиапродукта, демонстрируется хорошее понимание принципов работы с визуальным

			контентом, в полной мере применяются знания и умения, полученные в рамках освоения дисциплины
--	--	--	---

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

Итоговое задание предложено в формате решения кейса (проблемной ситуации), состоит из двух частей: 1 - анализ проблемной ситуации, 2 - публичная презентация решения и ответы на вопросы.

#### Текст задания

Вы - менеджер проектов в креативной редакции (контент агентство). Вам предстоит “подхватить” идущий проект, быстро в нем разобраться и решить, как продолжить его выполнение.

Этот проект не только не простой, но и проблемный: ваш предшественник менеджер Николай (недоступный для общения, как и другие стейкхолдеры), совершил довольно много ошибок, реализуя этот проект и сумел довольно сильно разозлить клиента. И команда, мягко говоря, от него не в восторге. Но нет ничего непоправимого - и вам предстоит подтвердить эту мудрость.

В этом задании вам предстоит изучить ситуацию на проекте, обнаружить первоисточник проблемы и предложить решение того, как стабилизировать ситуацию и избежать проблем в будущем.

Для этого необходимо:

- 1) Проанализировать доступные документы.
- 2) Понять, какие сложности возникли в проекте и в чем причина этих сложностей.
- 3) Определить, какая из обнаруженных проблем наиболее приоритетна на текущий момент?
- 4) Предложить решение: какие ближайшие шаги помогут вывести проект из ямы и стабилизировать ситуацию?
- 5) Продумать и описать меры предотвращения подобных проблем, как избежать таких проблем в будущем.
- 6) Результат работы необходимо оформить в презентацию и отправить в формате pdf в ответ на задание в следующем занятии. Важно, чтобы он исчерпывающе ответил на обозначенные выше вопросы о сложностях и ближайших шагах. А также о том, как вы планируете избежать аналогичных проблем в будущем.

Артефакты для анализа прилагаются к заданию на учебной платформе (проектные документы, отрывки из рабочих переписок).

#### **Критерии оценивания итогового задания**

Максимальное количество баллов за решение итогового кейса - 20.

Критерии	0-1 балл	2-3 балла	4 балла
Качество проведенного анализа и аргументированность сделанных выводов	Проведен лишь поверхностный анализ ситуации, выводы не аргументированы	Проведен анализ ситуации, приведены аргументированные, но не полные выводы	Проведен глубокий анализ ситуации, приведены полные и хорошо аргументированные выводы
Полнота ответа с использованием всей информации из описания ситуации	Ответ основан на частичной информации из описания ситуации или не учитывает большую часть описания	Ответ основан на большей части информации из описания ситуации, но упускаются важные детали	В ответе учитывается вся информация из описания ситуации, учтены важные детали
Оперирование терминами и понятиями в сфере проектирования визуального контента	Термины по теме дисциплины употребляются не к месту или не употребляются вовсе, демонстрируется плохое понимание содержания профессиональных понятий	Используются термины и понятия, употребляемые в рамках дисциплины	Уверенное оперирование профессиональным и терминами и понятиями, освоенными в рамках дисциплины
Структура устной защиты	Непоследовательное, хаотичное изложение решения, отсутствие структуры	Соблюдается определенная структура, но логику изложения можно улучшить	Четкая структура и последовательность изложения тезисов и выводов
Качество оформления презентации	Презентация не выглядит визуально привлекательной. При создании не учитывались когнитивные аспекты визуального восприятия и	Презентация выполнена в шаблоне, стиль которого соответствует учебной ситуации	Презентация выполнена с учетом когнитивных аспектов визуального восприятия, стиль соответствует учебной ситуации

	контекст учебной ситуации		
--	---------------------------	--	--

### Общая оценка по дисциплине

Оценивание по дисциплине осуществляется по балльно-рейтинговой системе. Учитываются следующие элементы: выполнение домашних заданий, посещаемость воркшопов и активность на них, активность при выполнении группового задания, решение итогового кейса.

По дисциплине предусмотрено максимально возможное количество баллов, равное 100.

