

Министерство культуры Российской Федерации  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА (ВГИК)»  
*Филиал в г. Хабаровск*

УТВЕРЖДЕНО

Проректор по УМР

\_\_\_\_\_ Коротков И.В.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.**

**Специальность**

*55.05.01 Режиссура кино и телевидения*

**Специализация**

*Режиссер мультимедиа*

**ОСНОВНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ –  
ПРОГРАММА СПЕЦИАЛИТЕТА**

**Форма обучения**

*Очная*

Хабаровск, 2025 г.

## ИСТОРИЯ РОССИИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры; <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией; <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры. <b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1**

1. К какому времени относится создание древнерусского государства?
  - 1) к середине V века
  - 2) ко II пол. VIII века
  - 3) ко II пол. IX века
  - 4) к I пол. XI в
2. Что из перечисленного может подойти под описание междоусобиц?
  - 1) вовлеченность родственников
  - 2) борьба за производительность труда
  - 3) снижение накала борьбы за территории
  - 4) стремление к увеличению капитала
3. Какой из перечисленных законодательных сводов русского государства был принят позднее других?
  - 1) Русская правда
  - 2) Соборное уложение
  - 3) Судебник Ивана III
  - 4) Судебник Ивана IV
4. Какая из перечисленных особенностей не была присуща внутренней политике Ивана IV?
  - 1) ущемление в правах старой аристократии

- 2) рост расходов на укрепление обороноспособности государства
  - 3) сохранение разнообразия порядков, существующих на местах
  - 4) централизация власти
5. Праздник «День народного единства» является отсылкой к событиям:
- 1) 1480 г.
  - 2) 1552 г.
  - 3) 1612 г.
  - 4) 1812 г.
6. Специалистов какого профиля готовили в навигацких школах?
- 1) военно-морского флота
  - 2) медицинской помощи
  - 3) священнослужителей
  - 4) чиновников
7. Какие из перечисленных нововведений не относятся ко времени правления Петра I?
- 1) первая печатная книга
  - 2) первая публичная библиотека
  - 3) первый публичный театр
  - 4) первая публичная газета
8. Первое тайное общество, обсуждавшее необходимость уничтожения крепостничества и ограничения самодержавия, называлось:
- 1) Северное общество
  - 2) Южное общество
  - 3) Союз спасения
  - 4) Союз благоденствия
9. Содержание Манифеста, учрежденного 17 октября 1905 года, заключается:
- 1) в реакционной политике по отношению к буржуазии
  - 2) в учреждении нового представительного органа власти с законодательными правами
  - 3) в переходе к республиканскому правлению
  - 4) в отречении монарха от власти
10. Какое название носил военный союз, образованный в начале XX в. по инициативе России?
- 1) Антанта
  - 2) Священный Союз
  - 3) Тройственный Союз
  - 4) Союз трех императоров
11. Какой из нормативно-правовых актов был принят советской властью в первую очередь?
- 1) мирный договор, позволивший завершить Русско-японскую войну
  - 2) Декрет о земле
  - 3) Указ об обязательном среднем образовании
  - 4) Указ о вольных хлебопашцах
12. Найдите предложение, в котором допущена фактическая ошибка:
- 1) Пакт Молотова-Риббентропа был нарушен
  - 2) Брестская крепость пала в начале 1942 года
  - 3) Индустриализация способствовала снижению обороноспособности СССР
  - 4) Накануне Второй мировой войны Германия заключила союз с Японией
13. Приказ номер 227 был отдан в ходе:
- 1) битвы за Москву
  - 2) Сталинградской битвы
  - 3) Смоленского сражения
  - 4) освобождения Берлина

14. В каком году СССР осуществил первые испытания ядерной бомбы?
- 1) 1945
  - 2) 1949
  - 3) 1950
  - 4) 1952
15. Какая позиция характеризует время руководства Хрущева?
- 1) национализация крупных промышленных объектов
  - 2) сокращение объема финансирования космической программы
  - 3) учреждение совнархозов
  - 4) снижение закупочных цен на продукцию, производимую колхозами
16. С кем власти Советского Союза вели борьбу во второй половине XX века?
- 1) космополиты
  - 2) октябристы
  - 3) нэпманы
  - 4) народовольцы
17. Политические отношения между США и СССР периода 1945-1991 гг. носили негласное название:
- 1) «невидимый фронт»
  - 2) «разрядка»
  - 3) «холодная война»
  - 4) «интернациональный долг»
18. Экономическая реформа Е.Т. Гайдара получила название:
- 1) «500 дней»
  - 2) «Шоковая терапия»
  - 3) «Перестройка»
  - 4) «Госприемка»
19. С каким из предложенных названий связан Августовский путч 1991 г.?
- 1) ОБСЕ
  - 2) ГКЧП
  - 3) БЖРК
  - 4) ВКП (б)
20. В.В. Путин впервые был избран на пост Президента РФ:
- 1) в августе 1999 г.
  - 2) в январе 2000 г.
  - 3) в марте 2000 г.
  - 4) в марте 2004 г.
21. Кто из древнерусских правителей осуществил первую реформу?
22. Назовите предводителя крестьянского восстания, развернувшегося на Дону в середине XVII в.
23. Какое название получили события, произошедшие в столице 9 января 1905 г.?
24. Какое кодовое наименование носил план нацистской Германии по захвату СССР?
25. Какой орган является высшей законодательной властью в современной России?

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Ольга	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Разин	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	«Кровавое воскресенье»	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	«Барбаросса»	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	Федеральное Собрание	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
93,3-100%	28 - 30	Отлично
77,8-93,3%	24 – 27	Хорошо

63,3-77,8%	19 – 23	Удовлетворительно
Менее 63,3 %	18 и менее	Неудовлетворительно

## ФИЛОСОФИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	<b>УК-1.</b> Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	<p><i>Знает:</i>  <b>УК-1.1.</b> принципы системного подхода к рассмотрению фактов и явлений действительности;  <b>УК-1.2.</b> основные законы логики;  <b>УК-1.3.</b> особенности понятийного (теоретического) и образного мышления;  <i>Умеет:</i>  <b>УК-1.4.</b> выстраивать логические цепочки доказательств, ясно и аргументировано излагать свою точку зрения, представлять ее в обоснованной и организованной форме;  <b>УК-1.5.</b> ставить вопросы, выявлять проблемы, определять пути их решения;  <b>УК-1.6.</b> объективно оценивать противоположные аргументы и свидетельства;  <i>Владеет:</i>  <b>УК-1.7.</b> навыками поиска, трактовки и анализа информации;  <b>УК-1.8.</b> стратегиями решения стандартных и нестандартных задач;  <b>УК-1.9.</b> системным подходом в анализе явлений культуры и искусства и в самостоятельной творческой деятельности;  <b>УК-1.10.</b> навыками рефлексии, самооценки, самоконтроля.</p>
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровье-сбережение)	<b>УК-6.</b> Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	<p><i>Знает:</i>  <b>УК-6.1.</b> содержание понятий «самоорганизация» и «саморазвитие»;  <b>УК-6.2.</b> основы самоорганизации личности;  <i>Умеет:</i>  <b>УК-6.3.</b> определять перспективы и ставить цели собственной деятельности, адекватно оценивая свои ресурсы и возможности;  <b>УК-6.4.</b> добиваться поставленной цели;</p>



Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		<p><b>УК-6.5.</b> видеть свои недостатки и ограничения и критически оценивать результаты своей деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>УК-6.6.</b> навыком планирования последовательных действий, направленных на реализацию поставленной цели;</p> <p><b>УК-6.7.</b> навыками целенаправленной деятельности и самодисциплины.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 23
УК-6	Способен определить и реализовать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	2, 6, 7, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 22, 24, 25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: УК-1; УК-6**

1. Понятие древнекитайской философии, обозначающее мужское, светлое и активное начало - это:
  - 1) Дао
  - 2) Инь
  - 3) Янь
  - 4) жень
2. Определите функцию философии, которая реализуется в разработке всеобщих, общенаучных и частных методов познания:
  - 1) гуманистическая
  - 2) методологическая
  - 3) прогностическая
  - 4) мировоззренческая
3. Средневековую религиозную философию принято называть:
  - 1) антропологией
  - 2) синергетикой
  - 3) атеизмом
  - 4) схоластикой
4. Особенностью философии эпохи Возрождения является:
  - 1) пантеизм
  - 2) антропоцентризм
  - 3) деизм

- 4) прагматизм
5. Для европейской философии Нового времени характерен:
  - 1) эмпиризм
  - 2) номинализм
  - 3) тоталитаризм
  - 4) пантеизм
6. Для христианской философии смыслом жизни человека является:
  - 1) извлечение максимальной пользы
  - 2) уход в нирвану
  - 3) стремление к счастью
  - 4) спасение
7. Появление наднациональной мировой экономики – это явный признак:
  - 1) стратификации
  - 2) общественно-экономической формации
  - 3) глобализации
  - 4) рефлексии
8. Полное, исчерпывающее знание о действительности - это:
  - 1) абсолютная истина
  - 2) относительная истина
  - 3) теория
  - 4) абстракция
9. Древнегреческий философ Фалес считал, что началом всего сущего является:
  - 1) воздух
  - 2) огонь
  - 3) вода
  - 4) апейрон
10. Философское воззрение, в основании которого лежит идея самоценности человека как личности - это:
  - 1) космизм
  - 2) теоцентризм
  - 3) сенсуализм
  - 4) гуманизм
11. Категорический императив И. Канта отражает:
  - 1) безусловную нравственную норму
  - 2) экономическую закономерность
  - 3) алгоритм мыслительной деятельности
  - 4) объяснение религиозной картины мира
12. Теоретико-познавательная позиция, согласно которой ощущения являются единственным источником познания:
  - 1) волюнтаризм
  - 2) сенсуализм
  - 3) натурализм
  - 4) индивидуализм
13. Прагматизм – это учение о:
  - 1) направленности на практический результат
  - 2) практическом использовании накопленного опыта
  - 3) роли практики в процессе познания
  - 4) прояснение первооснов бытия
14. Представителем феноменологии является:
  - 1) Альбер Камю
  - 2) Карл Поппер
  - 3) Эдмунд Гуссерль

- 4) Карл Юнг
15. Научному знанию присуща:
- 1) иррациональность
  - 2) доказательность
  - 3) вера
  - 4) образность
16. Для восточной философии характерна:
- 1) вера в главенствующее место человека в мироздании
  - 2) научная обоснованность
  - 3) обращенность к внутреннему миру человека
  - 4) идея свободы личности
17. Обращение к идеалам античной философии и культуры характерно для эпохи:
- 1) Средневековья
  - 2) Возрождения
  - 3) Нового времени
  - 4) Новейшего времени
18. Бытие человека в мире – основная проблема:
- 1) герменевтики
  - 2) аксиологии
  - 3) феноменологии
  - 4) экзистенциализма
19. Сомнение в познаваемости мира характерно для философии:
- 1) космизма
  - 2) скептицизма
  - 3) рационализма
  - 4) либерализма
20. Представителем философии Нового времени является:
- 1) Фома Аквинский
  - 2) Августин Блаженный
  - 3) Франческо Петрарка
  - 4) Томас Гоббс
21. Представители раннего философского учения, занимавшиеся изучением и истолкованием природы
22. Какое название носит раздел философии, исследующий ценности, способы их познания, иерархию ценностного мира?
23. Как называется процесс приобретения необходимых знаний, продвижения к истине?
24. Как называется философское мировоззрение, согласно которому истинное бытие принадлежит духовному началу?
25. Как называется специфическая форма человеческой деятельности, в результате которой появляются уникальные результаты человеческой активности?

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Натурфилософы	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Аксиология	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	Познание	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Идеализм	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	Творчество	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
93,3-100%	28 - 30	Отлично
77,8-93,3%	24 – 27	Хорошо
63,3-77,8%	19 – 23	Удовлетворительно
Менее 63,3 %	18 и менее	Неудовлетворительно

## КУЛЬТУРОЛОГИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	<b>УК-1.</b> Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	<i>Знает:</i> <b>УК-1.1.</b> принципы системного подхода к рассмотрению фактов и явлений действительности; <b>УК-1.2.</b> основные законы логики; <b>УК-1.3.</b> особенности понятийного (теоретического) и образного мышления; <i>Умеет:</i> <b>УК-1.4.</b> выстраивать логические цепочки доказательств, ясно и аргументировано излагать свою точку зрения, представлять ее в обоснованной и организованной форме; <b>УК-1.5.</b> ставить вопросы, выявлять проблемы, определять пути их решения; <b>УК-1.6.</b> объективно оценивать противоположные аргументы и свидетельства; <i>Владеет:</i> <b>УК-1.7.</b> навыками поиска, трактовки и анализа информации; <b>УК-1.8.</b> стратегиями решения стандартных и нестандартных задач; <b>УК-1.9.</b> системным подходом в анализе явлений культуры и искусства и в самостоятельной творческой деятельности; <b>УК-1.10.</b> навыками рефлексии, самооценки, самоконтроля.
Межкультурное взаимодействие	<b>УК-5.</b> Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<b>УК-5.1.</b> знает механизмы межкультурного взаимодействия, коммуникативные стили поведения в межкультурном пространстве; <b>УК-5.2.</b> умеет находить необходимую для взаимодействия с представителями других культур информацию (в том числе иноязычную); <b>УК-5.3.</b> умеет выработать и реализовывать стратегию и тактику взаимодействия с представителями других культур, в том числе в процессе профессиональной деятельности;

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		<p><b>УК-5.4.</b> умеет преодолевать социальные, этнические и культурные стереотипы, осуществлять межкультурную коммуникацию на основе уважительного отношения к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;</p> <p><b>УК-5.5.</b> владеет навыком выбора коммуникативных средств взаимодействия с представителями других культур в зависимости от ситуации, в том числе для решения возникающих в процессе коммуникации трений и проблем;</p> <p><b>УК-5.6.</b> владеет знаниями общекультурных универсалий, навыками толерантности и эмпатийного слушания.</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
<p>Культура личности. Культурно-историческое мышление</p>	<p><b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства;</p> <p><b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса;</p> <p><b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств;</p> <p><b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в -контексте современной социокультурной ситуации;</p> <p><b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<p><b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией;</p> <p><b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.</p> <p><b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.</p>
Государственная культурная политика	<b>ОПК-2.</b> Способен ориентироваться в проблематике современной государственной политики Российской Федерации в сфере культуры.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-2.1.</b> основы культурной политики в Российской Федерации;</p> <p><b>ОПК-2.2.</b> нормативно-правовые основания государственной культурной политики;</p> <p><b>ОПК-2.3.</b> приоритеты политики государства в сфере экранной культуры;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-2.4.</b> систематизировать знания в области истории, теории культуры и искусств и использовать их для анализа социокультурной ситуации в динамике исторического развития;</p> <p><b>ОПК-2.5.</b> соотносить состояние современной экранной культуры с приоритетами государственной культурной политики в целях их реализации в сфере профессиональной деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-2.6.</b> методами изучения и анализа культурных процессов и социокультурных практик;</p> <p><b>ОПК-2.7.</b> методиками практической реализации целей и задач государственной культурной политики в сфере профессиональной деятельности.</p>
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<b>ОПК-5.</b> Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-5.1.</b> технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта;</p> <p><b>ОПК- 2.</b> художественные и технические средства создания мультимедийных произведений;</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.	<i>Умеет:</i> <b>ОПК-5.3.</b> генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы; <b>ОПК-5.4.</b> использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-5.5.</b> владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-1</b>	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	1-24
<b>УК-5</b>	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	5,6,8,9,16
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	7,11,15,18,22
<b>ОПК-2</b>	Способен ориентироваться в проблематике современной государственной политики Российской Федерации в сфере культуры	3,5,7,8
<b>ОПК-5</b>	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности	17,18,19,22,24
<b>ВСЕГО</b>		<b>24</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: УК-1; УК-5; ОПК-1; ОПК-2; ОПК-5**

1. Первоначально «культурой» называли:

- 1) ораторское искусство
- 2) способы возделывания почвы
- 3) воспитанность, нравственное начало



- 4) умение изображать предметы на плоскости доступными материалами
2. Материальный объект, созданный творческим трудом человека, в культурологии называется:
- 1) архетипом
  - 2) артефактом
  - 3) символом культуры
  - 4) табу
3. Познавательная функция культурологии заключается в:
- 1) передаче из поколения в поколение духовного опыта человечества
  - 2) постижении собственной души и внешнего мира
  - 3) обмену идеями с представителями своего лингвокультурного сообщества
  - 4) накоплении фактов, реконструирующих культурные явления и объясняющих влияние культуры на социальные процессы
4. Какое название носит раздел культурологии, изучающий структурные элементы культуры и их особенности?
- 1) морфология культуры
  - 2) генезис культуры
  - 3) культурная диффузия
  - 4) культурная интеграция
5. Что такое «субкультура»?
- 1) некое образование в рамках официальной культуры, в котором доминируют асоциальные нормы и ценности
  - 2) культура какой-либо социальной или демократической группы
  - 3) культура закрытой социальной общности, лишенная доступа к культурному наследию
  - 4) культура, сложная для понимания широкими массами
6. Сопоставление особенностей, свойственных культурам, которые развиваются параллельно, в одно и то же время, соответствует научному подходу:
- 1) диахроническому
  - 2) синхроническому
  - 3) типологическому
  - 4) психоаналитическому
7. Причиной зарождения массовой культуры является:
- 1) превращение культуры в отрасль экономики
  - 2) усложнение культурных форм, нарастающая их утонченность
  - 3) пересмотр традиционных взглядов на культуру
  - 4) отказ от официальной культурной политики, направленной на демократизацию культуры
8. Какой термин используется для обозначения разнородных течений молодежи, противопоставляющих свои идейно-политические установки официальным ценностям общества?
- 1) массовая культура
  - 2) элитарная культура
  - 3) концептуальная культура
  - 4) контркультура
9. Нерасчленённость сознания и культуросозидательных процессов в ранней истории человеческого общества, обозначается термином:
- 1) синкретизм
  - 2) декаданс
  - 3) когнитивный диссонанс
  - 4) конформизм

10. Определите мыслителя, который пришел к следующему заключению: «Человек в условиях массовой культуры - это поплавок, которого несет течением»:
- 1) Арнольд Тойнби
  - 2) Освальд Шпенглер
  - 3) Фридрих Ницше
  - 4) Хосе Ортега-и-Гассет
11. Определите мыслителя, который пришел к следующему заключению: «Культурные типы чередуются: одни ориентируются на удовлетворение ежедневных потребностей и стремление к удовольствиям, другие - на служение высшим ценностям»:
- 1) Питирим Сорокин
  - 2) Фридрих Ницше
  - 3) Карл Ясперс
  - 4) Карл Юнг
12. Определите мыслителя, с точки зрения которого понятия «цивилизация» и «культура» являются антагонистичными:
- 1) Иоганн Гердер
  - 2) Константин Леонтьев
  - 3) Арнольд Тойнби
  - 4) Освальд Шпенглер
13. Понятие «архетип» ввел в культурологический обиход:
- 1) Иммануил Кант
  - 2) Карл Юнг
  - 3) Жан-Жак Руссо
  - 4) Николай Данилевский
14. Создание игровой концепции происхождения культуры связано с именем:
- 1) Фридриха Энгельса
  - 2) Мартина Хайдеггера
  - 3) Джеймса Фрезера
  - 4) Йохана Хёйзинги
15. В соответствии с концепцией Ф. Ницше, «аполлоническое» начало в культуре связано:
- 1) идеей абсурдности мира
  - 2) иррациональностью
  - 3) порывами души, скорбью, тоской
  - 4) уравновешенностью и ясностью
16. Авангардное направление, выражающее идею существования за пределами реального, стремящееся к воссозданию в образах искусства абсурда, бессознательного:
- 1) психоанализ
  - 2) футуризм
  - 3) сюрреализм
  - 4) модернизм
17. Для импрессионизма как художественного стиля характерны:
- 1) акцент на первом впечатлении, отражение изменчивости
  - 2) асимметрия, орнаментальность, декоративность
  - 3) упрощение изобразительных средств, подражание примитивным стадиям развития искусства
  - 4) пластический сдвиг формы, геометричность
18. Главным направлением и художественным языком Просвещения был:
- 1) барокко
  - 2) классицизм
  - 3) символизм
  - 4) романтизм
19. Важнейшим видом искусства республиканского Рима считается:

- 1) поэзия
- 2) скульптура
- 3) мозаика
- 4) декоративно-прикладное искусство

20. Назовите мыслителя, создавшего теорию пассионарности

21. Вспомните название идейно-художественного направления в европейском искусстве рубежа XIX-XX вв., в котором в качестве выразительных средств использовались разнообразные символы и аллегории

22. Кто впервые употребил термин «культура» применительно к человеческому уму, духу?

