

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

Филологический факультет

УТВЕРЖДЕНО:

Декан

И.В. Тубалова

Оценочные материалы по дисциплине

**Технологии создания медиаконтента**

по направлению подготовки

**42.04.03 Издательское дело**

Направленность (профиль) подготовки:  
**Управление контентом и медиапроектами**

Форма обучения

**Очная**

Квалификация

**Контент-продюсер – медиаменеджер**

Год приема

**2025**

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

И.Ф. Гнюсова

Председатель УМК

Ю.А. Тихомирова

Томск – 2025

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

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

БК-1 Способен действовать самостоятельно в условиях неопределенности при решении профессиональных задач и брать на себя ответственность за последствия принятых решений.

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:

РОБК- 1.2 Умеет принимать наиболее эффективные решения в условиях ограничения информации и ресурсов;

лично решать проблемы вместе с командой, которые возникли в результате принятых решений;

прогнозировать варианты развития событий, предлагать методы уменьшения неопределенности в зависимости от ситуации и допустимых ресурсов

РОБК-1.1 Знает основы принятия решений в условиях неопределенности

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: практические задания.

### **Примерные практические задания (РОПК-1.1.)**

**Задание 1.** Запишите скринкаст на тему трендов 2025 года по тематике образовательной программы: дизайн, книгоиздание, креативные индустрии и т.д. 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, добавьте 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.

### **Примерные практические задания (РООПК-2.2)**

**Задание 1.** Создайте коллаж.

Основные требования:

1. Размер изображения 1080\*1080.
2. Коллаж должен быть сделан из картин классической живописи.
3. Вы можете использовать любые сайты для поиска изображений, например, Google Arts & Culture и Pinterest.
4. В коллаже должно быть использовано не менее 10 элементов, включая детали внешности, аксессуары, фон и другие графические элементы.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать коллаж из 10 элементов из картин классической живописи.

**Задание 2.** 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 3.** Прочтите статью В. Лукьяненко «Что такое лендинг» и придумайте небольшую викторину, которой можно было бы проверить знания после прочтения.

Основные требования:

1. Минимум 3 вопроса.
2. Используйте разные варианты вопросов: тест с одним выбором ответа, с множественным выбором, выбор изображения и т.д.
3. Вы можете использовать любой сервис.
4. После того, как задание будет выполнено, приложите ссылку на сервис.

Критерии оценивания: задание считается выполненным, если обучающийся создал в онлайн-конструкторе викторину про лендинг, содержащий минимум 3 вопроса с вариантами ответов и изображения.

### **Примерные практические задания (РООПК-2.1)**

**Задание 1.** Создайте мудборд из десяти макетов газетных и журнальных страниц.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен подобрать 10 макетов газетных и журнальных страниц с учетом потребностей целевой аудитории. Мудборд должен передавать настроение и общее ощущение от проекта; давать моментальное представление зрителю о том, каким будет визуальный образ проекта; передавать контекст, мир читателя; давать представление о том, как обучающийся видит проект до этапа реализации его оформления.

**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, выберите 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 идее, минимум три «расширяющих» материала: видео, аудио, гиперссылки, соответствующий общему замыслу.

### **Примерные практические задания (РОБК-1.2)**

**Задание 1.** Разработайте прототип высокой точности в онлайн-сервисе прототипирования Figma. Прототип должен содержать обложку, лид, основной текст, выходные данные, изображения, условные обозначения. Оформите текст прототипа, соблюдая правила набора (размещены на сайте Национальной Ассоциации полиграфистов России <https://www.nrap.ru/>).

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен создать прототип в онлайн-сервисе прототипирования Figma, соответствующий всем перечисленным требованиям. В тексте прототипа не должно быть ошибок набора.

**Задание 2.** Создайте и выберите 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.

### **Примерные практические задания (РОБК-1.1)**

**Задание 1.** 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 2.** 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.

**Задание 3.** Сгенерируйте изображение в любой нейросети. Обоснуйте выбор технологии искусственного интеллекта, которую вы использовали для генерации изображения.

Критерии оценивания: для прохождения практического задания обучающийся должен сгенерировать изображение, соответствующее теме своего проекта, в одной из нейросетей, указать текст запроса и обосновать свой выбор технологии искусственного интеллекта.

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

**Экзамен в первом семестре** проводится по билетам и в форме защиты проекта – электронной книги. Студенту необходимо будет ответить на один из вопросов, касающихся цели, задач проекта или целесообразности использования выбранного контента для проекта с учетом целевого назначения и аудитории, или основных результатов проекта. Продолжительность экзамена 1,5–2 часа.

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

«Отлично» — студент подготовил продукт в ходе своей проектной работы в рамках дисциплины, не вызывающий существенных замечаний преподавателя; полно представил рефлексию своей деятельности в устном ответе на вопрос о цели, задачах проекта или целесообразности использования выбранного контента для проекта с учетом целевого назначения и аудитории, или основных результатов проекта; текущие контрольные задания во время освоения курса были выполнены на «отлично» или «хорошо».

«Хорошо» — студент подготовил продукт в ходе своей проектной работы в рамках дисциплины, вызывающий одно существенное замечание преподавателя; представляет не полный анализ поставленной цели, задач проекта или целесообразности использования выбранного контента для проекта с учетом целевого назначения и аудитории, или основных результатов проекта; текущие контрольные задания во время освоения курса были выполнены на «хорошо» или «удовлетворительно».

«Удовлетворительно» — студент подготовил продукт в ходе своей проектной работы в рамках дисциплины, вызывающий 1-2 существенных замечания преподавателя, не представил рефлексию своей деятельности в ответе на вопрос о цели, задачах проекта или целесообразности использования выбранного контента для проекта с учетом целевого назначения и аудитории, или основных результатов проекта; текущие контрольные задания во время освоения курса были выполнены на «удовлетворительно».

«Неудовлетворительно» — студент подготовил продукт в ходе своей проектной работы в рамках дисциплины, вызывающий более 2-х существенных замечаний преподавателя или выполнил малую часть заданий по подготовке продукта; не участвовал в защите проекта; текущие контрольные задания во время освоения курса не были выполнены в полном объеме или выполнены на оценку «не удовлетворительно».

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

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

Тестовые задания (ООПК-2.1)

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)

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

Тестовые задания (РОПК-1.1)

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) Wordpress

3) Webflow

4) Sigil

Ответ: 4)

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

Тестовые задания (РООПК-2.2)

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.qzzr.com/>

4) <https://knightlab.northwestern.edu/>

Ответ: 4)

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

Тестовые задания (РОБК-1.1)

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) Капиталь

Ответ: 3)

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

Тестовые задания (РОБК-1.2)

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: тест 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.