Оценка «отлично» выставляется при сумме баллов от 85 до 100.

Оценка «хорошо» выставляется при сумме баллов от 70 до 84.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при сумме баллов от 50 до 69.

По видам работы предусмотрено следующее максимальное количество баллов:

- выполнение домашних заданий: 5 баллов x 10 шт. = 50 баллов;
- участие в выполнении практического группового задания: 10 баллов;
- посещение и активность во время воркшопов (или просмотр записей и выполнение практических заданий по темам пропущенных воркшопов): 5 баллов x 4 шт. = 20 баллов;
- выполнение итогового задания: 20 баллов.

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

Тест

Какую часть объема мозга занимает обработка зрительной информации?

- а) 10%
- б) 20%
- в) 30%
- г) 50%

Правильный ответ: в

Эффект превосходства изображения утверждает, что:

- а) Слова воспринимаются легче, чем изображения
- б) Изображения лучше запоминаются, чем текст
- в) Текст и изображения воспринимаются одинаково
- г) Никакие из вышеназванных

Правильный ответ: б

Верно ли, что мозг обрабатывает звуковые сигналы быстрее зрительных?

- а) Да
- б) Нет

Правильный ответ: а

Какую теорию выдвинул Аллан Пайвио?

- а) Теория визуализации
- б) Теория двойного кодирования
- в) Теория познания
- г) Теория ассоциаций

Правильный ответ: б

Выберите правильное утверждение о теории двойного кодирования:

- а) Использует только вербальную подсистему
- б) Включает и вербальную, и невербальную подсистемы
- в) Полностью игнорирует визуализацию
- г) Применяется только в обучении

Правильный ответ: б

Что такое эффект интерференции?

- а) Совпадение сигналов
- б) Взаимное препятствование восприятию информации
- в) Ускорение обработки информации
- г) Ускорение реагирования

Правильный ответ: б

Что такое медиапродукт?

- а) Любой контент, создаваемый для частного использования
- б) Контент, предназначенный для массового распространения и потребления
- в) Продукт, созданный только для печати
- г) Услуга, предоставляемая в СМИ

Правильный ответ: б

Какой из следующих методов является традиционным подходом к анализу потребностей аудитории?

- а) Анкетирование и интервью
- б) Использование алгоритмов машинного обучения
- в) Социальные сети для анализа трендов
- г) Групповая работа в реальном времени

Правильный ответ: а

Какую роль играют аналитические инструменты в прогнозировании спроса на медиапродукты?

- а) Они не играют никакой роли
- б) Помогают выявлять текущие тренды и предпочтения аудитории
- в) Они только замедляют процесс анализа
- г) Они нужно использовать только в больших компаниях

Правильный ответ: б

Что такое бенчмаркинг в контексте медиапродуктов?

- а) Оценка собственных продуктов по сравнению с конкурентами
- б) Процесс создания новой идеи
- в) Анализ только внутренних процессов компании
- г) Метод финансирования медиапроектов

Правильный ответ: а

Какой подход лучше всего подходит для изучения инновационных трендов в медиапроизводстве?

- а) Анализ публикаций в профильных изданиях
- б) Использование стандартных методов маркетинга
- в) Игнорирование новых технологий
- г) Оценка только традиционных медиаканалов

Правильный ответ: а

Что учитывается при составлении профиля целевой аудитории?

- а) Только возраст и пол.
- б) Интересы, поведение, привычки и демографические данные
- в) Исключительно финансовые возможности
- г) Местоположение и любимые рестораны

Правильный ответ: б

Какой из следующих вариантов лучше всего описывает инновационный метод исследования рынка медиапродуктов?

- а) Фокус-группы
- б) Анализ больших данных (Big Data)
- в) Простые опросы
- г) Изучение конкурсных литератур

Правильный ответ: б

Почему важно прогнозировать спрос на медиапродукты?

- а) Это не имеет значения для бизнеса
- б) Позволяет оптимизировать ресурсы и увеличить прибыль
- в) Это дает возможность игнорировать заказчиков.
- г) Чтобы создать набор стандартов.

Правильный ответ: б

Как можно использовать результаты анализа потребностей общества для создания медиапродуктов?