23. Традиции какого государства оказали сильнейшее влияние на развитие древнерусской культуры?

24. Назовите стиль, которому свойственно стремление преодолеть тяжесть камня и отразить полёт ввысь

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	Лев Гумилев	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Символизм	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Цицерон	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами;
23.	Византия	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Готика	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
60-100%	18 и более	Зачтено
Менее 60%	Менее 18	Не зачтено

## ЭСТЕТИКА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Межкультурное взаимодействие	<b>УК-5.</b> Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<p><i>Знает:</i>  <b>УК-5.1.</b> механизмы межкультурного взаимодействия, коммуникативные стили поведения в межкультурном пространстве;  <i>Умеет:</i>  <b>УК-5.2.</b> находить необходимую для взаимодействия с представителями других культур информацию (в том числе иноязычную);  <b>УК-5.3.</b> вырабатывать и реализовывать стратегию и тактику взаимодействия с представителями других культур, в том числе в процессе профессиональной деятельности;  <b>УК-5.4.</b> преодолевать социальные, этнические и культурные стереотипы, осуществлять межкультурную коммуникацию на основе уважительного отношения к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;  <i>Владеет:</i>  <b>УК-5.5.</b> навыком выбора коммуникативных средств взаимодействия с представителями других культур в зависимости от ситуации, в том числе для решения возникающих в процессе коммуникации трений и проблем;  <b>УК-5.6.</b> знаниями общекультурных универсалий, навыками толерантности и эмпатийного слушания.</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры,

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	<p>историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.</p>	<p>художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства;  <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса;  <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств;  <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино;  <i>Умеет:</i>  <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации;  <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;  <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;  <i>Владеет:</i>  <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией;  <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.
Художественный анализ	<b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм;</p> <p><b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;</p> <p><b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе.</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений;</p> <p><b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.</p>
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей;</p> <p><b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преимущественности культурных традиций в мировой</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		художественной культуре и экранных искусствах; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры; <b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-5.</b>	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	4, 9 12, 18, 25
<b>ОПК-1.</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	4, 5, 8, 9, 12, 14, 16, 20
<b>ОПК-3.</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	2, 3, 5, 8, 10 11, 14, 17, 20, 22, 23
<b>ОПК-4.</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	5, 6, 7, 9, 11, 13, 15, 18, 19, 21, 24, 25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: УК-5; ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4**

1. Кто из перечисленных мыслителей не является представителем немецкой классической эстетики?
  - 1) Гегель
  - 2) Кант
  - 3) Фейербах
  - 4) Гоббс
2. С точки зрения эстетики, в изобразительных искусствах непосредственно выражается:
  - 1) идея текучести времени
  - 2) предметы и факты действительности
  - 3) способность предметов быть носителями социальных значений



- 4) визуально воспринимаемая предметность и пространственность
3. Какую функцию выполняет искусство, приводя внутреннюю жизнь человека к гармонии, наглядно свидетельствуя об истине, добре, красоте в мире?
- 1) информационную
  - 2) компенсаторную
  - 3) коммуникативную
  - 4) гедонистическую
4. Какое из высказываний относительно академизма содержит ошибку?
- 1) Академизм требовал от художника отказаться от подражания идеалам античности и Возрождения
  - 2) Академизм возник на позднем этапе развития классицизма
  - 3) Долгое время академизм имел статус официального искусства
  - 4) Во второй трети XIX в. академизм стал считаться излишне консервативным, существующим в отрыве от актуальных художественных процессов
5. Кто из мыслителей считал, что в основе художественного творчества лежит «коллективное бессознательное»?
- 1) Владимир Соловьев
  - 2) Карл Юнг
  - 3) Иммануил Кант
  - 4) Теодор Адорно
6. Что из перечисленного не относится к основным идеям французского Просвещения?
- 1) требование свободы личности
  - 2) одобрение христианского символизма в искусстве
  - 3) вера в прогресс
  - 4) культ разума и науки
7. В античном обществе среди актуальных видов искусства не было:
- 1) театра
  - 2) скульптуры
  - 3) архитектуры
  - 4) живописи
8. Искусство, по Фрейдю, есть:
- 1) способ сублимации сексуальной энергии
  - 2) деятельность, направленная на поиск экономической выгоды
  - 3) выражение «народных стремлений»
  - 4) выражение чувства меры
9. Для византийской иконописи характерно:
- 1) отсутствие перспективы в изображении
  - 2) изображение предметов в обратной перспективе
  - 3) отражение в ликах эмоций и чувств
  - 4) избыток мелких деталей
10. «Искусство для искусства» как эстетическая концепция утверждает:
- 1) наличие связи искусства с моралью, наукой и политикой
  - 2) игнорирование общественной проблематики в художественном творчестве
  - 3) наличие общих принципов с революционно-демократической эстетикой
  - 4) привлечение внимания к проблеме равноправия
11. По Гегелю, искусство- это:
- 1) способ донесения до аудитории своей точки зрения
  - 2) путь к единению людей
  - 3) форма воплощения абсолютной идеи
  - 4) вид деятельности, возникший в результате боязни мира
12. Модернизм – это:
- 1) художественное направление и один из доминирующих стилей в искусстве второй

- половины XVIII — первой трети XIX вв.
- 2) направление в изобразительном искусстве, противостоящее романтизму и академизму во второй половине XIX в.
  - 3) художественная практика и соответствующая ей эстетика, распространенные в первой половине XX в.
  - 4) ситуация в культурном самосознании стран Запада, сложившаяся во второй половине XX в.
13. Понятие «катарсис» вводится в научный оборот:
- 1) в античной культуре
  - 2) в русской религиозной эстетике
  - 3) в английской Просветительской традиции
  - 4) в европейской философии XV-XVI вв.
14. Греческий термин «mimesis» переводится как:
- 1) «гармония»
  - 2) «вымысел»
  - 3) «наслаждение»
  - 4) «подражание»
15. Согласно Аристотелю, к «свободным искусствам» не относится:
- 1) поэзия
  - 2) риторика
  - 3) скульптура
  - 4) музыка
16. Декадентство как направление творческой мысли характеризуется:
- 1) верой в разум
  - 2) разочарованием в жизни
  - 3) ответственной гражданской позицией
  - 4) призывом к активной преобразовательной деятельности
17. Какая из характеристик не является определяющей в современном искусстве?
- 1) непосредственное взаимодействие художника и зрителя
  - 2) социальность
  - 3) использование технических средств для расширения доступности
  - 4) ясность художественных форм
18. Мировоззренческое кредо В.В. Маяковского стало формироваться в рамках:
- 1) футуризма
  - 2) акмеизма
  - 3) имажинизма
  - 4) символизма
19. Принцип «истинная красота - это свидетельство божественной мудрости» характерен для мировоззрения:
- 1) Античности
  - 2) Средневековья
  - 3) Ренессанса
  - 4) Нового времени
20. Произведения в духе сентиментализма отличает:
- 1) направленность на воспитание
  - 2) акцент на общечеловеческих ценностях
  - 3) рациональность
  - 4) акцент на внутреннем мире человека, эмоциональности
21. Какой феномен можно охарактеризовать как способность человека, проявляющаяся в художественном творчестве?
22. Назовите категорию эстетики, характеризующую смешные, ничтожные, нелепые или безобразные стороны действительности и душевной жизни

23. Какая категория в системе эстетических категорий является антиподом прекрасного?
24. Понятие из греческой философии, обозначающее процесс высвобождения эмоций, разрешения внутренних конфликтов и нравственного возвышения, сопереживания при восприятии произведения искусства
25. Религиозно-политическое движение в Византии в VIII - начале IX вв., которое характеризуется запретом на создание и почитание икон как явлений, свойственных язычеству

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Искусство	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами.

<b>22.</b>	Комическое	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами.
<b>23.</b>	Безобразное	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами.
<b>24.</b>	Катарсис	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами.
<b>25.</b>	Иконоборчество	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
60-100%	18 и более	Зачтено
Менее 60%	Менее 18	Не зачтено

## ОСНОВЫ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОСТИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Межкультурное взаимодействие	<b>УК-5.</b> Способность анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<b>УК-5.1.</b> Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп. <b>УК-5.2.</b> Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России (включая основные события, основных исторических деятелей) в контексте мировой истории и ряда культурных традиций мира (в зависимости от среды и задач образования), включая мировые религии, философские и этические учения. <b>УК-5.3.</b> Умеет недискриминационно и конструктивно взаимодействовать с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-5</b>	Способность анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

#### Код контролируемой компетенции: УК-5

- Россия по размеру территории занимает в мире
  - 1) четвертое место
  - 2) третье место
  - 3) второе место
  - 4) первое место
- Россия расположена

- 1) целиком в Восточной Европе
  - 2) в двух частях света – Европе и Азии;
  - 3) целиком в Северной Азии
  - 4) в трёх частях света – Америке, Европе и Азии
3. Россия омывается водами
- 1) четырех океанов
  - 2) трех океанов
  - 3) двух океанов
  - 4) одного океана
4. Что включает в себя территория Российской Федерации?
- 1) территории субъектов Российской Федерации
  - 2) внутренние воды и территориальное море
  - 3) воздушное пространство над территорией субъектов Российской Федерации, внутренними водами и территориальным морем
  - 4) все вышеперечисленное
5. На 1 января 2024 года по оценке Росстата численность населения в Российской Федерации составляла
- 1) около 148,000 млн человек
  - 2) около 147,182 млн. человек
  - 3) около 146,204 млн человек
  - 4) около 142,800 000 постоянных жителей
6. Главный закон Российской Федерации:
- 1) Гражданский кодекс Российской Федерации
  - 2) Уголовный кодекс Российской Федерации
  - 3) Административный кодекс Российской Федерации
  - 4) Конституция Российской Федерации
7. Как, в соответствии с Конституцией Российской Федерации, соотносятся наименования «Российская Федерация» и «Россия»?
- 1) наименование «Российская Федерация» шире, чем «Россия»
  - 2) наименование «Россия» шире, чем «Российская Федерация»
  - 3) это взаимоисключающие понятия
  - 4) данные понятия равнозначны
8. Государственное устройство России:
- 1) унитарное
  - 2) федеративное
  - 3) республика
  - 4) конфедерация
9. Сколько субъектов входит в Российскую Федерацию:
- 1) 73
  - 2) 78
  - 3) 85
  - 4) 89
10. Государственную власть в Российской Федерации осуществляют:
- 1) Президент Российской Федерации
  - 2) Федеральное Собрание (Совет Федерации и Государственная Дума)
  - 3) Правительство Российской Федерации
  - 4) суды Российской Федерации
  - 5) все варианты ответов верны
11. Первый русский царь:
- 1) Иван Грозный
  - 2) Пётр Первый
  - 3) Борис Годунов

- 4) Алексей Михайлович Тишайший
12. Последний русский император:
- 1) Павел I
  - 2) Николай I
  - 3) Николай II
  - 4) Александр III
13. Как, в соответствии с Конституцией Российской Федерации, осуществляются выборы главы государства?
- 1) путём всеобщего равного и прямого избирательного права при тайном голосовании
  - 2) тайным голосованием
  - 3) назначается высшим органом исполнительной власти
  - 4) все варианты ответов верны
14. В Российской Федерации предусмотрено следующее разделение государственной власти:
- 1) на федеральную, региональную и местную
  - 2) на законотворческую, инициативную и контрольную
  - 3) на судебную, исполнительную, законодательную
  - 4) нет верного варианта ответа
15. Государственным языком Российской Федерации на всей ее территории признается?
- 1) русский язык
  - 2) русский и английский языки
  - 3) русский и другие иностранные языки
  - 4) в ряде регионов России также установлены свои государственные и официальные языки
16. С какого года начали отмечать День России:
- 1) 1990
  - 2) 1992
  - 3) 1998
  - 4) 2002
17. Великая Отечественная война продолжалась
- 1) с 1 сентября 1939 г. по 2 сентября 1945 г.
  - 2) с 25 июня 1950 г. по 27 июля 1953 г.
  - 3) с 22 июня 1941 г. по 9 мая 1945 г.
  - 4) с 1 ноября 1955 г. по 30 апреля 1975 г.
18. Генерал-фельдмаршал М.И. Кутузов – герой
- 1) русско-японской войны 1904–1905 гг.
  - 2) русско-турецкой войны 1877–1878 гг.
  - 3) Отечественной войны 1812 г.
  - 4) Крымской войны 1853-1856 гг.
19. Вице-адмирал С.О. Макаров – герой
- 1) русско-японской войны 1904–1905 гг.
  - 2) русско-турецкой войны 1877–1878 гг.
  - 3) Отечественной войны 1812 г.
  - 4) Крымской войны 1853-1856 гг.
20. За подвиги, совершённые в годы Великой Отечественной войны, высокого звания Героя Советского Союза удостоены
- 1) 9 657 человек
  - 2) 10 657 человек
  - 3) 11 657 человек
  - 4) 12 657 человек

### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1,4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	Зачтено
75,00-84,99%	15 - 16	Зачтено
65,00-74,99%	13 - 14	Зачтено
Менее 64,99 %	12 и меньше	Не зачтено



## ОСНОВЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории обще-профессиональных компетенций	Код и наименование обще-профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Государственная культурная политика	<b>ОПК-2.</b> Способен ориентироваться в проблематике современной государственной политики Российской Федерации в сфере культуры.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-2.1.</b> основы культурной политики в Российской Федерации;</p> <p><b>ОПК-2.2.</b> нормативно-правовые основания государственной культурной политики;</p> <p><b>ОПК-2.3.</b> приоритеты политики государства в сфере экранной культуры;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-2.4.</b> систематизировать знания в области истории, теории культуры и искусств и использовать их для анализа социокультурной ситуации в динамике исторического развития;</p> <p><b>ОПК-2.5.</b> соотносить состояние современной экранной культуры с приоритетами государственной культурной политики в целях их реализации в сфере профессиональной деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-2.6.</b> методами изучения и анализа культурных процессов и социокультурных практик;</p> <p><b>ОПК-2.7.</b> методиками практической реализации целей и задач государственной культурной политики в сфере профессиональной деятельности.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-2.</b>	Способен ориентироваться в проблематике современной государственной политики Российской Федерации в сфере культуры	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-2**

1. Что является незыблемым фундаментом для России как цивилизации?
  1. Универсальные моральные нормы
  2. Ценности
  3. Политические партнеры
  4. Личные интересы отдельных людей
2. На какой главный вопрос отвечают все религии?
  1. Проблему смысла жизни
  2. Проблему научного прогресса
  3. Проблему экономического развития
  4. Проблему политической власти
3. Что представляет собой социальная инженерия?
  1. Изменение политических систем через выборы
  2. Внедрение новых телевизионных программ
  3. Улучшение условий жизни через строительство дорог
  4. Изменение социальных систем с использованием технологий
4. Механизмом ретрансляции каких ценностных установок является искусство?
  1. Богатство, слава, власть
  2. Достоинство, справедливость, милосердие, патриотизм
  3. Удовольствие, отдых, комфорт
  4. Наука, технологии, прогресс
5. На что должна опираться оптимальная модель жизни России?
  1. На современные научные достижения
  2. На идеи коммунизма
  3. На традиции истории и культуры, опыт лучших представителей
  4. На развитие экономики и технологий
6. Какое из данных определений описывает нравственность?
  1. Способ достижения личных целей.
  2. Деятельность человека, осознанно выбирающего и использующего нормы поведения, принятые в обществе.
  3. Система правил, регулирующая поведение животных.
  4. Личные убеждения и предпочтения человека.
7. Что изучает этика?
  1. Философию языка.
  2. Законы и нормы государства.
  3. Мораль и нравственность.
  4. Поведение животных в природе.
8. Какие ценности продвигались через произведения искусства, такое как повесть «Тимур и его команда»?
  1. Дружба, взаимопомощь, мужество и ответственность
  2. Любовь к родителям
  3. Защита экологии
  4. Индивидуализм и карьерный рост
9. Что такое гражданская идентичность?
  1. Осознание гражданином причастности к жизни своего государства.
  2. Ощущение принадлежности к этнической группе.
  3. Право на свободное передвижение по стране.
  4. Выполнение религиозных обязанностей.

10. Что должна делать система образования для усиления гражданской идентичности?
  1. Воспитывать социально активных, ответственных граждан.
  2. Обучать только академическим знаниям.
  3. Преподавать этнические традиции отдельных народов.
  4. Сосредоточиться на подготовке специалистов.
11. Какой праздник символизирует идею единства в России?
  1. День России
  2. День Конституции
  3. День Победы
  4. День народного единства
12. Что понимается под "дружбой народов" в контексте российской идентичности?
  1. Гармоничное сосуществование различных этносов на основе общих культурных ценностей.
  2. Сохранение культурной изоляции разных этносов.
  3. Превосходство одного этноса над другими.
  4. Полное уничтожение культурного разнообразия.
13. Какое новое понятие героев появилось с приходом христианства на Русь?
  1. Богатыри
  2. Герои-мастера
  3. Святые
  4. Дворяне
14. Кто из перечисленных не является примером героя-воина?
  1. Илья Муромец
  2. Александр Суворов
  3. Юрий Гагарин
  4. Георгий Жуков
15. В чем отличие между понятиями "служение" и "служба"?
  1. Служение — это работа на пользу чего-то высокого, не предполагающая обязательности
  2. Служение — это строгое выполнение должностных обязанностей
  3. Служба — это более духовное понятие, чем служение
  4. Служение и служба — это одно и то же
16. Какое значение в ценностном коде России придается патриотизму?
  1. Патриотизм — это основа объединения нации и ключевой элемент служения Отечеству
  2. Патриотизм важен только для защиты страны в военное время
  3. Патриотизм не имеет значения для современной молодежи
  4. Патриотизм важен только для государственных служащих
17. Что подразумевает термин «идеократия»?
  1. Система правления на основе научных знаний
  2. Система власти, основанная на единой идеологии
  3. Демократическая система правления
  4. Система народного управления
18. Что описывает философская концепция "золотой середины" Аристотеля?
  1. Баланс между крайностями в человеческом поведении
  2. Главенство одной добродетели
  3. Преобладание силы воли
  4. Полное подчинение законам природы
19. Какая ценность является абсолютной для нашей цивилизации?
  1. Жизнь
  2. Деньги
  3. Власть

4. Красота
20. В чем суть экстремистской идеологии?
1. Продвижение инноваций в науке
  2. Борьба за экологию и природу
  3. Нарушение прав и свобод граждан и общепринятых норм общественных отношений
  4. Защита прав человека и демократии
21. Какое значение имеет слово "правда" в контексте русской культуры?
1. Нравственно-ценная истина
  2. Объективная реальность
  3. Философская концепция
  4. Социальный закон
22. Какое утверждение точно описывает концепцию биоэтики?
1. Биоэтика изучает исключительно медицинские вопросы
  2. Биоэтика изучает моральные и этические вопросы, связанные с биологией и медициной
  3. Биоэтика отвергает социальные аспекты
  4. Биоэтика занимается только генетикой
23. Какую роль в российской истории играло милосердие?
1. Оно было важным элементом государственной политики и личной благотворительности.
  2. Милосердие всегда было формальной обязанностью граждан.
  3. Милосердие применялось только в религиозных контекстах.
  4. Милосердие не было частью российского общества до XX века.
24. Какую роль играет социализация в жизни человека?
1. Она учит человека быть инстинктивным существом
  2. Она интегрирует индивида в социальную систему через освоение норм и правил.
  3. Она помогает человеку избегать контактов с обществом.
  4. Социализация не влияет на формирование личности.
25. Что такое милосердие?
1. Сострадательное отношение и бескорыстная помощь нуждающимся.
  2. Способ избавления от грехов.
  3. Формальное выполнение религиозных заповедей.
  4. Эмоциональная реакция на беды других.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
<b>1.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>2.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>3.</b>	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>4.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>5.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>6.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



## ОСНОВЫ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность	<b>УК-9.</b> Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	<i>Знает</i> <b>УК-9.1.</b> понятийный аппарат экономической науки, базовые принципы функционирования экономики, цели и механизмы основных видов социальной экономической политики; <i>Умеет</i> <b>УК-9.2.</b> использовать методы экономического и финансового планирования для достижения поставленной цели; <i>Владеет</i> <b>УК-9.3.</b> навыками применения экономических инструментов для управления финансами, с учетом экономических и финансовых рисков в различных областях жизнедеятельности.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-9</b>	<b>УК-9.</b> Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### Код контролируемой компетенции: **УК-9**

1. В 2015 году в разгар кризиса вы удачно купили на рынке подержанный автомобиль за 300 тысяч рублей. Расчет происходил наличными, никаких документов не сохранилось. В 2017 году автомобиль пришлось продать за 200 тысяч рублей. Нужно ли платить какой-то налог с этой операции?

