

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. Гнусова

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, 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.

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 вовлеченность 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.

Примерные практические задания (РОБК-1.2)

Задание 1. Разработайте прототип высокой точности в онлайн-сервисе прототипирования Figma. Прототип должен содержать обложку, лайд, 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 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.

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 (РООПК-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

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)

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) Капитель

Ответ: 3)

Критерий 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)

Критерий 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.