- а) Игнорировать обратную связь от аудитории
- б) Корректировать контент и подходы для соответствия ожиданиям и интересам целевой аудитории
- с) Полагаться только на старые методы.
- д) Сосредоточиться на внутреннем восприятии.

Правильный ответ: б

Какой формат файла поддерживает динамические изображения?

- а) PSD
- б) GIF
- в) PNG

Правильный ответ: б

Для чего используется программное обеспечение Adobe After Effects?

- а) Для редактирования фотографий
- б) Для прототипирования сайтов
- в) Для монтажа видео, векторной графики, растровой, анимации и различных эффектов

Правильный ответ: в

Что такое прототип в веб-дизайне?

- а) пример сайта, предоставленный клиентом
- б) упрощенная начальная версия конечного продукта

Правильный ответ: б

Как называется несимметричное расположение основных частей целого, при котором второстепенные элементы расположены симметрично?

- а) диссимметрия
- б) е-симметрия

Правильный ответ: а

Что такое колористика?

- а) модель конкретизированной классификации гаммы световых цветов воспринимаемых человеком, которая дает возможность классифицировать конкретный цвет для дальнейшей возможности его воспроизведения
- б) свойство света вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии со спектральным составом отражаемого или испускаемого излучения;
- в) наука о цвете, включающая знания о природе цвета, основных, составляющих и дополнительных цветах, основных характеристиках цвета, цветовых контрастах, смешивании цветов, цветовой гармонии, цветовом языке и цвето- 16 вой культуре.

Правильный ответ: б

Что такое визуальный шум в digital-пространстве?

- а) Обычные звуковые раздражители
- б) Избыток визуальной информации и элементов
- в) Лишние инструкции
- г) Пауза в видеопотоке

Правильный ответ: б

Каким образом визуальный шум влияет на концентрацию?

- а) Улучшает внимание
- б) Снижает концентрацию (Правильный ответ)

- в) Не влияет на внимание
- г) Увеличивает продуктивность

Правильный ответ: б

Правда ли, что визуальный шум может вызывать стресс?

- а) Да
- б) Нет

Правильный ответ: а

Как визуальный шум влияет на когнитивную эффективность?

- а) Повышает критическое мышление
- б) Снижает когнитивную эффективность
- в) Не влияет
- г) Способствует улучшению памяти

Правильный ответ: б

Что важно учитывать при создании визуальных элементов?

- а) Минимализм
- б) Соответствие культурному контексту
- в) Использование ярких цветов
- г) Сложность форм

Правильный ответ: б

Какой из принципов визуальной экологии подчеркивает важность простой информации?

- а) Информативность
- б) Эмоциональное влияние
- в) Интерактивность
- г) Устойчивость

Правильный ответ: а

Что такое "сенсорное голодание"?

- а) Избыток визуальных элементов
- б) Недостаток сенсорной информации
- в) Нормальный уровень визуального шума
- г) Избыточная визуальная информация

Правильный ответ: б

Каковы примеры положительного применения агрессивных структур в дизайне?

- а) Они нежелательны
- б) Применение в рекламе и дизайне
- в) Сложный дизайн зданий
- г) Грубая архитектура

Правильный ответ: б

Какой подход в проектировании визуального контента фокусируется на потребностях и предпочтениях аудитории?

- а) Контент-центрированный
- б) Аудиторный
- в) Дизайн-ориентированный
- г) Платформенный

Правильный ответ: б

Правда ли, что контент-центрированный подход акцентирует внимание на эстетике изображения, а не на содержании?

- а) Да
- б) Нет

Правильный ответ: б

Какой подход включает необходимость адаптации визуального контента для различных платформ?

- а) Аудиторный
- б) Платформенный
- в) Кроссплатформенный
- г) Дизайн-ориентированный

Правильный ответ: в

Какой этап включает в себя процесс изучения целевой аудитории для создания визуального контента?

- а) Концепция
- б) Исследование и анализ
- в) Проектирование
- г) Тестирование

Правильный ответ: б

Выберите правильное утверждение о контенте.