- 1) Да, 13% от 200 тысяч рублей, так как автомобиль находился в собственности менее трех лет.
- 2) Нет, так как есть право на налоговый вычет
- 3) Да, так как право на налоговый вычет мною уже было однажды использовано

2. Вы пошли в магазин и увидели подходящий телефон за 5 тысяч рублей. С собой денег не было, вы оставили задаток в 500 рублей и пошли домой за деньгами. По пути встретился такой же телефон, но за 3 тысячи. Что делать?
- 1) Покупать телефон за 3 тысячи. Даже с учетом теряемого задатка так получится дешевле
  - 2) Покупать телефон за 5 тысяч, чтобы не терять задаток
  - 3) Не покупать ничего, так как день явно неудачный
3. Ваша заработная плата составляет 50 тысяч рублей в месяц. В течение года было потрачено 20 тысяч на платные услуги в школе и 30 тысяч на медицинские услуги. Какую сумму можно вернуть, применив механизм налогового вычета?
- 1) Можно предъявить вычет либо за образовательные услуги, либо за медицинские. Второе предпочтительнее, поэтому сумма возврата составит 3900 рублей ( $13\% * 30\,000$ ).
  - 2) Расходы на образование и лечение можно сложить, поэтому сумма к возврату составит 6500 рублей
  - 3) Всего за год в сумме уплачено 78 тысяч рублей подоходного налога, что больше суммарных расходов на образование и медицину. Поэтому можно претендовать на возврат всех 50 тысяч рублей.
4. Для оформления на работу:
- 1) Достаточно заключить трудовой договор.
  - 2) Необходимо, чтобы на основании трудового договора был выпущен приказ.
  - 3) Достаточно пройти собеседование и получить одобрение директора.
  - 4) Необходимо самостоятельно сообщить сведения о новом месте работы в налоговую инспекцию.
5. Если вам задержали зарплату больше, чем на 15 дней, вы имеете право:
- 1) Не выйти на работу.
  - 2) Не выйти на работу, предварительно уведомив об этом работодателя.
  - 3) Требовать прибавки к заработной плате.
  - 4) Требовать доплаты за неприемлемые условия труда.
6. Что представляет собой полноценное ведение личного бюджета?
- 1) Записывание некоторых расходов время от времени.
  - 2) Учет всех расходов.
  - 3) Учет всех расходов и доходов.
  - 4) Планирование расходов и доходов, учет фактических расходов и доходов и анализ полученной информации.
7. Что из перечисленного верно в отношении "финансовой подушки безопасности" домохозяйства и долгосрочного инвестиционного портфеля домохозяйства?
- 1) "Подушка безопасности" должна превышать долгосрочный инвестиционный портфель хотя бы в 2 раза.
  - 2) Желательный размер "подушки безопасности" составляет 3-6 среднемесячных доходов домохозяйства.
  - 3) "Подушка безопасности" должна равняться как минимум двум годовым доходам домохозяйства
  - 4) Долгосрочный инвестиционный портфель должен состоять из высоколиквидных и надежных активов, а "подушка безопасности" может включать активы с разной степенью надежности и ликвидности.
8. Семья Фирсовых состоит из пяти человек: студент Федор, его мама, папа, бабушка и дедушка. Мама получает заработную плату, работая врачом в больнице, 35 000 р. (без учета подоходного налога). Папа – инженер на заводе, получает зарплату 52 000 р. (без учета подоходного налога). Бабушка и дедушка получают пенсию соответственно 12 000 р. и 14 000 р. Стипендия Федора – 2500 рублей. Каков доход семьи Фирсовых в расчете на одного человека после вычета налогов?

- 1) 20097 рублей.
  - 2) 20162 рубля.
  - 3) 20773 рубля.
  - 4) 20838 рублей.
9. Можно ли вернуть украденные мошенниками деньги с банковской карты?
- 1) Нет.
  - 2) Банк обязан вернуть деньги.
  - 3) Зависит от способа, которым были украдены деньги.
10. Допустим, вы фрилансер, делаете красивые дизайнерские вещи, живете в России и основные заказы вы получаете из Финляндии. Суммы небольшие - от 1000 рублей до 7000 рублей. Однако оборот достаточный, чтобы составлять ваш основной доход. На этот доход вы живете - делаете покупки (в основном в реальных магазинах), расплачиваясь банковской картой, остаток переводите на банковский депозит. Какой способ получения оплаты за свои изделия является для вас оптимальным с учетом выгод и издержек?
- 1) Перевод на банковский счет.
  - 2) Перевод на неперсонифицированный электронный кошелек.
  - 3) Перевод на персонифицированный электронный кошелек.
  - 4) Перевод на криптосчет.
  - 5) Перевод на мобильный телефон.
  - 6) Перевод через систему денежных переводов.
11. Кто является эмитентом национальной валюты РФ?
- 1) Президент РФ
  - 2) Правительство РФ
  - 3) Монетный двор
  - 4) Сбербанк России
  - 5) Банк России
  - 6) Министерство финансов РФ
12. Кто эмитирует криптовалюту?
- 1) Банк России
  - 2) Всемирный банк (World Bank)
  - 3) ООН (Объединенная Организация Наций)
  - 4) Министерство финансов
  - 5) Криптобанк
  - 6) Создатель криптовалюты Сатоши Накомото
  - 7) Любой желающий, обладающий всем необходимым для процедуры майнинга криптовалюты
13. С какой целью Банк России может снижать ключевую ставку?
- 1) Чтобы защитить экономику от «перегрева».
  - 2) Чтобы укрепить курс валюты.
  - 3) Чтобы стимулировать экономику страны.
  - 4) Чтобы снизить инфляцию.
14. Яков Дмитриевич хочет положить в банк 100 тысяч рублей на год. Какой из перечисленных вкладов принесет ему больший доход?
- 1) Депозит с фиксированной ставкой 9%, начисление процентов происходит раз в месяц.
  - 2) Депозит с плавающей ставкой 10% с первого по 183-й день, 8% с 184-го дня по 366-й день, начисление процентов происходит раз в период.
  - 3) Депозит с плавающей ставкой 8% с первого по 183-й день, 10% с 184-го дня по 366-й день, начисление процентов происходит раз в период.
  - 4) Депозит с плавающей ставкой 10% с первого по 122-й день, 9% с 123-го дня по 244-й день, 8% с 245-го дня по 366-й день, начисление процентов происходит раз в период.
15. Кто должен заплатить налоги за проценты по депозитам Сергея Сергеевича?



- 1) Никто не должен, проценты по депозитам не облагаются налогом.
  - 2) Банк Сергея Сергеевича.
  - 3) Сам Сергей Сергеевич.
  - 4) Жена Сергея Сергеевича.
16. Выберите верное утверждение о вложении денег в ОМС (обезличенный металлический счет).
- 1) Доходы от роста стоимости металла не облагаются налогами.
  - 2) Владельцу ОМС известно, сколько и каких слитков находится на его счету.
  - 3) Владельцев ОМС защищает АСВ.
  - 4) Владелец ОМС не может перевести другому владельцу ОМС несколько граммов металла.
17. Какая процентная ставка по займу самая высокая из перечисленных?
- 1) 175% за год.
  - 2) 43% за квартал.
  - 3) 14% в месяц.
  - 4) 0,5% в день.
18. Что из перечисленного верно в отношении кредитной карты?
- 1) Если по кредитной карте установлен льготный период, то при погашении задолженности в течение этого периода проценты по ней не начисляются.
  - 2) По задолженности, возникшей по кредитной карте, никогда не начисляются штрафы и пени, а могут начисляться только проценты.
  - 3) Проценты по кредитной карте обычно ниже, чем по ипотечному кредиту.
  - 4) При покупке товаров с использованием кредитной карты гражданин автоматически получает кредит от магазина в пределах лимита, установленного по карте.
19. Рассчитайте общую сумму, которую вам придется уплатить банку по потребительскому кредиту со следующими параметрами: сумма – 200 000 рублей, срок – 360 дней, погашение кредита производится равными долями ежеквартально, на остаток долга начисляются проценты по ставке 24% годовых:
- 1) 224 000 рублей.
  - 2) 230 000 рублей.
  - 3) 236 000 рублей.
  - 4) 248 000 рублей.
20. Что такое кредитный скоринг?
- 1) Максимально быстрое рассмотрение банком заявления гражданина о выдаче кредита.
  - 2) Автоматическая процедура оценки кредитоспособности заемщика на базе статистических данных.
  - 3) Проверка соблюдения банком требований законодательства, осуществляемая Банком России
  - 4) Ускоренное погашение кредита заемщиком.
21. Отметьте пункт, не характеризующий функцию Центрального банка:
- 1) эмиссия денег
  - 2) банк банков
  - 3) денежно-кредитное регулирование
  - 4) проведение внешнеэкономической политики
22. Период времени от начала одного оживления в экономике до начала другого оживления – это:
- 1) экономический цикл
  - 2) депрессия
  - 3) стагнация
  - 4) инфляция
23. Экономическая система, основанная на многообразии равноправных форм

собственности на средства производства, в которой решения субъектами экономики принимаются самостоятельно, однако велико воздействие государства на характер и содержание принимаемых решений – это:

- 1) традиционная экономика
- 2) рыночная экономика
- 3) смешанная экономика
- 4) командно-административная экономика

24. Расходы предпринимателя, зависящие от объема выпускаемой продукции (зарплата наемных работников, занятых в производственном процессе, расходы на сырье, материалы, полуфабрикаты и т.п.) – это:

- 1) переменные издержки
- 2) валовые издержки
- 3) постоянные издержки
- 4) общие издержки

25. Денежная оценка всех произведенных конечных товаров и услуг в экономике за год – это:

- 1) валовой национальный продукт
- 2) валовой внутренний продукт
- 3) национальный доход
- 4) амортизация

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12	7	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

<b>15</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>16</b>	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>17</b>	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>18</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>19</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>20</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>21</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>22</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>23</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>24</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>25</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	22-25	Зачтено
75,00-84,99%	19-21	Зачтено
65,00-74,99%	17-18	Зачтено
Менее 64,99 %	16 и меньше	Не зачтено

## АНТИКОРРУПЦИОННОЕ ПОВЕДЕНИЕ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Гражданская позиция	<b>УК-10.</b> Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности	<i>Знает</i> <b>УК-10.1.</b> основные термины и понятия гражданского права, используемые в антикоррупционном законодательстве, действующее антикоррупционное законодательство и практику его применения; <i>Умеет</i> <b>УК-10.2.</b> правильно толковать гражданско-правовые термины, используемые в антикоррупционном законодательстве; давать оценку коррупционному поведению и применять на практике антикоррупционное законодательство; <i>Владеет</i> <b>УК-10.3.</b> навыками правильного толкования гражданско-правовых терминов, используемых в антикоррупционном законодательстве, а также навыками применения на практике антикоррупционного законодательства, правовой квалификацией коррупционного поведения и его пресечения.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-10</b>	<b>УК-10.</b> Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

## Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

### Код контролируемой компетенции: УК-10

1. Правовая основа противодействия коррупции в Российской Федерации:
  1. Включает нормативные правовые акты только федерального уровня управления
  2. Включает как общепризнанные принципы и нормы международного права и международные договоры Российской Федерации, так и различные виды нормативных правовых актов Российской Федерации
  3. Включает только Федеральный закон «О противодействии коррупции»
2. Национальный план противодействия коррупции утвержден:
  1. Федеральным законом
  2. Указом Президента РФ
  3. Постановлением Правительства РФ
  4. Постановлением Пленума ВС РФ
3. В целях обеспечения координации деятельности федеральных органов исполнительной власти, органов исполнительной власти субъектов РФ и органов местного самоуправления по реализации государственной политики в области противодействия коррупции формируются:
  1. Органы по борьбе с коррупцией
  2. Органы по координации деятельности в области противодействия коррупции
  3. Дисциплинарные комиссии
  4. Административные комиссии
4. Коррупционным преступлением из перечисленного, является:
  1. Вандализм
  2. Оставление в опасности
  3. Превышение должностных полномочий
  4. Самоуправство
5. Преступление в виде получения взятки считается оконченным:
  1. В момент выполнения деяния должностным лицом в пользу взяткодателя за вознаграждение
  2. В момент получения должностным лицом оговоренной взятки в полном объеме
  3. В момент получения хотя бы части оговоренной суммы взятки
  4. В момент договоренности о получении взятки
6. В сфере противодействия коррупции утрата доверия подразумевает:
  1. Утрату доверия государственного служащего по отношению к представителю нанимателя
  2. Утрату доверия представителя нанимателя по отношению к государственному служащему
  3. утрату доверия комиссии по соблюдению требований к служебному поведению
7. Предотвращение или урегулирование конфликта интересов на гражданской службе может состоять:
  1. В изменении должностного или служебного положения гражданского служащего, являющегося стороной конфликта интересов
  2. В понижении гражданского служащего в должности
  3. В отстранении гражданского служащего от исполнения должностных (служебных) обязанностей в установленном порядке
  4. В отказе гражданского служащего от выгоды, явившейся причиной возникновения конфликта интересов
  5. В увольнении гражданского служащего с гражданской службы
8. В соответствии с законодательством уголовная ответственность предусмотрена:
  1. За непринятие мер по урегулированию конфликта интересов на государственной

- службе
  - 2. За незаконное вознаграждение от имени юридического лица
  - 3. За дачу взятки
  - 4. За получение взятки
  - 5. За коммерческий подкуп
9. Принципами противодействия коррупции, закрепленными в ФЗ «О противодействии коррупции» являются:
- 1. Публичность и открытость
  - 2. Справедливость и порядочность
  - 3. Честность и гуманность
  - 4. Приоритетное применение мер по предупреждению коррупции
  - 5. Признание, обеспечение и защита основных прав и свобод человека и гражданина
10. Гражданин, давший взятку в целях смягчения или освобождения от уголовной ответственности, может сообщить о совершенном деянии в:
- 1. МВД РФ
  - 2. Прокуратуру
  - 3. Федеральную антимонопольную службу РФ
  - 4. Министерство труда и социальной защиты РФ
11. Государственный служащий обязан подавать сведения о доходах и обязательствах имущественного характера в отношении:
- 1. Супруги (супруга)
  - 2. Несовершеннолетних детей
  - 3. Своих родителей
  - 4. Своих родных братьев и сестер
  - 5. Двоюродных братьев и сестер
12. Государственный служащий может:
- 1. Заниматься предпринимательской деятельностью
  - 2. Заниматься научной и преподавательской деятельностью
  - 3. Заниматься любой творческой деятельностью
  - 4. Быть депутатом Государственной Думы Федерального собрания РФ
13. При прохождении государственной службы государственному служащему запрещается:
- 1. Выезжать на отдых за пределы РФ
  - 2. Заниматься предпринимательской деятельностью
  - 3. Интересоваться материалами своего личного дела
  - 4. Не предоставлять информацию о своих доходах и расходах
  - 5. Осуществлять государственно-служебную деятельность в условиях близкого родства или свойства
14. К мерам профилактики коррупции относятся:
- 1. ужесточение мер юридической ответственности
  - 2. развитие институтов гражданского общества
  - 3. формирование в обществе нетерпимости к коррупционному поведению
  - 4. безразличное отношение к требованиям должностного лица отблагодарить его за оказанные им в будущем услуги
15. Конфликт интересов в системе государственной или муниципальной службы – это:
- 1. конфликтная ситуация с коллегой на службе
  - 2. личная заинтересованность при разрешении вопроса, входящего в круг его должностных обязанностей
  - 3. соподчиненность с родственниками
  - 4. конфликт с непосредственным начальником
16. В понятие коррупции не входит:
- 1. Злоупотребление служебным положением

2. Присвоение полномочий должностного лица
  3. Дача взятки
  4. Получение взятки
  5. Выезд на отдых за счет физических или юридических лиц
17. За совершение коррупционного правонарушения граждане РФ не несут:
1. Уголовную ответственность
  2. Административную ответственность
  3. Политическую ответственность
  4. Дисциплинарную ответственность
  5. Гражданско-правовую ответственность
18. Коррупционные правонарушения обладают высокой степенью....
1. очевидности
  2. латентности
  3. смелости
  4. воинственности
  5. справедливости
19. Основные направления государственной политики в области противодействия коррупции определяет
20. В правовую основу противодействия коррупции помимо федеральных нормативных правовых актов и нормативных правовых актов субъектов РФ входят и ... акты.
21. Сведения о доходах за предыдущий год государственные служащие обязаны представить до ...
22. Вид государственного органа (подразделение государственного органа, организацию) субъекта РФ утверждает ... РФ.
23. Согласно ФЗ 273 «О противодействии коррупции» коррупция – это:
1. злоупотребление служебным положением, дача взятки, получение взятки, злоупотребление полномочиями, коммерческий подкуп либо иное незаконное использование физическим лицом своего должностного положения вопреки законным интересам общества и государства в целях получения выгоды в виде денег, ценностей, иного имущества или услуг имущественного характера, иных имущественных прав для себя или для третьих лиц либо незаконное предоставление выгоды указанному лицу другими физическими лицами
  2. злоупотребление должностью или сопоставимым с ней служебным положением в личных целях
  3. специфический тип социально-политических отношений внутри государственного аппарата, а также в области взаимодействия с обществом
24. Профилактика коррупции подразумевает:
1. Лишение права занимать государственную должность
  2. Антикоррупционная экспертиза нормативных правовых актов их проектов
  3. Обязанность государственного служащего предоставлять сведения о доходах родителей
  4. Обещание не брать взятки
25. К коррупционным административным правонарушениям относится:
1. проведение предвыборной агитации по вопросам референдума лицами, которым участие в ее проведении запрещено
  2. злоупотребление служебным положением
  3. дача взятки
  4. оставление в опасности





24.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
25.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	25-29	зачет
75,00-84,99%	22-24	зачет
65,00-74,99%	19-21	зачет
Менее 64,99 %	18 и меньше	незачет

## БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Безопасность жизнедеятельности	<b>УК-8.</b> Способен создавать и поддерживать безопасные условия жизнедеятельности, в том числе при возникновении чрезвычайных ситуаций	<i>Знает:</i> <b>УК-8.1.</b> теоретические основы жизнедеятельности в системе «человек – среда обитания»; <b>УК-8.2.</b> правовые, нормативные и организационные основы безопасности жизнедеятельности; <b>УК-8.3.</b> основные положения охраны труда и техники безопасности в сфере профессиональной деятельности; <i>Умеет:</i> <b>УК-8.4.</b> применять средства защиты от негативных воздействий; <b>УК-8.5</b> планировать мероприятия по защите персонала и населения в чрезвычайных ситуациях, при необходимости принимать участие в проведении спасательных и других неотложных работ при ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций; <i>Владеет:</i> <b>УК-8.6.</b> умениями и навыками оказания первой доврачебной помощи пострадавшим.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-8</b>	Способен создавать и поддерживать безопасные условия жизнедеятельности, в том числе при возникновении чрезвычайных ситуаций	1-22
<b>ВСЕГО</b>		<b>22</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

*Код контролируемой компетенции: УК-8*

1. К методам разделения гомосферы и ноксосферы в пространстве или во времени относится использование:
  - 1) экранов;

- 2) фильтров;
  - 3) роботов;
  - 4) спецодежды;
  - 5) убежищ.
2. Негативные воздействия на людей средств и предметов труда, материалов, машин, зданий, сооружений называются ... риском:
- 1) техногенным;
  - 2) экологическим;
  - 3) индивидуальным;
  - 4) социальным;
  - 5) национальным.
3. Область существования и труда человека – это ...:
- 1) ноосфера;
  - 2) гомосфера;
  - 3) техносфера;
  - 4) биосфера;
  - 5) место проживания.
4. Свойство человека и компонентов окружающей среды причинять ущерб живой и неживой материи – это ...:
- 1) риск;
  - 2) происшествие;
  - 3) опасность;
  - 4) очаг;
  - 5) гомосфера.
5. Компоненты биосферы и техносферы, излучающие опасность, называются ... опасности:
- 1) очагом;
  - 2) полем;
  - 3) потоком;
  - 4) источником;
  - 5) зоной.
6. Вероятность реализации опасности называется:
- 1) риском;
  - 2) происшествием;
  - 3) аварией;
  - 4) очагом;
  - 5) катастрофой.
7. Пространство, в котором постоянно существуют или периодически возникают опасности, называется:
- 1) ноосферой;
  - 2) гомосферой;
  - 3) техносферой;
  - 4) биосферой;
  - 5) зоной.
8. Область распространения жизни на Земле, не испытывавшая техногенного воздействия, называется:
- 1) ноосферой;
  - 2) гомосферой;
  - 3) техносферой;
  - 4) биосферой;
  - 5) средой обитания.

9. Среда обитания, созданная с помощью воздействия людей и технических средств на природную среду, называется:
- 1) ноксосферой;
  - 2) гомосферой;
  - 3) техносферой;
  - 4) биосферой;
  - 5) жизненным пространством.
10. Окружающая человека среда, осуществляющая воздействие на жизнедеятельность человека, его здоровье, трудоспособность и потомство, называется:
- 1) ноксосферой;
  - 2) жизненным пространством;
  - 3) областью проживания;
  - 4) природной средой;
  - 5) средой обитания.
11. Условия деятельности и отдыха, гарантирующие сохранение здоровья:
- 1) комфортные;
  - 2) допустимые;
  - 3) опасные;
  - 4) чрезвычайно опасные;
  - 5) неопасные.
12. Условия деятельности и отдыха, приводящие к снижению работоспособности:
- 1) комфортные;
  - 2) допустимые;
  - 3) опасные;
  - 4) чрезвычайно опасные;
  - 5) неопасные.
13. Условия деятельности и отдыха, вызывающие заболевания и приводящие к деградации окружающей среды:
- 1) комфортные;
  - 2) допустимые;
  - 3) опасные;
  - 4) чрезвычайно опасные;
  - 5) неопасные.
14. Риск, который общество может разрешить:
- 1) остаточный;
  - 2) предельно допустимый;
  - 3) отвергнутый;
  - 4) приемлемый;
  - 5) необходимый.
15. Риск, сохраняющийся после принятия защитных мер:
- 1) остаточный;
  - 2) приемлемый;
  - 3) чрезмерный;
  - 4) отвергнутый;
  - 5) необходимый.
16. Межрегиональные опасности воздействуют на территории и население:
- 1) объекта;
  - 2) региона;
  - 3) двух и более сопредельных государств;
  - 4) одного континента;
  - 5) всей Земли.
17. Глобальные опасности воздействуют на территории и население:

- 1) объекта;
  - 2) региона;
  - 3) двух и более сопредельных государств;
  - 4) одного континента;
  - 5) всей Земли.
18. Виды чрезвычайных ситуаций:
- 1) локальные;
  - 2) местные;
  - 3) территориальные;
  - 4) региональные;
  - 5) районные.
19. Виды чрезвычайных ситуаций:
- 1) федеральные;
  - 2) межрегиональные;
  - 3) мировые;
  - 4) областные;
  - 5) районные.
20. При чрезвычайных ситуациях локального характера поражающие факторы и воздействие источника ЧС не выходят за пределы:
- 1) территории объекта;
  - 2) населенного пункта, города (района);
  - 3) субъекта Российской Федерации (республики, края, области, автономного образования);
  - 4) двух субъектов Российской Федерации;
  - 5) более двух субъектов Российской Федерации.
21. При чрезвычайных ситуациях муниципального характера поражающие факторы и воздействие источника ЧС не выходят за пределы:
- 1) территории объекта;
  - 2) территории одного поселения;
  - 3) внутригородской территории города федерального значения;
  - 4) субъекта Российской Федерации (республики, края, области, автономного образования);
  - 5) двух субъектов Российской Федерации.
22. При чрезвычайных ситуациях межмуниципального характера поражающие факторы и воздействие источника ЧС затрагивают территорию:
- 1) объекта;
  - 2) одного поселения;
  - 3) двух и более поселений, внутригородских территорий города федерального значения;
  - 4) двух субъектов Российской Федерации;
  - 5) более двух субъектов Российской Федерации.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
5.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
10.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
14.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
16.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
17.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
18.	1, 4	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 1 балл; если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
19.	1, 2	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 1 балл; если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
21.	2, 3	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 1 балл; если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
22.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	19-22	зачет
75,00-84,99%	17-18	зачет
65,00-74,99%	15-16	зачет
Менее 64,99 %	14 и меньше	незачет

## АВТОРСКОЕ ПРАВО

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Разработка и реализация проектов	<b>УК-2.</b> Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<i>Знает:</i> <b>УК-2.1.</b> основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности; <b>УК-2.2.</b> технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности; <b>УК-2.3.</b> закономерности создания художественного образа и технологии его реализации; <i>Умеет:</i> <b>УК-2.4.</b> генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел); <b>УК-2.5.</b> ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; <b>УК-2.6.</b> осуществлять публичное представление проекта; <i>Владеет:</i> <b>УК-2.7.</b> навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности; <b>УК-2.8.</b> навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами; <b>УК-2.9.</b> навыками организации творческо-производственного процесса.
Командная работа и лидерство	<b>УК-3.</b> Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для	<i>Знает:</i> <b>УК-3.1.</b> специфику профессиональной деятельности; <b>УК-3.2.</b> методы регулирования межличностных отношений в процессе выполнения трудовых функций профессиональной деятельности;

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
	достижения поставленной цели	<p><b>УК-3.3.</b> принципы руководства коллективной деятельностью по реализации целей и задач проекта;  <i>Умеет:</i>  <b>УК-3.4.</b> работать индивидуально и во взаимодействии с другими исполнителями проекта;  <b>УК-3.5.</b> выработать стратегию коллективной реализации проекта с учетом трудовых функций участников проекта;  <b>УК-3.6.</b> предвидеть результаты своих действий;  <i>Владеет:</i>  <b>УК-3.7.</b> навыками эффективного взаимодействия с соисполнителями проекта;  <b>УК-3.8.</b> навыками планирования последовательных действий по достижению поставленной цели.</p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Правовое регулирование творческого процесса	<b>ПК-7</b> Способен распоряжаться правами на результаты интеллектуальной деятельности для решения задач в сфере творчества	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-7.1.</b> основные положения авторского права;  <b>ПК-7.2.</b> виды договоров авторского права, их особенности и различия;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-7.3.</b> распоряжаться своей собственностью на произведения литературы и искусства;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-7.4.</b> навыками защиты авторских прав на произведения литературы и искусства.</p>



**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>УК-2</b>	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	1-20
<b>УК-3</b>	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	
<b>ПК-7</b>	Способен распоряжаться правами на результаты интеллектуальной деятельности для решения задач в сфере творчества	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: УК-2, УК-3, ПК-7**

1. Исключительное авторское право действует в течение:
  - 1) всей жизни автора и 70 лет после его смерти
  - 2) всей жизни автора
  - 3) 50 лет после создания уникального произведения
2. Субъективное авторское право возникает:
  - 1) по факту создания произведения
  - 2) после обнародования произведения в установленном законом порядке
  - 3) после регистрации произведения
3. Объектом прав, смежных с авторскими, будет являться:
  - 1) фонограмма
  - 2) фотография
  - 3) пантомима
4. Авторскими правами признаются:
  - 1) интеллектуальные права на произведения искусства, науки и культуры
  - 2) интеллектуальные права на результаты исполнительской деятельности
  - 3) права на сообщения радиопередач
5. Соавторство возможно:
  - 1) независимо от того, образует ли созданное несколькими авторами произведение единое целое или состоит из отдельных частей
  - 2) только если произведение едино и его нельзя разделить на составные части
  - 3) только если произведение включает в себя относительно самостоятельные фрагменты, созданные разными авторами
6. Кто не может считаться автором кинопроизведения?
  - 1) актер
  - 2) сценарист
  - 3) режиссер-постановщик
7. В каком случае может быть передано право признаваться автором произведения?
  - 1) указанное право неотчуждаемо и непередаваемо ни при каких обстоятельствах
  - 2) при наделении другого лица правом использовать произведение
  - 3) если исключительное право на произведение перешло иному лицу
8. Право на неприкосновенность произведения включает в себя недопущение производства без согласия автора следующих действий:
  - 1) все ответы верные

- 2) добавление иллюстраций, послесловий, пояснений
  - 3) внесение сокращений, дополнений, изменений
9. В течение какого срока должно осуществлять свои полномочия лицо, на которое завещатель возложил обязанность по охране авторства, авторского имени и неприкосновенности произведения после своей смерти?
- 1) пожизненно
  - 2) в течение срока исковой давности
  - 3) в течение 70 лет, начиная с 1 января года, следующего за годом смерти завещателя-автора
10. Действие, которое совершается в первый раз и делает произведение доступным для всего общества, называется:
- 1) обнародованием
  - 2) опубликованием
  - 3) публичным исполнением
11. Что из указанного не является обязательным элементом знака охраны авторского права?
- 1) фраза «Все права защищены»
  - 2) латинская буква «С» в окружности
  - 3) наименование правообладателя и год первого опубликования произведения
12. Что является исключением из правила о недопущении взыскания на исключительное право автора на произведение?
- 1) договор залога, предметом которого является это право
  - 2) договор на отчуждение исключительного права на произведение
  - 3) договор авторского заказа
13. Если срок открытой лицензии на использование произведения искусства не определен, то считается, что договор присоединения заключен на:
- 1) 5 лет
  - 2) 1 год
  - 3) бессрочно
14. Льготный срок, добавляемый к основному сроку по договору авторского заказа, по общему правилу составляет:
- 1) одну четвертую часть предусмотренного договором срока
  - 2) половину предусмотренного договором срока
  - 3) дней
15. Какая латинская буква в окружности служит знаком правовой охраны смежных прав?
- 1) Р
  - 2) Е
  - 3) В.
16. Кто из указанных лиц не является исполнителем произведения?
- 1) режиссер кинофильма;
  - 2) режиссер-постановщик спектакля;
  - 3) дирижер.
17. Кто вправе досрочно прекратить исключительное право публикатора на произведение?
- 1) суд;
  - 2) прокуратура;
  - 3) федеральный орган исполнительной власти по интеллектуальной собственности.
18. Какое решение уполномочен принять суд, если юридическое лицо неоднократно нарушило исключительное право на какой-либо результат интеллектуальной деятельности?
- 1) ликвидировать указанное юридическое лицо
  - 2) подвергнуть эту организацию процедуре банкротства

- 3) реорганизовать данное юридическое лицо
19. Сопровождение произведения сурдопереводом в целях упрощения восприятия этого произведения лицами с ограниченными физическими возможностями:
- 1) допускается без согласия автора и без выплаты ему вознаграждения
  - 2) допускается только с согласия автора и с выплатой ему вознаграждения
  - 3) допускается без согласия автора, но с выплатой ему вознаграждения
20. Исключительное право на результат интеллектуальной деятельности или на средства индивидуализации является:
- 1) обязательственным
  - 2) личным неимущественным
  - 3) имущественным

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
5	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
6	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
7	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
8	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
9	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
10	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
11	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
12	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
13	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
14	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
15	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
16	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
17	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
18	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

<b>19</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>20</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

**Оценивание тестового задания**

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	17-20	Отлично
75,00-84,99%	15-16	Хорошо
56,00-74,99%	12-14	Удовлетворительно
Менее 55,99%	11 и меньше	Неудовлетворительно

## ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Коммуникация	<b>УК-4.</b> Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	<i>Знает:</i> <b>УК-4.1.</b> информационнокоммуникационные технологии для получения и использования информации на государственном и иностранном(ых) языках в процессе профессиональной деятельности; <b>УК-4.2.</b> функциональные стилевые формы речи; <i>Умеет:</i> <b>УК-4.3.</b> собирать, синтезировать и анализировать информацию для решения задач профессиональной деятельности, в том числе с использованием иностранного(ых) языка(ов) и информационно-коммуникационных технологий; <b>УК-4.4.</b> эффективно коммуницировать в процессе делового или социального общения на государственном и/или иностранном(ых) языках; <b>УК-4.5.</b> адаптироваться к новым вызовам; <i>Владеет:</i> <b>УК-4.6.</b> коммуникативной культурой в процессе делового и академического взаимодействия; <b>УК-4.7.</b> системой языковых и речевых норм осваиваемого иностранного языка для выбора адекватного коммуникативного поведения.
Межкультурное взаимодействие	<b>УК-5.</b> Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<i>Знает:</i> <b>УК-5.1.</b> механизмы межкультурного взаимодействия, коммуникативные стили поведения в межкультурном пространстве; <i>Умеет:</i> <b>УК-5.2.</b> находить необходимую для взаимодействия с представителями других культур информацию (в том числе иноязычную);

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		<p><b>УК-5.3.</b> выработать и реализовывать стратегию и тактику взаимодействия с представителями других культур, в том числе в процессе профессиональной деятельности;</p> <p><b>УК-5.4.</b> преодолевать социальные, этнические и культурные стереотипы, осуществлять межкультурную коммуникацию на основе уважительного отношения к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>УК-5.5.</b> навыком выбора коммуникативных средств взаимодействия с представителями других культур в зависимости от ситуации, в том числе для решения возникающих в процессе коммуникации трений и проблем;</p> <p><b>УК-5.6.</b> знаниями общекультурных универсалий, навыками толерантности и эмпатийного слушания.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-4</b>	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке (ах), для академического и профессионального взаимодействия	6-10, 12, 14, 16, 18, 25
<b>УК-5</b>	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	1-4, 5, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: УК-4; УК-5**

1. Gaffer's assistant is called:
  - 1) grip
  - 2) best boy
  - 3) property-man
  - 4) stuntman
2. Who is responsible for the film budget and business problems?
  - 1) producer
  - 2) director
  - 3) scriptwriter
  - 4) sound designer
3. A shot that shows head or head and shoulders is called:

- 1) full shot
  - 2) cowboy shot
  - 3) medium shot
  - 4) close-up
4. An organized reading of the script is called:
- 1) write-up
  - 2) read-through
  - 3) recce
  - 4) storyboard
5. What character was created by Walt Disney?
- 1) Mickey Mouse
  - 2) Totoro
  - 3) Shrek
  - 4) Barbie
6. Now the director (to watch) the daily rushes.
- 1) watch
  - 2) watches
  - 3) is watching
  - 4) watched
7. His parents (to be) production designers.
- 1) am
  - 2) is
  - 3) are
  - 4) be
8. The film critic (to write) reviews every day.
- 1) write
  - 2) is writing
  - 3) wrote
  - 4) writes
9. How \_\_\_\_\_ money has the film grossed?
- 1) many
  - 2) much
  - 3) few
  - 4) a lot
10. There \_\_\_\_\_ a lot of pages in this treatment.
- 1) are
  - 2) is
  - 3) was
  - 4) am
11. The movement of a dolly towards or away from the subject.
- 1) zoom in/out
  - 2) pan left/right
  - 3) tilt up/down
  - 4) dolly in/out
12. Give the director of photography \_\_\_\_ camera.
- 1) he
  - 2) his
  - 3) him
  - 4) here
13. What is CGI?
- 1) see jee i
  - 2) central general information

- 3) centre of geological influence  
4) compute-generated images
14. We (to have) two rehearsals yesterday.  
1) had  
2) have  
3) haves  
4) having
15. When does the director and producers test and cast actors?  
1) during development  
2) during pre-production  
3) during production  
4) during post-production
16. The script (to be) written by Billy Wilder.  
1) be  
2) am  
3) are  
4) was
17. A movie that is not popular and makes little money.  
1) bomb  
2) flick  
3) blockbuster  
4) hype
18. The screening will start \_\_\_\_ 6 p.m. Don't be late.  
1) in  
2) on  
3) at  
4) for
19. A film in which part of the dialogue is sung to music.  
1) thriller  
2) musical  
3) western  
4) horror
20. Music in a film is called:  
1) foley  
2) soundtrack  
3) dialogue  
4) score
21. What is DP?  
22. What famous director said "I steal from every movie ever made"?  
23. A risky piece of action, which a professional does instead of an actor.  
24. What signal does the director (or the director of photography) give when everybody is ready for the shooting?  
25. Образуйте множественное число слова "stuntman".

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.