- а) Его нельзя адаптировать под разные платформы.
- б) Контент создаётся только для развлечения.
- в) Контент может быть создан для разных целей.
- г) Контент должен оставаться статичным.

Правильный ответ: в

Какова основная цель аудиторного подхода?

- а) Сформировать лояльность через закрытие потребностей аудитории.
- б) Увеличить продажи.
- в) Увеличить количество визуальных элементов.
- г) Сократить время разработки.

Правильный ответ: а

Какой из перечисленных подходов требует учета культурного контекста?

- а) Аудиторный
- б) Контент-центрированный
- в) Кроссплатформенный
- г) Дизайн-ориентированный
- д) Все вышеперечисленные

Правильный ответ: д

Какой из видов контента подходит для формирования лояльности аудитории?

- а) Рекламные материалы.
- б) Бесплатный полезный контент.
- в) Техническая документация.
- г) Простые презентации.

Правильный ответ: б

Что такое A/B тестирование?

- а) Способ создания контента.
- б) Метод анализа данных.
- в) Проверка восприятия контента целевой аудиторией.
- г) Способ проектирования визуала.

Правильный ответ: в

Какое из утверждений о визуальных элементах неверно?

- а) Они могут иметь разные значения в разных культурах.
- б) Они могут использоваться для создания атмосферы.
- в) Они могут усиливать текст.
- г) Они не влияют на восприятие контента.

Правильный ответ: г

Правда ли, что конкурентный анализ не нужен при проектировании визуального контента?

- а) Да
- б) Нет

Правильный ответ: б

Что важно учитывать при создании визуального контента для социальных сетей?

- а) Имидж бренда и его ценности.
- б) Длительность контента.
- в) Уровень образования аудитории.
- г) Формат и шрифты.

Правильный ответ: а

Каковы основные части разработки концепции визуального контента?

- а) Определение цели, выбор формата и подбор референсов.
- б) Создание мудборда и работа с цветами.
- с) Создание текста и шрифтов.

d) Подбор фотографий.

Правильный ответ: а

2. Что такое Visual Board?

- а) Технический документ для программирования.
- б) Визуальная репрезентация концепции проекта.
- в) Финансовый отчёт.
- г) Тип рекламного контента.

Правильный ответ: б

3. Правда ли, что каждая платформа имеет свои требования по формату контента?

- а) Да
- б) Нет

Правильный ответ: а

4. Что включает в себя часть Inspiration Board?

- а) Отчёты о продажах
- б) Финансовый план
- в) Анализ конкурентов
- г) Источники вдохновения

Правильный ответ: г

5. Какая часть Visual Board передаёт общее настроение проекта?

- а) Concept Board
- б) Moodboard
- в) Reference Board
- г) Inspiration Board

Правильный ответ: б

6. Что такое Reference Board?

- а) Доска для организации референсов.
- б) Доска для формирования общего стиля.
- в) Доска для обсуждений с клиентами.
- г) Доска для текстовых материалов.

Правильный ответ: а

7. Какое утверждение является неверным об аналоговых визуальных досках?

- а) Они требуют физических материалов.
- б) Они сложнее редактируются.
- в) Они могут быть представлены как коллажи.
- г) Они создаются вручную.

Правильный ответ: б

8. Когда следует начинать создание Visual Board?

- а) До исследования и анализа.
- б) После завершения всех этапов проекта.
- в) После этапа исследования и анализа.
- г) После сбора обратной связи.

Правильный ответ: в

9. Какой из следующих сервисов не используется для создания визуальных досок?
- а) Miro
  - б) Figma
  - в) Photoshop
  - г) Pinterest
  - д) Калькулятор

Правильный ответ: д

10. Правда ли, что Visual Board может включать в себя анимации и текст?
- а) Да
  - б) Нет

Правильный ответ: а

11. Какая цель у части Conceptboard/Styleboard?
- а) Формирование идей для текста.
  - б) Создание стилистической основы для проекта.
  - в) Выбор места для фотосессии.
  - г) Проведение А/В тестирования.