		если ответ неправильный/ ответ отсутствует- 0 баллов
<b>25</b>	stuntmen	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный - 1 балл; если ответ неправильный/ ответ отсутствует- 0 баллов

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	26-30	отлично
75,00-84,99%	23-25	хорошо
65,00-74,99%	20-23	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры; <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<p>знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией;</p> <p><b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.</p> <p><b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.</p>
Художественный анализ	<p><b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм;</p> <p><b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;</p> <p><b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе.</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений;</p> <p><b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей; <b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры; <b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1,2,3,4,5,6,7,8 21,22,23,24,25
<b>ОПК-3</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	9,10,11,12
<b>ОПК-4</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	13,14,15,16, 17,18,19,20
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

*Код контролируемой компетенции: ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4*

1. Как назывались древнеисландские прозаические повествования?
  1. поэма
  2. сага
  3. лирика
  4. комедия
2. Клерикальная литература средневековья – это:
  1. рыцарская литература
  2. церковная литература
  3. городская литература
  4. средневековая литература
3. Какая тематика преобладала в куртуазной поэзии?
  1. политическая
  2. сатирическая
  3. любовная
  4. филологическая
4. Лирический герой поэзии трубадуров:
  1. монах
  2. рыцарь
  3. актер
  4. купец
5. Немецкая куртуазная лирика называется:
  1. зонг
  2. миннезанг
  3. мейстер
  4. эпос
6. Возлюбленную Данте звали:
  1. Беатриче
  2. Лаура
  3. Фьяметта
  4. Роза
7. Какой из строк начинается «Божественная комедия» Данте?
  1. «Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу...»
  2. «Гнев, о Богиня, воспой, Ахиллеса, Пелеева сына...»
  3. «Герой на землю Эрина ступил...»
8. Просветители считали, что главная задача литературы:
  1. эстетическая
  2. развлекательная
  3. воспитательная
  4. познавательная
9. Во второй половине XVIII века в Англии появился новый тип романа, тайн и ужасов:
  1. готический роман
  2. интеллектуальный роман
  3. пастишь
  4. фантастический роман
10. Ведущим жанром литературы эпохи Просвещения является:
  1. роман
  2. поэма
  3. сказка
  4. комедия
11. В каком городе происходит действие комедии Мольера «Скупой»?
  1. Риме
  2. Париже

3. Руане
4. Вероне
12. Первое путешествие Робинзон Крузо совершил в:
  1. Гвинею
  2. Мавританию
  3. Бразилию
  4. Россию
13. Как Робинзон Крузо оказался на необитаемом острове?
  1. в результате кораблекрушения
  2. искал уединения от цивилизации
  3. его туда сослали
  4. в результате авиакатастрофы
14. Первая профессия Гулливера из романа Свифта «Путешествия Гулливера»:
  1. плотник
  2. врач
  3. учитель
  4. столяр
15. Гете работал над «Фаустом» в течение:
  1. 50 лет
  2. 40 лет
  3. 15 лет
  4. 60 лет
16. Автором пьесы «Эрнани» является:
  1. Ж. Санд
  2. В. Гюго
  3. А. де Мюссе
  4. А. де Виньи
17. Определите жанр «Отверженных» В. Гюго:
  1. мистерия
  2. роман-эпопея
  3. трагедия
  4. психологический роман
18. Жанр детективной новеллы мы встречаем впервые в творчестве
  1. Э.По
  2. Мюссе
  3. Байрона
  4. Гофмана
19. Определите жанр романа Бальзака «Шагреновая кожа»:
  1. философский
  2. приключенческий
  3. фантастический
  4. детективный
20. Конец XIX века ознаменован возникновением в искусстве западноевропейских государств группы направлений, получивших название:
  1. модернизм
  2. постмодернизм
  3. декаданс
  4. эстетизм
21. Какой стиль речи чаще всего используется для создания образа романтического героя?
  1. Обыденный
  2. Пафосный
  3. Научный

22. Какой элемент речи помогает создать комический эффект у персонажа?
1. Ораторское мастерство
  2. Сложные синтаксические конструкции
  3. Ирония
23. Какой тип речи помогает подчеркнуть внутренний конфликт персонажа?
1. Монолог
  2. Диалог
  3. Рассказ от третьего лица
24. Какой стиль речи чаще всего присущ детям в литературе?
1. Сложный и насыщенный
  2. Простой и наивный
  3. Научный и формальный
25. Какой прием речи используется для создания образа мудрого старца?
1. Сарказм
  2. Притчи
  3. Эмоциональные всплески

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



<b>16.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>17.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>18.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>19.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>20.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>21.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>22.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>23.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>24.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>25.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	22 - 25	отлично
75,00-84,99%	19 - 21	хорошо
65,00-74,99%	17 - 18	удовлетворительно
Менее 64,99 %	16 и меньше	неудовлетворительно

## ИСТОРИЯ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<p><b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией;</p> <p><b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.</p> <p><b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.</p>
Художественный анализ	<p><b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм;</p> <p><b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;</p> <p><b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе.</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений;</p>

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей; <b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преимущественности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры; <b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-9
<b>ОПК-3</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	10-14
<b>ОПК-4</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	15-24
<b>ВСЕГО</b>		<b>24</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4**

1. В.Г. Белинский назвал это произведение «Поэмой о любви к Родине»
  - 1) «Ночь перед Рождеством»
  - 2) «Тарас Бульба»
  - 3) «Майская ночь, или Утопленница»
  - 4) «Мертвые души»
  - 5) «Ревизор»
2. «Он любил Россию до боли сердечной», - писал Н. А. Некрасов о....
  - 1) М. Е. Салтыкове-Щедрине
  - 2) Н. В. Гоголе
  - 3) А. С. Пушкине
  - 4) И.С. Тургеневе
  - 5) Ф.М. Достоевском
3. Герой А.П. Чехова, который олицетворяет собой подхалимство и заискивание перед высшими чинами:
  - 1) Очумелов
  - 2) Овсов;
  - 3) Денис Григорьев
  - 4) Дмитрий Ионович
  - 5) Иван Дмитриевич Червяков
4. К теме народного восстания А.С. Пушкин обращается в повести:
  - 1) «Станционный смотритель»
  - 2) «Дубровский»
  - 3) «Метель»
  - 4) «Пиковая дама»
  - 5) «Капитанская дочка»
5. Какой награды был удостоен Б. Л. Пастернак за лирическую поэзию и «выдающиеся достижения на традиционном поприще великой русской прозы»?
  - 1) Ленинской премии в области литературы
  - 2) Международной премии «Этна Таормина»
  - 3) Литературной премии
  - 4) Государственной премии
  - 5) Нобелевской премии
6. Кто из русских писателей начала XX века известен как переводчик произведений западных классиков?
  - 1) А. П. Чехов
  - 2) А. А. Блок
  - 3) А. И. Куприн
  - 4) И. А. Бунин
  - 5) С.А. Есенин
7. В каком произведении древнерусской литературы встречается легенда о Змее?
  - 1) «Житие Бориса и Глеба»
  - 2) «Житие протопопа Аввакума»
  - 3) «Повесть о Петре и Февронии Муромских»
  - 4) «Слово о полку Игореве»
  - 5) «Повесть временных лет»
8. К какой литературной группе принадлежал С. А. Есенин в начале 20-х годов?
  - 1) символизм
  - 2) модернизм

- 3) футуризм  
4) акмеизм  
5) имажинизм
9. Чей это портрет: «Усики у него, как куриные перья, глазки маленькие, а брючки клетчатые, подтянутые настолько, что видны грязные белые носки?»
- 1) Азазелло  
2) Коровьев  
3) Варенуха  
4) Бездомный  
5) кот Бегемот
10. Как назывался манифест футуристов?
- 1) «Несвоевременные мысли»  
2) «Пощечина общественному вкусу»  
3) «Цех поэтов»  
4) «Некоторые течения в современной русской литературе»  
5) «О прекрасной ясности»
11. С каким стихотворением А. С. Пушкина созвучно с точки зрения композиционного принципа стихотворение А. А. Блока «О доблестях, о подвигах, о славе»?
- 1) «Я Вас любил...»  
2) «Безумных лет угасшее веселье...»  
3) «Я помню чудное мгновенье...»  
4) «Зимнее утро»  
5) «Во глубине сибирских руд...»
12. В предложении: «Море огромное, лениво вздыхающее у берега, — уснуло...» — автор прибег к:
- 1) сравнению  
2) олицетворению  
3) метафоре  
4) эпитету  
5) гиперболе
13. Назовите автора следующих строк: ...  
О вы, которых ожидает  
Отечество от недр своих  
И видеть таковых желает,  
Каких зовет от стран чужих,  
О, ваши дни благословенны!
- 1) Г. Р. Державин  
2) А. С. Пушкин  
3) В.К. Тредиаковский  
4) М. В. Ломоносов  
5) М.Ю. Лермонтов
14. Реминисценцию из какого произведения русской литературы использовал М. А. Булгаков в сцене с приманкой собаки?
- 1) В. В. Маяковский. «Хорошо»  
2) А. А. Фадеев. «Разгром»  
3) А. А. Блок. «Двенадцать»  
4) Б. Л. Пастернак. «Доктор Живаго»  
5) С.А. Есенин «Песнь о собаке»
15. Назовите темы, характерные для творчества А. А. Блока.
- 1) любовная лирика  
2) тема дружбы  
3) свободолюбивая лирика

- 4) тема поэта и поэзии  
 5) философская лирика  
 6) тема Родины, России
16. Какие произведения принадлежат перу Ф. М. Достоевского?  
 1) «Идиот»  
 2) «Игрок»  
 3) «Обрыв»  
 4) «Преступление и наказание»  
 5) «Дворянское гнездо»
17. Соотнесите портретные детали произведения Л.Н. Толстого «Война и мир» с их героями?  
 а) «мраморные плечи»  
 б) «лучистые глаза»  
 в) «белая рука»  
 г) «жирная волосатая грудь»  
 д) «вздернутая губка с усиками»
- 1) княжна Марья  
 2) Сперанский  
 3) Наполеон  
 4) Элен  
 5) княжна Лиза
18. Укажите романтические произведения М. Горького.  
 1) «Макар Чудра»  
 2) «Старуха Изергиль»  
 3) «Коновалов»  
 4) «На дне»  
 5) «Песнь о Соколе»
19. Русские поэты и писатели начала XX века по-разному отнеслись к революционным событиям. Соотнесите фамилию писателя и его отношение к «революционным бурям».  
 а) А. А. Блок  
 б) В. В. Маяковский  
 в) И. А. Бунин  
 г) С. А. Есенин
- 1) «Моя революция»  
 2) «По-своему, с крестьянским уклоном»  
 3) революция – народное возмездие, социальное и духовное преобразование  
 4) решительно и резко осудил
20. Какое произведение Александра Сергеевича Пушкина является первым русским романом в стихах?  
 1) «Евгений Онегин»  
 2) «Медный всадник»  
 3) «Борис Годунов»  
 4) «Руслан и Людмила»
21. Какой поэт стал основоположником русского романтизма?  
 1) Александр Пушкин  
 2) Михаил Лермонтов  
 3) Василий Жуковский  
 4) Афанасий Фет
22. Кому принадлежат слова "Человек создан для счастья, как птица для полета"?  
 1) Максим Горький  
 2) Владимир Маяковский

- 3) Виктор Пелевин  
4) Лев Толстой
23. Как называется первый роман Льва Толстого?  
1) «Война и мир»  
2) «Анна Каренина»  
3) «Детство»  
4) «Севастопольские рассказы»
24. В каком году был опубликован роман Михаила Булгакова "Мастер и Маргарита"?  
1) 1966  
2) 1940  
3) 1973  
4) 1925

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов..
5.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1,2,5,6	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1,2,4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1 – б, 2 – в, 3 – г, 4 – а, 5 – д	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



<b>18.</b>	1,2,5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>19.</b>	1 – б, 2 – г, 3 – а, 4 – в	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллом; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>20.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>21.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>22.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>23.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>24.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	21 - 24	отлично
75,00-84,99%	18 - 20	хорошо
65,00-74,99%	16 - 17	удовлетворительно
Менее 64,99 %	15 и меньше	неудовлетворительно

## ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно- историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно- технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры; <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией; <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		процессов, характеризующих состояние экранной культуры. <b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей; <b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преимущественности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры; <b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-25
<b>ОПК-4</b>	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1; ОПК-4**

1. Кому был посвящен самый совершенный в египетском искусстве женский скульптурный портрет?
  - 1) царице Клеопатре

- 2) царице Хатшепсут
  - 3) царице Нефертити
2. Чья единственная неразграбленная гробница, полная несметных художественных сокровищ, была открыта английским археологом Г. Картером в 1922 году?
- 1) Тутанхамона
  - 2) Аменхотепа
  - 3) Рахотепа
3. Самый известный классический храм Древней Греции, который находился в Афинском Акрополе?
- 1) храм Зевса
  - 2) храм Аполлона
  - 3) храм Парфенон
4. В чем отличие римской скульптуры от греческой?
- 1) портретное сходство
  - 2) копии греческих скульптур
  - 3) посвящены богам
5. Как иначе называется римский «Храм всех богов»?
- 1) Форум
  - 2) Пантеон
  - 3) Колизей
6. Эпоха Возрождения в Италии. Почему она так называлась?
- 1) возрождение романских традиций
  - 2) возрождение готических традиций
  - 3) возрождение античных традиций
7. Кто автор скульптуры «Давид»?
- 1) Донателло
  - 2) Леонардо до Винчи
  - 3) Рафаэль
8. Какого выдающегося художника называли «певцом мадонн»; он был автором «Сикстинской мадонны»?
- 1) Джованни Беллини
  - 2) Паоло Веронезе
  - 3) Рафаэль
9. Какой гениальный нидерландский художник написал картину «Слепые»?
- 1) Ян ван Эйк
  - 2) Иероним Босх
  - 3) Питер Брейгель Старший
10. Знаменитый немецкий художник, автор цикла гравюр «Апокалипсис», одна из которых – «Четыре всадника»?
- 1) Альбрехт Дюрер
  - 2) Лукас Кранах Старший
  - 3) Ганс Гольбейн Младший
11. К какому художественному стилю относятся картины французского художника Н. Пуссена «Пейзаж с Полифемом», «Аркадские пастухи»?
- 1) классицизм
  - 2) барокко
  - 3) романтизм
12. Какой известный испанский художник написал картины: «Вид Толедо», «Похороны графа Оргаса»?
- 1) Сурбаран
  - 2) Рибера
  - 3) Эль Греко

13. Назовите выдающегося испанского художника, автора картин «Менины», «Пряхи», «Сдача Бреды», «Портрет Инокентия X»?
- 1) Веласкес
  - 2) Сурбаран
  - 3) Мурильо
14. В каком художественном стиле писал картины знаменитый фламандский художник Питер Пауль Рубенс?
- 1) классицизм
  - 2) барокко
  - 3) рококо
15. Прославленный ученик Рубенса, герои его полотен благородны и аристократичны: «Семейный портрет», «Портрет Карла I на охоте»?
- 1) Снейдерс
  - 2) Антонис ван Дейк
  - 3) Иорданс
16. Назовите голландского художника, автора картины «Девушка, читающая письмо»?
- 1) Франс Хальс
  - 2) Ян Вермеер
  - 3) Тербох
17. Назовите голландского художника, автора выдающихся произведений: «Возвращение блудного сына», «Ночной дозор», «Святое семейство», «Автопортрет с Саскией на коленях»?
- 1) Рембрандт Харменс ван Рейн
  - 2) Франс Хальс
  - 3) Питер де Хох
18. Назовите французского художника «галантного» XVIII в. автора следующих произведений: «Жиль», «Актеры французской комедии», «Общество в парке»?
- 1) Фрагонар
  - 2) Буше
  - 3) Антуан Ватто
19. Автор прославленных произведений классического стиля: «Клятва Горациев», «Смерть Марата»?
- 1) Шарден
  - 2) Жан Луи Давид
  - 3) Энгр
20. Автор картины, написанной в романтическом стиле, «Свобода на баррикадах»?
- 1) Жерико
  - 2) Делакруа
  - 3) Гойя
21. Гениальный испанский художник, автор работ: «Расстрел повстанцев», серия гравюр «Капричос»?
- 1) Жерико
  - 2) Делакруа
  - 3) Гойя
22. Французский художник-реалист, создавший произведения мировой известности: «Похороны в Орнане», «Дробильщики камней»?
- 1) Коро
  - 2) Милле
  - 3) Курбе
23. Как называли художников-новаторов, так называемых «впечатленцев»: К. Моне, Ренуара, Дега, Писсаро?
- 1) реалисты

- 2) классицисты  
3) импрессионисты
24. Постимпрессионист, автор таитянского цикла картин?  
1) Ван Гог  
2) Поль Гоген  
3) Поль Сезанн
25. Бельгийский постимпрессионист, художник с трагической судьбой, автор знаменитых картин: «Подсолнухи», «Красные виноградники», «Автопортрет с трубкой»?  
1) Гоген  
2) Сезанн  
3) Ван Гог

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
3.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
18.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

<b>19.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>20.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>21.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>22.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>23.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>24.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>25.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	22 - 25	отлично
75,00-84,99%	19 - 21	хорошо
65,00-74,99%	17 - 18	удовлетворительно
Менее 64,99 %	16 и меньше	неудовлетворительно

## ИСТОРИЯ РУССКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой

#### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Межкультурное взаимодействие	<b>УК-5.</b> Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<i>Знает:</i> <b>УК-5.1.</b> механизмы межкультурного взаимодействия, коммуникативные стили поведения в межкультурном пространстве; <i>Умеет:</i> <b>УК-5.2.</b> находить необходимую для взаимодействия с представителями других культур информацию (в том числе иноязычную); <b>УК-5.3.</b> вырабатывать и реализовывать стратегию и тактику взаимодействия с представителями других культур, в том числе в процессе профессиональной деятельности; <b>УК-5.4.</b> преодолевать социальные, этнические и культурные стереотипы, осуществлять межкультурную коммуникацию на основе уважительного отношения к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп; <i>Владеет:</i> <b>УК-5.5.</b> навыком выбора коммуникативных средств взаимодействия с представителями других культур в зависимости от ситуации, в том числе для решения возникающих в процессе коммуникации трений и проблем; <b>УК-5.6.</b> знаниями общекультурных универсалий, навыками толерантности и эмпатийного слушания.



Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
<p>Культура личности. Культурно- историческое мышление</p>	<p><b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно- технического прогресса.</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства;  <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса;  <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств;  <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино;  <i>Умеет:</i>  <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации;  <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;  <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;  <i>Владеет:</i>  <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией;  <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.  <b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.</p>
<p>Художественный анализ</p>	<p><b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм;</p>

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	экранной интерпретации.	<p><b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;</p> <p><b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе.</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений;</p> <p><b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.</p>
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<b>ОПК-5.</b> Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо- производственной деятельности.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-5.1.</b> технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо- производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта;</p> <p><b>ОПК- 2.</b> художественные и технические средства создания мультимедийных произведений;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-5.3.</b> генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы;</p> <p><b>ОПК-5.4.</b> использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения;</p> <p><i>Владеет:</i></p>

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<b>ОПК-5.5.</b> владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-5</b>	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	1-6
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	9-11, 20
<b>ОПК-3</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	12-18
<b>ОПК-5</b>	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо- производственной деятельности	7, 8, 19-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

*Код контролируемой компетенции: УК-5; ОПК-1; ОПК-3; ОПК-5*

1. Первый мужской монастырь на Руси назывался
  1. Киево-Печерская лавра
  2. Юрьев монастырь
  3. Троицкий монастырь
  4. Троице-Сергиева лавра
2. Какое из понятий является наиболее емким
  1. Изобразительное искусство
  2. Художественная культура
  3. Театральное искусство
  4. Искусство
3. Один из самых значительных и известных, художественно совершенных памятников древнерусской литературы 12 века:
  1. "Слово о полку Игореве"
  2. "Слово о гибели Русской земли"
  3. "Слово о Законе и Благодати" Илариона

4. Житие Протопопа Аввакума
4. К какой сфере познания относится искусство?
  1. Научной
  2. Чувственной
  3. Эстетической
  4. Рационально-логической
5. Стенная живопись по сырой штукатурке красками, разведёнными на воде, называется
  1. Темпера
  2. Гравюра
  3. Фреска
  4. Пастель
6. Искусство создавать предметы быта, изделия художественного ремесла, органически сочетающие утилитарную и эстетическую функции получило название
  1. Бытовое искусство
  2. Декоративно-прикладное искусство
  3. Народное творчество
7. Какие из перечисленных видов не являются видами киноискусства
  1. Художественное кино
  2. Игровое кино
  3. Мультипликационное кино
  4. Документальное кино
  5. Эпистолярное кино
8. Театр, танец, балет, цирк и эстрада объединяются в особый вид искусства, названный
  1. Сценическое искусство
  2. Зрелищное искусство
  3. Массовое искусство
  4. Актуальное искусство
9. Какие образы русской иконописи не существуют в действительности
  1. Спас нерукотворный
  2. Покров Пресвятой Богородицы
  3. Мадонна с младенцем
  4. Иисус Пантократор
  5. Пресвятая Богородица.
10. Какой из перечисленных видов искусства является наиболее синтетическим, то есть объединяющим в рамках одного произведения средства художественной выразительности различных видов искусств?
  1. Музыка
  2. Театр
  3. Изобразительное искусство
  4. Фотография
  5. Архитектура
  6. Декоративно-прикладное искусство
11. Какие виды театров существуют?
  1. Драматический
  2. Музыкальный
  3. Кукольный
  4. Все варианты верны
12. Изобразительное искусство Киевской Руси формировалось под сильным влиянием...
  1. Золотой Орды
  2. Каролингской империи
  3. Византии
  4. Древнего Египта

13. Парсуна – это...
1. Парус
  2. Ранний жанр портрета в Русском царстве
  3. Серия видеоигр
  4. Иконописный канон
14. Выберите верное утверждение о русском авангарде:
1. Русский авангард никак не опирался на традиции русского изобразительного искусства.
  2. На русский авангард оказала влияние иконопись
  3. Русского авангарда не существовало
15. Какой картины не было в творчестве К.С. Малевича?
1. Красный квадрат
  2. Синий квадрат
  3. Чёрный квадрат
  4. Белый квадрат
16. О каком художнике писал А.Бенуа: «это русская ярмарка, пестрядина, «глазастые» ситцы, варварская «драка красок», русский посад и русское село, с их гармониками, пряниками, расфуфыренными девками и лихими парнями... »?
1. Н.К. Рерих
  2. А.А. Дейнека
  3. В.А. Серов
  4. Б.М. Кустодиев
17. Этот художник в 1928 году подготавливает проект первого международного договора о защите культурных ценностей:
1. Н.К. Рерих
  2. К.С. Петров-Водкин
  3. К.С. Малевич
  4. М.З. Шагал
18. Вид русского народного творчества, изображение с подписью, отличающееся простотой и доступностью образов, это:
1. Парсуна
  2. Маргиналия
  3. Икона
  4. Лубок
19. Расцвет книжной графики характерен для:
1. классицизма;
  2. барокко;
  3. модерна;
  4. романтизма.
20. Современное русское искусство развивается в рамках:
1. Неомодерна;
  2. Постмодерна;
  3. Метамодерна;
  4. Архаизма.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
7.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
8.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
11.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
16.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
19.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17 - 20	отлично
75,00-84,99%	15 - 26	хорошо
65,00-74,99%	13 - 14	удовлетворительно
Менее 64,99 %	12 и меньше	неудовлетворительно

## ИСТОРИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО КИНО

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно- историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно- технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры; <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией; <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		процессов, характеризующих состояние экранной культуры. <b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.
Художественный анализ	<b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм; <b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы; <b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса; <b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы; <b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе. <i>Владеет:</i> <b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений; <b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей; <b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы; <i>Умеет:</i> – <b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преимущественности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке



Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры; <b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1.</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-10
<b>ОПК-3.</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	11-15
<b>ОПК-4.</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	16-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4**

1. Кто автор литературной основы фильма «...А зори здесь тихие» (режиссер Станислав Ростоцкий, 1972)
  1. Борис Васильев
  2. Александр Солженицын
  3. Алексей Толстой
2. Где погиб герой фильма «Адмирал Нахимов» (режиссер Всеволод Пудовкин, 1946)?
  1. На северном полюсе
  2. В Крыму
  3. В Японии
3. В какое время происходит действие фильма «Баллада о солдате» (режиссер Григорий Чухрай, 1959)?
  1. Во время гражданской войны
  2. Во время Великой Отечественной войны
  3. Во время чеченских событий
4. Кто автор литературной основы фильма «Бег» (режиссеры Александр Алов и Владимир Наумов, 1970)?
  1. Александр Алов

2. Михаил Булгаков
3. Венедикт Ерофеев
5. Роман какого автора лег в основу фильма «Белеет парус одинокий» (режиссер Владимир Легошин, 1937)?
  1. Михаил Лермонтов
  2. Валентин Катаев
  3. Максим Горький
6. Кто из перечисленных актеров играл в фильме «Белое солнце пустыни» (режиссер Владимир Мотыль, 1969)?
  1. Джонни Депп
  2. Иван Мозжухин
  3. Анатолий Кузнецов
7. Кем по профессии был герой фильма «Бриллиантовая рука» (режиссер Леонид Гайдай, 1968) в исполнении Андрея Миронова?
  1. Фрезеровщик
  2. Манекенщик
  3. Менеджер
8. Кто автор романа, по которому поставлена картина «Живые и мертвые» (режиссер Александр Столпер, 1963)?
  1. Юлиан Семенов
  2. Владимир Богомолов
  3. Константин Симонов
9. Сколько серий фильма «Иван Грозный» (режиссер Сергей Эйзенштейн, 1944-1946) было снято?
  1. Ни одной
  2. Три
  3. Две
10. Кто исполнил роль Ивана в фильме «Иваново детство» (режиссер Андрей Тарковский, 1962)?
  1. Данила Козловский
  2. Николай Бурляев
  3. Дмитрий Харатьян
11. Что дало название фильма «Калина красная» (режиссер Василий Шукшин, 1973)?
  1. Народная поговорка
  2. Песня
  3. Прозвище героини
12. В каком году фильм «Летят журавли» (режиссер Михаил Калатозов, 1957) был удостоен Золотой пальмовой ветви Каннского фестиваля?
  1. 1936
  2. 1958
  3. 1971
13. Кто были героями анимационного фильма «Месть кинематографического оператора» (режиссер Владислав Старевич, 1913)?
  1. Крысы
  2. Жуки
  3. Коты.
14. Какая актриса снималась в главной роли в фильме «Начало» (режиссер Глеб Панфилов, 1970)?
  1. Фаина Раневская
  2. Инна Макарова
  3. Инна Чурикова

15. Литературные произведения какого писателя легли в основу фильма «Неоконченная пьеса для механического пианино» (режиссер Никита Михалков, 1976)?
1. Кир Булычев
  2. Антон Чехов
  3. Алексей Островский
16. Кто автор литературной основы фильма «Принц и нищий» (режиссер Эраст Гарин, 1942)
1. Александр Дюма
  2. Марк Твен
  3. Чарльз Диккенс
17. Когда происходит действие фильма «Путевка в жизнь» (режиссер Николай Экк, 1931)?
1. В годы Великой Отечественной войны
  2. В 20-е годы XX века
  3. Середина XIX века
18. Кто был учителем и теоретиком не менее великим, чем режиссером?
1. Ж.-Л. Годар.
  2. С. Эйзенштейн
  3. Д.У. Гриффит.
19. Как воспринимали кинематограф первые зрители в России?
1. Эстетическая потребность.
  2. Развлечение.
  3. Средство получения информации
  4. Биографический фильм
20. Какое уникальное средство художественной выразительности кинематографа лежит в основе теоретических трудов С.М. Эйзенштейна и Л.В. Кулешова?
1. Воплощение образа актером
  2. Монтажная выразительность
  3. Композиционно-структурная основа сценария
21. Какую кинопремию получил фильм "Левиафан" Андрея Звягинцева?
1. Золотой глобус
  2. Оскар
  3. Золотой лев Венецианского кинофестиваля
  4. Серебряный медведь Берлинского кинофестиваля
22. К какому жанру относится фильм Алексея Германа "Мой друг Иван Лапшин"?
1. Комедия
  2. Историческая драма
  3. Детектив
  4. Научная фантастика
23. Какие актёры сыграли главные роли в фильме Эльдара Рязанова "Ирония судьбы, или С лёгким паром!"?
1. Андрей Мягков и Барбара Брыльска
  2. Юрий Никулин и Наталья Селезнёва
  3. Евгений Леонов и Светлана Немоляева
  4. Георгий Бурков и Любовь Полищук
24. Какой советский режиссёр снял фильмы "Летят журавли" и "Баллада о солдате"?
1. Григорий Козинцев
  2. Михаил Калатозов
  3. Андрей Кончаловский
  4. Леонид Гайдай
25. Кто сыграл главную роль в фильме Андрея Тарковского "Андрей Рублёв"?
1. Олег Янковский



<b>23.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>24.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>25.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	22 - 25	отлично
75,00-84,99%	19 - 21	хорошо
65,00-74,99%	17 - 18	удовлетворительно
Менее 64,99 %	16 и меньше	неудовлетворительно

## ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО КИНО

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) обще-профессиональных компетенций	Код и наименование обще-профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры; <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией; <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		процессов, характеризующих состояние экранной культуры. <b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.
Художественный анализ	<b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм;  <b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;  <b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;  <b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;  <b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе.</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений;  <b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.</p>
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей;  <b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преимущественности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке</p>

Наименование категории (группы) обще- профессиональных компетенций	Код и наименование обще- профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры; <b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1.</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-25
<b>ОПК-3.</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	
<b>ОПК-4.</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4**

1. Кто считается "отцом кино" и создателем первого кинопроектора?
  1. Томас Эдисон
  2. Жорж Мельес
  3. Братья Люмьер
  4. Луи Дагер
2. Как назывался первый звуковой фильм, который произвёл революцию в кино?
  1. "Поющий дурак"
  2. "В джазе только девушки"
  3. "Певец джаза"
  4. "Психо"
3. Какой режиссёр прославился благодаря своему фильму "Психо"?
  1. Орсон Уэллс
  2. Чарли Чаплин
  3. Альфред Хичкок
  4. Сержио Леоне
4. Кто является создателем первого документального фильма?
  1. Роберт Флаэрти
  2. Сергей Эйзенштейн



3. Жорж Мельес
4. Дзига Вертов
5. Какое из направлений в киноискусстве возникло в СССР в 1920-е годы?
  1. Итальянский неореализм
  2. Экспрессионизм
  3. Футуризм
  4. Монтажная теория
6. Кому принадлежит создание жанра фильмов ужасов в кино?
  1. Альфреду Хичкоку
  2. Жоржу Мельесу
  3. Уильяму Фридкину
  4. Джону Карпентеру
7. Какой французский режиссёр считается одним из пионеров сюрреализма в кино?
  1. Жан Ренуар
  2. Луи Бунюэль
  3. Франсуа Трюффо
  4. Андре Базен
8. Кто был режиссёром фильма "Гражданин Кейн"?
  1. Альфред Хичкок
  2. Орсон Уэллс
  3. Фрэнсис Форд Коппола
  4. Чарли Чаплин
9. Какой немецкий фильм считается классическим примером экспрессионизма?
  1. "Метрополис"
  2. "Заводной апельсин"
  3. "Пепел и алмаз"
  4. "Грязь и туман"
10. В каком году вышел первый звуковой фильм?
  1. 1925
  2. 1927
  3. 1932
  4. 1935
11. Какой французский кинематографист ввёл термин "кинематограф" для обозначения киноискусства?
  1. Жорж Мельес
  2. Луи Люмьер
  3. Андре Базен
  4. Жан Ренуар
12. Какой американский режиссёр создал культовую трилогию "Крёстный отец"?
  1. Стивен Спилберг
  2. Фрэнсис Форд Коппола
  3. Мартин Скорсезе
  4. Стэнли Кубрик
13. Кто считается первым создателем анимационного кино?
  1. Джордж Мельес
  2. Уолт Дисней
  3. Уинзор Маккей
  4. Джон Лассетер
14. В каком жанре специализировался Чарли Чаплин?
  1. Драма
  2. Комедия
  3. Мюзикл

4. Мелодрама
15. Как назывался фильм Эйзенштейна, ставший классикой монтажного кино?
  1. "Александр Невский"
  2. "Броненосец Потемкин"
  3. "Иван Грозный"
  4. "Октябрь"
16. Какой американский режиссёр снял фильм "2001: Космическая одиссея"?
  1. Ридли Скотт
  2. Джордж Лукас
  3. Стэнли Кубрик
  4. Стивен Спилберг
17. Какой из фильмов является первым официальным "блокбастером"?
  1. "Челюсти"
  2. "Супермен"
  3. "Индиана Джонс"
  4. "Титаник"
18. Какой фильм стал известен благодаря использованию технологий "захвата движения"?
  1. "Аватар"
  2. "Кинг-Конг"
  3. "Звёздные войны"
  4. "Терминатор"
19. Какой жанр часто ассоциируется с фильмами Чжан Имоу?
  1. Фильм-нуар
  2. Уся
  3. Мелодрама
  4. Биографический фильм
20. Какой фильм Франсуа Трюффо положил начало "Новой волне" во французском кино?
  1. "На последнем дыхании"
  2. "Жюль и Джим"
  3. "400 ударов"
  4. "Американская ночь"
21. Какое значение имело введение звука в кино и как это изменило профессию актёра?
22. В чем заключалась особенность итальянского неореализма, и почему он стал важным направлением в истории кино?
23. Расскажите о развитии анимации в кино и её влиянии на массовую культуру.
24. Какова роль монтажа в кино и как монтажная теория развивалась в СССР?
25. Как появление цифровых технологий повлияло на производство фильмов?

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
<b>1.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>2.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>3.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов..
<b>4.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



21.	Изменило восприятие фильмов. Введение звука требовало от актёров умения выразительно говорить. Появилась сложность синхронизации речи и звука.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
22.	Особенность итальянского неореализма заключается в правдоподобности показа жизни простых людей и социальных проблем.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
23.	Анимация стала популярной в начале XX века, начали появляться первые студии и создаваться узнаваемые персонажи, что привлекло массового зрителя.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
24.	Монтаж – драматургический инструмент.Эйзенштейном была разработана новаторская теория монтажа, доказавшая, что с помощью него можно раскрывать смысл через последовательность кадров.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
25.	Цифровые технологии упростили съёмочный процесс с помощью компьютерной графики, что расширило возможности кино и снизило бюджет.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26 - 30	отлично
75,00-84,99%	23 - 25	хорошо
65,00-74,99%	20 - 22	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## МАСТЕРСТВО АКТЕРА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	<b>ОПК-6.</b> Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	<i>Знает:</i> <b>ОПК-6.1.</b> специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции; <b>ОПК-6.2.</b> функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-6.3.</b> выработать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели; – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива; <b>ОПК-6.4.</b> демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-6.5.</b> навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения; <b>ОПК-6.6.</b> коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса; <b>ОПК-6.7.</b> способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>ОПК-6.</b>	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-6**

1. Что такое "партнерская игра" в актерском мастерстве?
  - 1) Игра в команде
  - 2) Взаимодействие между актерами
  - 3) Индивидуальные репетиции
  - 4) Игра на публику
  - 5) Постоянная смена действия
2. Что подразумевает термин "анализ текста" в актерской практике?
  - 1) Изучение слов персонажа
  - 2) Изучение сценария в целом
  - 3) Исследование подтекста
  - 4) Редактирование текста
  - 5) Все вышеперечисленное
3. Как называется процесс, когда актер осмысляет мотивы своего персонажа?
  - 1) Сценарная подготовка
  - 2) Творческая работа
  - 3) Режиссура
  - 4) Анализ своего характера
  - 5) Исследование и анализ роли
4. Какой термин описывает навыки взаимодействия актера с публикой?
  - 1) Ораторское мастерство
  - 2) Сценическая энергия
  - 3) Взаимодействие друг с другом
  - 4) Публичная актерская игра
5. Какой элемент наиболее важен для создания правдоподобной сцены?
  - 1) Сценография
  - 2) Режиссура
  - 3) Дизайн костюмов
  - 4) Работа актеров
  - 5) Освещение
  - 6) Все вышеперечисленное
6. Что такое сценическая речь?
  - 1) Разговорная речь
  - 2) Письменная речь
  - 3) Бытовая речь
  - 4) Речь в театре
7. Какой элемент не является частью сценической речи?
  - 1) Интонация
  - 2) Жесты
  - 3) Дикция

- 4) Грамматика
  - 5) Артикуляция
8. Как называется техника, которая помогает улучшить дыхание при выступлении?
- 1) Физическая разминка
  - 2) Вокальная разминка
  - 3) Дыхательная гимнастика
  - 4) Психологическая подготовка
9. Что такое голосовая модуляция?
- 1) Изменение высоты и тона голоса
  - 2) Быстрая речь
  - 3) Паузы в речи
  - 4) Очень тихий голос
  - 5) Увеличение темпа речи
10. Какой из следующих факторов не влияет на восприятие речи?
- 1) Дата выступления
  - 2) Внешний вид говорящего
  - 3) Тембр голоса
  - 4) Тема разговора
  - 5) Эмоциональное состояние говорящего
11. Что такое сценическая пластика?
- 1) Использование музыкальных инструментов
  - 2) Система выражения эмоций через движения
  - 3) Техника рисования на сцене
  - 4) Создание световых эффектов
  - 5) Пение в театре
12. Какой элемент не является частью сценической пластики?
- 1) Мимика
  - 2) Жесты
  - 3) Вокал
  - 4) Позиии тела
  - 5) Хореография
13. Какой жанр наиболее связан с выразительной пластикой?
- 1) Комедия
  - 2) Балет
  - 3) Драма
  - 4) Пьеса
  - 5) Проза
14. Что из следующего является основным элементом пластического выражения?
- 1) Слово
  - 2) Звук
  - 3) Движение
  - 4) Визуальные эффекты
  - 5) Свет
15. Какую роль играет сценический танец в современном театре и какие элементы делают его выразительным?
- 1) Эмоциональная выразительность
  - 2) Хореография и композиция
  - 3) Интерпретация музыки
  - 4) Костюмы и сценография
  - 5) Социальный и культурный контекст
  - 6) Все перечисленные выше варианты
16. Что является ключевым элементом художественной выразительности в театре?

- 1) Игра актеров
  - 2) Красивые, эстетически привлекательные декорации
  - 3) Высокохудожественный сценарий
  - 4) Благоприятно настроенные зрители
17. Как называется специальное помещение для зрителей в театре?
- 1) Зрительный зал
  - 2) Кулиса
  - 3) Гардероб
  - 4) Сцена
18. Что не входит в понятие "репетиция" в театре?
- 1) Повторение сцен
  - 2) Подготовка к спектаклю
  - 3) Оценка работы актеров
  - 4) Продажа билетов
19. Какой элемент не относится к сценическому гриму?
- 1) Лепка носа
  - 2) Макияж
  - 3) Народный танец
  - 4) Стайлинг волос
  - 5) Одежда
  - 6) Грим больного лица
20. Какие виды театров существуют?
- 1) Драматический
  - 2) Музыкальный
  - 3) Кукольный
  - 4) Все варианты верны

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
2.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
3.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
4.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
5.	6	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
6.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.