Правильный ответ: б

12. Какой шаг создания Visual Board включает в себя удаление неиспользуемых материалов?
- а) Подбор референсов
  - б) Определение цели
  - в) Создание группы
  - г) Сортировка

Правильный ответ: г

- Какой тип визуального контента наиболее подходит для рекламных кампаний?
- а) Стоковые фото.
  - б) Только видеоматериалы.
  - в) Только фотографии.
  - г) Визуальный контент, созданный специально для кампании, например, иллюстрации или анимации.

Правильный ответ: г

- Что важно учитывать при выборе визуального контента для социальных сетей?
- а) Качество изображения.
  - б) Количество комментариев, которые получит пост.
  - в) Понравился бы этот контент моей маме?

г) Количество лайков, которые получит пост.

Правильный ответ: а

Что отличает визуальный контент для онлайн-коммуникации от печатных материалов?

- а) Онлайн-контент должен быть более динамичным и увлекательным.
- б) Онлайн-контент должен быть более качественным.
- в) Печатные материалы должны быть более доступными.
- г) Печатные материалы должны быть более информативными.

Правильный ответ: а

Какой визуальный контент лучше всего подходит для блога о событиях?

- а) Инфографика
- б) Фотографии
- в) Видеоролики
- г) Иллюстрации

Правильный ответ: б

Какой визуальный контент может улучшить понимание информации в блоге?  
(Выберите все подходящие варианты)

- а) Инфографика
- б) Низкокачественные изображения
- в) Видеоролики
- г) Подходящие иллюстрации

Правильные ответы: а, в, г

Вопрос на соответствие

Сопоставьте тип визуального контента с его назначением.

- 1) Иллюстрации
- 2) Инфографика
- 3) Видеоролики
- 4) Фотографии

- а) лучший выбор для статей с большим объемом информации
- б) добавляют креативный взгляд на тему
- в) подходят для Now-To статей
- г) подходят для статей о событиях

Правильные ответы: 1-б, 2-а, 3-в, 4-г

При каком значении dpi изображение будет с высоким качеством для печати?

- а) 72 dpi
- б) 150 dpi
- в) 300 dpi
- г) 600 dpi

Правильный ответ: в

Каковы последствия низкого качества визуальных материалов? (Выберите все подходящие варианты)

- а) Негативное восприятие контента.
- б) Привлечение аудитории.
- в) Пониженная вовлечённость пользователей.
- г) Улучшение стиля блога.

Правильные ответы: а, в

Что важно учитывать при подборе визуального контента для печатных материалов? (Выберите все подходящие варианты)

- а) Соответствие формату и размеру
- б) Саундтрек
- в) Соотношение сторон
- г) Качество изображений

Правильные ответы: а, в, г

Какой визуальный контент поможет разбавить длинные тексты?

- а) Сплошные цвета
- б) Небольшие изображения и графики
- в) Низкокачественные фотографии
- г) Пузыри текста

Правильный ответ: б

Что требуется для успешного использования AI-сервисов?

- а) Знание языков программирования.
- б) Умение правильно формулировать запрос.
- в) Знание высшей математики.
- г) Умение плясать джигу.

Правильный ответ: б

Какое из следующих утверждений верно о платных фотобанках?

- а) Они всегда предлагают уникальные фотографии.
- б) Все платные фотобанки имеют одинаковую коллекцию.
- в) Выбор изображения из платного фотобанка требует внимательности, т.к. фотографии могли быть использованы конкурентами.
- г) Платные фотобанки имеют низкое качество изображений.

Правильный ответ: в

Какой принцип подразумевает, что графика не перегружает внимание пользователя?

- а) Удобство
- б) Адаптивность
- в) Оптимальность
- г) Эстетика

Правильный ответ: в

Какие из следующих свойств важно учитывать при отборе контента?

- а) Эстетика
- б) Соответствие стилю бренда
- в) Лицензия на контент
- г) Все перечисленные

Правильный ответ: г

### **Информация о разработчиках**

Дубовик Юлия Александровна, руководитель команды производства цифрового контента ИДО НИ ТГУ, методист, педагогический дизайнер, режиссер образовательных видеокурсов.