12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
15.	6	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
19.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
20.	4	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	отлично
75,00-84,99%	15-16	хорошо
65,00-74,99%	13-14	удовлетворительно
Менее 64,99 %	12 и меньше	неудовлетворительно

## ИСКУССТВО РЕЧИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	<b>ОПК-6.</b> Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	<i>Знает:</i> <b>ОПК-6.1.</b> специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции; <b>ОПК-6.2.</b> функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-6.3.</b> выработать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели; – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива; <b>ОПК-6.4.</b> демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-6.5.</b> навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения; <b>ОПК-6.6.</b> коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса; <b>ОПК-6.7.</b> способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-6.</b>	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-6**

1. Умное смешанно-диафрагмальное движение это:
  - 1) Невидимый и неслышимый вдох, преимущественно носом (грудная клетка свободна, плечи расслаблены);
  - 2) Вдох диафрагмой (плечи резко подняты, грудная клетка свободна);
  - 3) Спокойный вдох, активный выдох;
  - 4) Активный вдох, спокойный выдох;
2. Речевые такты – это:
  - 1) группы слов, связанные друг с другом единой мыслью;
  - 2) логические паузы между словами в предложении;
  - 3) смена ритмического рисунка;
  - 4) предложения.
3. В чем состоит закон сверхзадачи:
  - 1) любой текст произносится зачем-то, с каким-либо намерением, преследует реальную цель;
  - 2) каждая фраза не может рассматриваться сама по себе, а зависит от предыдущих и последующих;
  - 3) мысль всегда развивается, движется вперед;
  - 4) каждая фраза зависит от общей темы повествования
4. Риторика – это...
  - 1) ...воспроизведение текста
  - 2) ...теория красноречия
  - 3) ...умение общаться
  - 4) самопрезентация
5. Основа первых риторик России:
  - 1) усвоение правил
  - 2) анализ образцов русских текстов
  - 3) переводы
  - 4) былины
6. Кому принадлежит фраза: «Заговори, чтобы я тебя увидел».
  - 1) Аристотелю
  - 2) Сократу
  - 3) М.В. Ломоносову
  - 4) А.П. Чехову
7. Контекст – это:
  - 1) концовка текста
  - 2) связный текст
  - 3) контакт со слушателями

- 4) композиционный ораторский прием
8. Градация – это:
- 1) расположение синонимов в порядке возрастания или убывания признака
  - 2) расположение антонимов в порядке возрастания или убывания признака
  - 3) расположение омонимов в порядке возрастания или убывания признака
  - 4) расположение паронимов в порядке возрастания или убывания признака
9. Пример софизма:
- 1) «Революции – локомотивы истории»
  - 2) «Кто много доказывает, тот ничего не доказывает»
  - 3) «Сидящий встал, кто встал, тот стоит: значит, сидящий стоит»
  - 4) «Одно зерно – не куча»
10. Когда возникла риторика?
- 1) в 5 веке до н.э.
  - 2) в 3 веке до н.э.
  - 3) в 1 веке до н.э.
  - 4) в 1 веке н.э.
11. В какой стране возникла риторика?
- 1) в Древней Индии
  - 2) в Древней Греции
  - 3) в Древнем Китае
  - 4) в Древнем Египте
12. Главная составляющая ораторского искусства:
- 1) публичная речь
  - 2) доходчивая речь
  - 3) понятная речь
  - 4) изысканная речь
13. Какое из сочинений не является основой первых риторик России:
- 1) «Сказание о семи свободных мудростях»
  - 2) Труды Михаила Ломоносова
  - 3) Курс Ивана Степановича Рижского
  - 4) «Сказ о Евпатии Коловрате»
14. Что не является ритмообразующим фактором стиха:
- 1) метрика
  - 2) цезуры
  - 3) строфы
  - 4) метафоры
15. Какой подстиль не относится к официально-деловому стилю речи:
- 1) законодательный
  - 2) ораторский
  - 3) дипломатический
  - 4) административно-канцелярский
16. Какая их характеристики не относится к научному стилю речи:
- 1) ясность и точность
  - 2) объективность
  - 3) образность
  - 4) структурированность
17. Исторически сложившиеся, принятые в обществе устойчивые правила текстовой деятельности, на основе которых создаются эталонные для определённой сферы общения тексты это:
- 1) текстовая норма
  - 2) стиль текста
  - 3) метрика

- 4) сверхзадача
18. Порядок чередования ударных и безударных слогов в строке называется:
- 1) текстовая норма
  - 2) строфа
  - 3) рифма
  - 4) стихотворный размер
19. Каким стихотворным размером написана строка «Я помню чудное мгновенье, передо мной явилась ты...»
- 1) хорей
  - 2) ямб
  - 3) дактиль
  - 4) амфибрахий
20. Изобразительные средства языка иначе называют:
- 1) стилистическими фигурами
  - 2) тропами
  - 3) риторическими фигурами
  - 4) метафорами
21. В чем заключается отличие стиха от прозы?
22. Что можно отнести к изобразительным средствам языка:
23. Каким термином называют словосочетания слов «живой труп», «грустная радость», «радость страдания»?
24. Что такое пословица?
25. Что такое эвфемизм?

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

13.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	В ритме, рифме, форме записи	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Тропы. Например, эпитеты, метафора, олицетворение, гипербола, аллегория	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; если допущено несколько неточностей, при этом ответ правильный, но не полный – 1 балл; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	Оксюморон	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Краткое выражение, использующее в себе поучение или назидание	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	Слова и выражения, смягчающие негативный смысл	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26-30	отлично
75,00-84,99%	23-25	хорошо
65,00-74,99%	20-23	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## КИНОДРАМАТУРГИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Художественный анализ	<b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм; <b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы; <b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса; <b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы; <b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе. <i>Владеет:</i> <b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений; <b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.
Преимственность традиций культуры и искусства	<b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры,	<i>Знает:</i> <b>ОПК-4.1.</b> особенности процесса наследования культурных ценностей;

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	воплощать творческие замыслы.	<p><b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры;</p> <p><b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.</p>
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<p><b>ОПК-5.</b> Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-5.1.</b> технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта;</p> <p><b>ОПК- 5.2.</b> художественные и технические средства создания мультимедийных произведений;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-5.3.</b> генерировать творческие идеи и выработать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы;</p> <p><b>ОПК-5.4.</b> использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-5.5.</b> владеет арсеналом художественных и</p>



Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-3</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	1-20
<b>ОПК-4</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.	
<b>ОПК-5</b>	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5**

1. В чём суть единства действия в классической драматургии?
  - 1) Действие истории не переносится в пространстве
  - 2) История должна иметь один главный сюжет, второстепенные линии сводятся к минимуму.
  - 3) Все действия должны быть завершены в финале.
  - 4) История должна развиваться в одном месте
2. Как называется исходная история, изложенная хронологически, на основе которой будет создано творческое произведение?
  - 1) Фабула
  - 2) Логлайн
  - 3) Аутлайн.
  - 4) Сюжет
3. Какую функцию выполняет кульминация в киносценарии?
  - 1) Вводит новых персонажей
  - 2) Разрешает основной конфликт и достигает высшей точки напряжения
  - 3) Описывает предысторию событий.
  - 4) Служит для комического эффекта
4. Какое из утверждений о конфликте неверное?
  - 1) Конфликт может быть внутренним
  - 2) Конфликт всегда должен быть внешним.
  - 3) Конфликт движет историю вперед.

- 4) Конфликт определяет развитие персонажей
5. Что из следующего не является частью трёхактной структуры?
- 1) Экспозиция
  - 2) Завязка
  - 3) Эпилог.
  - 4) Развязка
6. Какая функция экспозиции в драматургии?
- 1) Раскрыть основной конфликт
  - 2) Погрузить зрителя в среду, в которой будут разворачиваться основные события сценария.
  - 3) Завершить сюжетную линию.
  - 4) Представить антагониста
7. Что по мнению Роберта Макки имеет четыре измерения: период, длительность локация и уровень конфликта?
- 1) Сюжет
  - 2) Сеттинг истории.
  - 3) Арка героя.
  - 4) Бэкграунд
8. Как называется событие, происходящее ровно/ почти ровно в середине сценария?
- 1) Кульминация
  - 2) Завязка.
  - 3) Центральный поворотный пункт
  - 4) Экспозиция
9. Без чего не может существовать ГЛАВНЫЙ герой в истории? Это, по мнению А. Молчанова, чаще всего и определяет жанр фильма?
- 1) Цель героя
  - 2) Ошибки героя.
  - 3) Травма героя.
  - 4) Прошлое героя
10. Какой греческий философ заложил основы классической драматургии?
- 1) Сократ
  - 2) Платон
  - 3) Аристотель
  - 4) Гомер
11. Какой исследователь мифологии написал книгу “Тысячеликий герой”, являющуюся обязательной для прочтения для каждого сценариста?
- 1) К.Г. Юнг
  - 2) Д. Кэмпбелл.
  - 3) К. Воглер.
  - 4) В. Пропп.
12. Что является обязательным элементом драматургии?
- 1) Лирическое отступление
  - 2) Конфликт.
  - 3) Аллюзия.
  - 4) Описание природы
13. В каком акте, согласно Кэмпбеллу, герой проходит "Путь испытаний", сталкиваясь с наибольшими трудностями и испытаниями?
- 1) Первом
  - 2) Втором
  - 3) Не имеет значения
  - 4) Во всех

14. Какую роль играет антагонист в трёхактной структуре?
- 1) Создаёт препятствия герою
  - 2) Помогает герою достичь цели.
  - 3) Остается пассивным наблюдателем.
  - 4) Лишь появляется в финале
15. Что происходит с героем в конце второго акта?
- 1) Он достигает своей цели
  - 2) Он сталкивается с самым сложным препятствием.
  - 3) Он возвращается в обычный мир.
  - 4) Он решает основной конфликт
16. Как, по А. Молчанову называется момент, когда герой принимает решение действовать?
- 1) Завязка
  - 2) Точка невозврата.
  - 3) Инцидент.
  - 4) Кульминация
17. Что, по мнению Блейка Снайдера, является "спасением котика" в сценарии?
- 1) Момент, когда герой совершает своё первое преступление
  - 2) Сцена, где герой делает что-то, что вызывает симпатию зрителей.
  - 3) Момент кульминации.
  - 4) Первое столкновение с антагонистом
18. Сколько существует типов структур сценария?
- 1) Один
  - 2) Две.
  - 3) Четыре.
  - 4) Больше пяти
19. В каком фильме используется нелинейная структура, то есть история не представлена в хронологическом порядке и повествование не следует прямой последовательности?
- 1) Криминальное чтиво
  - 2) Они сражались за Родину.
  - 3) Казино.
  - 4) Война и мир
20. Как называется прием, погружающий зрителя в состояние тревожного ожидания и часто создающийся на этапе сценария?
- 1) Саспенс
  - 2) Флешбек.
  - 3) Климакс.
  - 4) Катастрофа

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
2.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
3.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
4.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

5.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
6.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
7.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
8.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
9.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
10.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
11.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
12.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
13.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
14.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
15.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
16.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
17.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
18.	4	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
19.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
20.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	отлично
75,00-84,99%	15-16	хорошо
65,00-74,99%	12-14	удовлетворительно
Менее 64,99 %	11 и меньше	неудовлетворительно

## ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИА ПРОИЗВЕДЕНИЙ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

#### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i> <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам; <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

#### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-3**

1. В каком году появился первый звуковой фильм
  1. 1896 год
  2. 1927 год
  3. 1930 год
2. В каком году появился первый звуковой отечественный фильм
  1. 1896 год
  2. 1926 год
  3. 1931 год
3. Профессия звукорежиссера является
  1. технической
  2. творческой
  3. звукорежиссура — симбиоз искусства и техники
4. С физической точки зрения звук это
  1. Колебания частиц окружающей среды (воздуха), передающиеся от точки к точке.
  2. Любое механическое колебание
  3. Это волна, возникающая в воздушной среде в результате колебаний.
  4. То, что слышит человеческое ухо
5. Частотный порог восприятия звука человеческим ухом составляет
  1. 16Гц - 20КГц
  2. 0 Гц – 10КГц
  3. 8 Гц – 30000 Гц
6. Звуки, находящиеся за пределами человеческого восприятия классифицируются на
  1. Суперзвуки, нанозвуки, гиперзвуки
  2. Максизвуки, минизвуки, лейтзвуки
  3. инфразвуки, ультразвуки, гиперзвуки
  4. Высокие, низкие и средние звуки
7. Бинауральный характер слуха это
  1. Способность локализации сигналов как от одиночных, так и от множественных источников
  2. Способность запоминать тот или иной звук
  3. Способность слышать как прямой, так и отраженный сигнал
  4. Способность додумывать звук, на основе звуковой ассоциации
8. Методы оценки звука можно разделить на
  1. Визуальные и слуховые
  2. Физические и акустические
  3. субъективные и объективные
  4. Пространственные и временные
9. В связи с чем наше восприятие собственного голоса отличается от восприятия нашего голоса окружающими?
  1. когда мы разговариваем, то звуковые вибрации проходят через наши кости черепа и внутренние ткани
  2. Человек привыкает к своему голосу от рождения, поэтому способен слышать в нем дополнительные обертона, которые окружающим людям трудноуловимы
  3. Мы слышим свой голос таким, каким хотим его услышать, а окружающие слышат его

таким каким он является на самом деле.

4. Наше собственное восприятие голоса не отличается от восприятия голоса окружающими
10. Почему мы сначала видим самолет, а потом уже начинаем его слышать
  1. Потому, что скорость света больше скорости звука
  2. Потому, что так устроена физиология человеческого восприятия
  3. Мы видим и слышим летящий в небе самолет одновременно
  4. Задержка слухового восприятия зависит от погодных условий
11. Изменение интенсивности звука, измеряющееся в децибелах (дБ) человек на слух воспринимает как изменение уровня
  1. Громкости
  2. Четкости
  3. Локализации
  4. Частоты
12. Чему свойственно верить человеку в обычной разговорной речи?
  1. Эмоциональному подтексту
  2. Логическому смыслу
  3. Интонации голоса
  4. Визуальной характеристики говорящего
13. Почему речевое озвучивание актеров в фильмах со стереофонической фонограммой в основном проводится отдельно?
  1. для улучшения разборчивости речи
  2. для локализации речи каждого персонажа в пространстве по отдельности
  3. для изготовления в дальнейшем исходных материалов, необходимых при проведении дубляжа на иностранные языки
14. Для каких целей используются устройства изменения акустики в ателье озвучивания
  1. для возможности выбора более точного соответствия размерам помещений в кадре
  2. для возможности перестройки акустических условий для обеспечения различных значений оптимального времени реверберации
  3. для возможности регулирования динамического диапазона речевого сигнала при записи речи
15. Какую основную информацию несет в себе речевой звуковой сигнал
  1. только информацию о поле и возрасте говорящего
  2. речевой звуковой сигнал служит для передачи смысловой (вербальной) и эмоционально-эстетической (невербальной) информации
  3. только на каком языке говорит человек
16. При речевом озвучании...
  1. Мы должны придерживаться строгого повторения «чернового дубля»
  2. Возможна коррекция речевого дубля с сохранением артикуляции
  3. Не обязательно строго повторять характер «чернового дубля»
  4. Можно не повторять артикуляцию
17. В процессе речевого озвучания...
  1. Пространственное положение актёра должно быть фиксировано
  2. Допускается движение актёра
  3. Необходимо движение актёра в соответствии с пластикой персонажа в кадре
  4. Актёр может двигаться в павильоне свободно – без ограничений
18. Диапазон воспроизводимых частот мужских голосов составляет
  1. 20 – 20000 Гц
  2. 220 – 7000 Гц
  3. 80 – 5000 Гц

19. Диапазон воспроизводимых частот женских голосов составляет

1. 340 – 7500 Гц
2. 220 – 7000 Гц
3. 500 – 8000 Гц

20. От чего зависит тембр голоса

1. от динамического диапазона голоса
2. от того, женский это голос или мужской, или детский
3. от того, в каких частотных областях возникают обертоны

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



<b>20.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
------------	---	--

**Оценивание тестового задания**

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	17-20	Зачтено
75,00-84,99%	15-16	Зачтено
56,00-74,99%	12-14	Зачтено
Менее 55,99%	11 и меньше	Не зачтено

## ОСНОВЫ КИНООПЕРАТОРСКОГО МАСТЕРСТВА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	<b>ОПК-6.</b> Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-6.1.</b> специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции;  <b>ОПК-6.2.</b> функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ОПК-6.3.</b> выработать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели;  – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо- производственного коллектива;  <b>ОПК-6.4.</b> демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ОПК-6.5.</b> навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения;  <b>ОПК-6.6.</b> коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса;  <b>ОПК-6.7.</b> способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>ОПК-6.</b>	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-6**

1. С помощью чего создается изобразительный акцент в кадре?
  1. масштаба
  2. чередования элементов
  3. резкости
2. В натурном освещении выделяются следующие периоды:
  1. утреннее или вечернее
  2. уличное
  3. режимное
  4. дневное
3. При съемке используются виды освещения (света):
  1. фоновой
  2. рисующий
  3. контурный
  4. моделирующий
4. Съемка в интерьере призвана решать задачи:
  1. баланса искусственного и естественного освещения
  2. руководства актерской игрой
  3. управления компенсационными фильтрами
  4. экспозиции при съемке против света
5. Световые эффекты в фильме включают в себя создание:
  1. эффекта солнечного света в помещении
  2. эффекта от искусственных источников света
  3. всё перечисленное
6. К простейшим приемам комбинированных съемок относятся:
  1. обратная съемка
  2. съемка с движения
  3. использование оптически-активных сред
  4. прием «стоп-камера»
7. Возможность изменения масштаба времени на экране обеспечивают:
  1. Замедленная/ускоренная съемка
  2. цейтраферная съемка
  3. ракурсная съемка
8. К съемке в необычных условиях относится:
  1. съемка под водой
  2. съемка на солнце
  3. воздушная съемка
9. Какие функции выполняет оператор-постановщик в подготовительном периоде?
  1. участвует в разработке режиссерского сценария и генеральной сметы
  2. ищет финансовые средства для фильма

3. создает операторскую группу
10. Режиссерская трактовка темы является основой для нахождения оператором ... решения фильма
11. Что такое операторская экспликация фильма?
  1. словесное обоснование изобразительного стиля
  2. графическое представление отдельных кинокадров
  3. съемка актерских проб
12. При создании актерского образа оператор решает следующие задачи:
  1. поиск грима
  2. поиск психологического состояния актера
  3. поиск светового и цветового решений
13. Обязанностью оператора в период постпродакшн является подготовка видеоматериалов для рабочих просмотров, изготовление ... и других графических элементов фильма
14. Работа оператора в период постпродакшн продолжается в следующих формах:
  1. досъемка и пересъемка отдельных кадров
  2. подбор музыкального материала
  3. цветовая коррекция фильма
15. Становление операторской профессии в кино связано со следующими тенденциями:
  1. репродуктивным подходом к съемке
  2. подражание живописи
  3. внедрением осветительной техники
16. Первыми кинооператорами российского кино были
  1. А. Левицкий
  2. Е. Славинский
  3. К. Станиславский
  4. А. Родченко
17. Подъем советского операторского искусства в 60-е годы обеспечивался кинооператорами:
  1. Л. Пааташвили
  2. Л. Калашников
  3. И. Грицюс
  4. А. Петров
18. Найти неправильный ответ. Продолжили развитие советской операторской школы в 70-е годы кинооператоры:
  1. А. Долинин
  2. П. Лебешев
  3. А. Истомин
  4. В. Климов
19. Внесли свой вклад в развитие отечественного операторского искусства в 80-е годы кинооператоры:
  1. Г. Рерберг
  2. Ю. Клименко
  3. В. Нахабцев
  4. В. Алисов
20. В творчестве каких отечественных режиссеров-документалистов 60-80-х годов проявились операторские достижения?
  1. В. Лисаковича
  2. С. Постникова
  3. Б. Галантера
  4. Г. Франка

### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	изобразительного	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	Титров	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20	1, 3, 4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	отлично
75,00-84,99%	15-16	хорошо
65,00-74,99%	12-14	удовлетворительно
Менее 64,99 %	17-20	неудовлетворительно

## ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	<b>ОПК-6.</b> Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-6.1.</b> специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции;  <b>ОПК-6.2.</b> функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ОПК-6.3.</b> вырабатывать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели;  – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива;  <b>ОПК-6.4.</b> демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ОПК-6.5.</b> навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения;  <b>ОПК-6.6.</b> коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса;  <b>ОПК-6.7.</b> способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.</p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<p><b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;  <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;  <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;  <b>ПК-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	<p><b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные</p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, отснятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.
	<b>ПК-5.</b> Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа - проекций на здания, водные потоки, облака, брандмауэры и объёмные скульптуры.	<i>Знает:</i> <b>ПК-5.1.</b> технические особенности создания масштабных мультимедийных произведений; <i>Умеет:</i> <b>ПК-5.2.</b> выдвигать идеи в области исследования новых возможностей искусства мультимедиа; организовать создание масштабного мультимедийного произведения учетом его специфики и ресурсных составляющих; <i>Владеет:</i> <b>ПК-5.3.</b> навыками создания масштабного произведения мультимедийного искусства, мультимедиа - проекций на здания, водных потоков, облаков, брандмауэров и объёмных скульптур.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-6.</b>	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	1-25
<b>ПК-1.</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	
<b>ПК-3.</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	



Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
ПК-5.	Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа –проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объемные скульптуры	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-6; ПК-1; ПК-3; ПК-5**

1. Какой документ режиссерской документации содержит полную информацию о мультимедийном проекте и является руководством к работе творческой группы?
  1. Смета
  2. Тематическая заявка
  3. Режиссерский сценарий
  4. Режиссерская экспликация
2. Мультимедийным произведение может называться, если оно включает
  1. Присутствие в видеоряде анимации, фотографий, видеосъемок, графики и т.д.
  2. Графическое оформление титров
  3. Анимационные вставки в документальные кадры или игровые съемки
  4. Драматургически необходимые анимационные элементы, графику и т.д. для развития темы произведения
3. Задачи, решаемые художником-постановщиком на подготовительном этапе проекта
  1. Решение общего стиля фильма
  2. Решение динамики развития эпизодов
  3. Разработка монтажной картины фильма
  4. Разработка графических элементов фильма
4. Во время подготовительного этапа проекта, режиссер решает задачи
  1. Руководит всеми направлениями создания фильма – созданием стиля, выбором представителей съемочной группы, решением творческих задач, подготовкой съемочного процесса
  2. Рисует раскадровку с художником
  3. Пишет режиссерский сценарий
  4. Выбирает съемочное пространство с оператором
5. Создавая тематический эскиз режиссер и художник ожидают
  1. Первичного понимания стиля фильма
  2. Первичного представления об анимационной технологии, в которой фильм будет выполнен
  3. Первичного представления о форме и составляющих персонажей
  4. Все вышеперечисленное
6. Сюжетный эскиз имеет задачей
  1. Гармоничное сочетание персонажа и мира, в котором персонаж действует
  2. Создание схем движения персонажей на площадке
  3. Способы влияния фонов на действия персонажей
  4. Сюжетного эскиза не бывает
7. Технологический эскиз создается художником, чтобы
  1. Разобраться в построении персонажа
  2. Предположить технологию движения персонажа

3. Разобраться в взаимодействии фонов и персонажей
  4. Все вышеперечисленное
8. В чем особенность написания литературного сценария для мультимедийного произведения?
1. Сценарий для мультимедийного произведения включает детальное описание всех составляющих мультимедиа.
  2. Сценарий пишется отдельно для каждого из мультимедийных составляющих.
  3. Написание сценария начинается с технологического изучения каждого из мультимедийных составляющих.
  4. Сценарий излагает результат драматургической связи мультимедийных составляющих
9. Референсы при создании мультимедийного произведения необходимы, чтобы:
1. Сделать фильм так, как никто ещё не делал
  2. Передать съемочной группе, какое настроение необходимо вызвать с помощью эпизода или всего проекта
  3. Выбрать наиболее симпатичные составляющие из различных персонажей
  4. Выбрать трендовый стиль для этого сезона
10. Раскадровка имеет задачей изложение
1. Композиций кадров в эпизодах
  2. Динамику раскрытия истории
  3. Работу с законами монтажа при раскрытии эпизодов
  4. Все вышеперечисленное
11. Художественная экспликация, создаваемая художником-постановщиком, раскрывает
1. Первоначальный замысел изобразительного строя фильма
  2. Драматургическую последовательность эпизодов в фильме
  3. Основные цвета, выбранные для персонажей и фонов
  4. Все вышеперечисленное
12. Выбор шрифтов для заглавного титра фильма основывается на:
1. Информационной составляющей
  2. На современных трендовых шрифтах
  3. Стилистическом решении фильма
  4. На драматургическом влиянии заглавного титра на последующие кадры
13. Обязательный документ фильма, в котором производится единая оценка всех творческих и технологических составляющих проекта
1. Режиссерская экспликация
  2. Аниматик
  3. Смета
  4. Режиссерский сценарий
14. При создании образа в мультимедийном произведении имеют значение:
1. Внешность персонажа
  2. Визуальная соотнесенность с миром, в котором персонаж находится
  3. Особенности решений и движений персонажа
  4. Все вышеперечисленное
15. При сосредоточении внимание зрителя на определенном движении, объекте, явлении с помощью режиссерских инструментов, создается
1. Акцент
  2. Деталь
  3. Агент
  4. Драматическая пауза
16. В каком документе режиссер излагает одновременно свои размышления по поводу темы фильма и технологические решения, выбранные для создания фильма
1. Режиссерский сценарий

2. Режиссерская экспликация
  3. Литературный сценарий
  4. Раскадровка
17. Средние планы относятся к сюжетным, потому что
1. На них хорошо видно, что делает и какие решения принимает персонаж
  2. Потому что их в фильме по статистике бывает больше всего
  3. На них считывается окружение персонажа и артефакты, задействованные в сюжете
  4. По ним хорошо считываются позы персонажей
18. Задачами применения субъективной камеры в мультимедийном произведении являются:
1. Введение «живой» камеры для создания впечатления волнения у зрителя
  2. Помещение зрителя в «шкуру» персонажа
  3. Создание особенного внутрикадрового монтажа
  4. Все вышеперечисленное
19. Инфографика может являться частью мультимедийного проекта, если
1. Проект связан с бухгалтерией и финансами
  2. Проект имеет задачу изложения изменений в любых количественных и качественных характеристиках любых событий, объектов и явлений
  3. По художественному стилю в фильм полезно ввести разноцветные графики
  4. Визуальный стиль проекта строится на тайм-линиях
20. Тематическая заявка, раскрывающая тему проекта с точки зрения настроенческой и эмоциональной, адресуется
1. Творческой группе и пишется в съемочный период создания фильма
  2. Продюсеру и пишется в подготовительный период создания фильма
  3. Прилагается к заявке при подаче фильма на финансирование
  4. Актерам и пишется в съемочный период создания фильма
21. С чего начинается анализ литературного произведения при формировании мультимедийного проекта?
22. Какие основные изобразительные средства помогают режиссеру и художнику решать драматургические задачи?
23. Что такое «комбинированные съемки»?
24. Почему необходимо совмещать документальную точность и образный подход при создании мультимедийного произведения.
25. Задачи творческого и технологического эксперимента при создании мультимедийного произведения.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

5.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	С выявления идеи автора произведения и формирования собственной идеи на основе произведения.	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное

		оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Экспликация, разработка персонажей, раскадровка, эскизы.	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	Изображение, не существовавшее в реальности, но для зрителей не отличающееся от снятого в павильоне или на натуре.	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Подобное совмещение дает зрителю уверенность в логичности и реалистичности мира, создаваемого в мультимедийном произведении.	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	Мультимедийный проект всегда эксперимент. Совмещение элементов мультимедиа дают автору и зрителю по-новому понять и почувствовать предлагаемую в проекте тему.	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26-30	отлично
75,00-84,99%	23-25	хорошо
65,00-74,99%	20-23	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## РЕЖИССУРА МУЛЬТИМЕДИА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Разработка и реализация проектов	<b>УК-2.</b> Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<i>Знает:</i> <b>УК-2.1.</b> основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности; <b>УК-2.2.</b> технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности; <b>УК-2.3.</b> закономерности создания художественного образа и технологии его реализации; <i>Умеет:</i> <b>УК-2.4.</b> генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел); <b>УК-2.5.</b> ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; <b>УК-2.6.</b> осуществлять публичное представление проекта; <i>Владеет:</i> <b>УК-2.7.</b> навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности; <b>УК-2.8.</b> навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами; <b>УК-2.9.</b> навыками организации творческо-производственного процесса.

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
<p>Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса</p>	<p><b>ОПК-6.</b> Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ОПК-6.1.</b> специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции;  <b>ОПК-6.2.</b> функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива;  <i>Умеет:</i>  <b>ОПК-6.3.</b> выработать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия исполнителей проекта на достижение поставленной цели;  – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива;  <b>ОПК-6.4.</b> демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда;  <i>Владеет:</i>  <b>ОПК-6.5.</b> навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения;  <b>ОПК-6.6.</b> коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса;  <b>ОПК-6.7.</b> способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.</p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<p><b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;  <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;  <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;  <b>ПКО-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	<p><b>ПК-2.</b> Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения в мультимедиа проектах</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-2.1.</b> аналитические системы интерактивных проектов;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-2.2.</b> глубоко анализировать литературные произведения;  <b>ПК-2.3.</b> создавать режиссёрскую экспликацию мультимедиа проекта;  <b>ПК-2.4.</b> работать над драматургической основой мультимедиа проекта, разработать мультимедиа проект на основе литературного произведения или разработка оригинального сценария (совместно с драматургом);  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-2.5.</b> навыками режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.</p>



Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
	<p><b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>
	<p><b>ПК-4.</b> Способен к конструктивному диалогу с продюсером, режиссером, редактором, консультантом</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-4.1.</b> функции драматурга, продюсера, композитора, редактора, консультанта в процессе создания аудиовизуального произведения;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-4.2.</b> воспринимать и анализировать критические замечания продюсера, редактора, консультанта;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-4.3.</b> навыками редактирования проекта на основе сформированных критических замечаний.</p>
	<p><b>ПК-5.</b> Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа,</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-5.1.</b> технические особенности создания масштабных мультимедийных произведений;  <i>Умеет:</i></p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
	реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа - проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объёмные скульптуры.	<b>ПК-5.2.</b> выдвигать идеи в области исследования новых возможностей искусства мультимедиа; организовать создание масштабного мультимедийного произведения учетом его специфики и ресурсных составляющих; <i>Владеет:</i> <b>ПК-5.3.</b> навыками создания масштабного произведения мультимедийного искусства, мультимедиа - проекций на здания, водных потоков, облаков, брендмауэров и объёмных скульптур.
Стилистические особенности создания мультимедийного произведения	<b>ПК-6</b> Способен сформировать свой собственный уникальный стиль в области создания мультимедийного произведения	<i>Знает:</i> <b>ПК-6.1.</b> основные подходы теории искусства к пониманию стиля; <i>Умеет:</i> <b>ПК-6.2.</b> выделять стилистические особенности конкретного произведения аудиовизуального и сценического искусства; определять его принадлежность к тому или иному художественному стилю; <i>Владеет:</i> <b>ПКР-6.3.</b> приемами собственного индивидуального стиля, навыками стилизации произведения.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-2.</b>	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	1-24
<b>ОПК-6.</b>	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	
<b>ПК-1.</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	
<b>ПК-2</b>	Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения в мультимедиа	

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
	проектах	
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ПК-4</b>	Способен к конструктивному диалогу с продюсером, режиссером, редактором, консультантом	
<b>ПК-5</b>	Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа –проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объемные скульптуры	
<b>ПК-6</b>	Способен сформировать свой собственный уникальный стиль в области создания мультимедийного произведения	
<b>ВСЕГО</b>		<b>24</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: УК-2, ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5; ПК-6**

1. Кто был первым режиссером, применившим спецэффекты в своем кино?
  1. Жорж Мельес
  2. Альфред Кларк
  3. Альфред Хичкок
  4. Стивен Спилберг
2. В каком году состоялась первая демонстрация кинофильма братьев Люмьер «Выход рабочих с завода Люмьер»?
  1. 1886 г.
  2. 1880 г.
  3. 1895 г.
  4. 1991 г.
3. Какой прием не использовал в своих фильмах режиссер Ж. Мельес?
  1. Рирпроекция
  2. Мультиэкспозиция
  3. Прием разделенного кадра
  4. Колоризирование
4. В каком году вышел фильм Д. Вертова «Человек с киноаппаратом»?
  1. 1898 г.
  2. 1958 г.
  3. 1919 г.
  4. 1929 г.
5. Какая технология использована в фильме А. Птушко «Новый Гуливер»?
  1. Дублирование актера
  2. Стоп-моушн
  3. Пиксиляция
  4. 3D анимация
6. В каком из перечисленных ниже мультфильмов впервые использовали технологию совмещения анимации с живыми актерами?
  1. Параллельный мир
  2. Кто подставил кролика Роджера

3. Мэри Поппинс
4. Песнь Юга
7. Фантастические фильмы какого советского режиссера вдохновили создателей “Звездных войн”?
  1. П. Клушанцев
  2. А. Тарковский
  3. М. Казаков
  4. Ф. Карюков
8. Как назывался прием, появившийся в 60-е, совмещающий отснятый материал с одним актером, сыгравшего двух персонажей?
  1. Копирование
  2. Слияние
  3. Дублирование
  4. Наложение
9. С помощью какой технологии был реализован пришелец в фильме С. Спилберга “Инопланетянин”?
  1. Стоп-моушн
  2. Аниматроник
  3. 3D анимация
  4. Motion capture
10. В каком фильме Питера Джексона применили технологию Motion capture?
  1. Властелин колец: Братство кольца
  2. Властелин колец: Две крепости
  3. Властелин колец: Возвращение короля
  4. Кинг Конг
11. Как называлась технология, использованная в фильме “Загадочная история Бенджамина Баттона” 2008г.?
  1. Дип-фэйк
  2. Пластический грим
  3. Ротоскопинг
  4. 3D модель
12. Как называется фильм, снятый без монтажных склеек?
  1. Дитя человеческое
  2. Бердмэн
  3. Броненосец “Потемкин”
  4. Русский ковчег
13. Какую композицию кадра часто используют в своих фильмах режиссеры С. Кубрик и У. Андерсон?
  1. Панорамы
  2. Крупный план
  3. Симметрия кадра
  4. Голландский угол
14. Помимо спецэффектов, что не использовалось в создании экшен-сцен в фильме Дж. Миллера “Безумный Макс: Дорога ярости”?
  1. Трюки и каскадеры
  2. Пиротехника
  3. Пластический грим
  4. Motion capture
15. Какой метод рендеринга позволяет создавать реалистичные изображения в реальном времени?
  1. Ray Tracing
  2. Rasterization

3. Pixel Shading
  4. Vector Rendering
16. Какое программное обеспечение используется для создания трёхмерной графики и анимации?
1. InDesign
  2. DaVinci Resolve
  3. GarageBand
  4. Maya
17. Какое оборудование используется для записи движения актёров в трёхмерном пространстве?
1. Светодиоды
  2. Захват движения (Motion Capture)
  3. VR-шлемы
  4. Веб-камеры
18. Какой формат файла используется для сжатия видеоданных без потери качества?
1. JPEG
  2. PNG
  3. FLAC
  4. MPEG-4
19. Какое программное обеспечение используется для редактирования аудиофайлов?
1. Final Cut Pro
  2. Logic Pro
  3. Adobe Illustrator
  4. Blender
20. Какое устройство необходимо для захвата высококачественного аудио сигнала?
1. Микрофон
  2. Камера
  3. Графический планшет
  4. MIDI-клавиатура
21. Какой тип графики обычно используется для создания логотипов и векторных иллюстраций?
1. Растровая графика
  2. Векторная графика
  3. Фрактальная графика
  4. Трёхмерная графика
22. Какой инструмент используется для создания анимации в Adobe After Effects?
1. Pen Tool
  2. Brush Tool
  3. Text Tool
  4. Keyframe
23. Какое программное обеспечение чаще всего используют для монтажа видео?
1. Adobe Photoshop
  2. Adobe Premiere Pro
  3. Microsoft Word
  4. Audacity
24. Режиссёр, который прославился созданием фильмов “Начало” и “Темный рыцарь”:
1. Кристофер Нолан
  2. Зак Снайдер
  3. Сэм Рэйми
  4. Гай Ричи



### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	21 - 24	отлично
75,00-84,99%	18 - 20	хорошо
65,00-74,99%	16 - 17	удовлетворительно
Менее 64,99 %	15 и меньше	неудовлетворительно

## ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента	<i>Знает:</i> <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов; <i>Умеет:</i> <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа; <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла; <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта; <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта; <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта; <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект; <b>ПК-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта; <i>Владеет:</i> <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i>



Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		<p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>
	<p><b>ПК-5.</b> Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа – проекций на здания, водные потоки, облака, брандмауэры и объемные скульптуры</p>	<p>Знает:</p> <p><b>ПК-5.1.</b> технические особенности создания масштабных мультимедийных произведений;</p> <p>Умеет:</p> <p><b>ПК-5.2.</b> выдвигать идеи в области исследования новых возможностей искусства мультимедиа; организовать создание масштабного мультимедийного произведения учетом его специфики и ресурсных составляющих;</p> <p>Владеет:</p> <p><b>ПК-5.3.</b> навыками создания масштабного произведения мультимедийного искусства, мультимедиа - проекций на здания, водных потоков, облаков, брандмауэров и объемных скульптур.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	1-20
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ПК-5</b>	Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа –проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объемные скульптуры	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-1; ПК-3; ПК-5**

1. Монтаж - французское слово. В переводе на русский язык оно означает:
  1. склейка
  2. разделение
  3. сборка
2. «Творимая земная поверхность», «Творимый человек» - понятия, впервые введенные в монтаже:
  1. Михаилом Роммом
  2. Григорием Козинцевым
  3. Львом Кулешовым
3. Параллельный монтаж в кино впервые появился в фильмах:
  1. Братьев Люмьер
  2. Жоржа Мельеса
  3. Дэвида Гриффита
4. Ассоциативный монтаж наиболее ярко проявился в фильме Эйзенштейна:
  1. «Броненосец «Потемкин»
  2. «Стачка»
  3. «Иван Грозный»
5. Наплыв, как монтажный прием, в кино чаще всего используют:
  1. Чтобы показать большой временной промежуток
  2. Когда монтажные планы плохо монтируются между собой
  3. Для придания динамики действию фильма
6. Затемнение, как монтажный прием, чаще всего используют:
  1. Чтобы показать смысловую законченность важной сцены
  2. Когда монтажные планы плохо монтируются по свету
  3. Когда надо закончить движение камеры
7. «Шторка» - вид монтажного перехода, который можно отнести к:
  1. Затемнению
  2. Вытеснению
  3. Наплыву.

8. Самый распространенный способ соединения двух кадров в монтаже:
  1. Косая склейка
  2. Прямая склейка
  3. Грубая склейка
9. Косая склейка – это способ соединения планов по звуку:
  1. Когда фонограмма опережает появление следующего план по склейке.
  2. Когда наоборот - фонограмма одного плана заходит за склейку на второй план.
  3. Оба варианта.
10. Джамп-кат - это монтажная склейка, которую впервые применил:
  1. Франсуа Трюффо
  2. Рене Клер
  3. Жан-Люк Годар
11. Базовые принципы комфортного монтажа- сколько их:
  1. 10
  2. 8.
  3. 6.
12. Можно ли по правилам комфортного монтажа смонтировать общий план и 1-ый средний?
  1. Можно
  2. Нельзя
  3. Лучше монтировать общий план со 2-ым средним.
13. Можно ли по правилам комфортного монтажа монтировать деталь и крупный план?:
  1. Нельзя. Нужно пропустить одну крупность
  2. Можно.
  3. Только с помощью наплыва.
14. В правилах комфортного монтажа есть исключения. Одно из них:
  1. Крупный план монтируется с первым средним.
  2. Второй средний с общим.
  3. Общий с дальним.
15. Установите связь между терминами и определениями
  1. косая склейка
  2. джамп-кат
  3. наплыв
  4. комфортный монтаж

А) монтажная склейка  
 Б) монтажный приём  
 В) соединение кадров по звуку  
 Г) соединение планов
16. Можно ли при съемке диалога «восьмерками» пересечь воображаемую ось их взаимодействия?
  1. Нельзя ни при каких обстоятельствах.
  2. Можно
  3. Можно, если использовать движущуюся камеру для смены осей.
17. При комфортном монтаже по композиции кадра центр внимания зрителя на склейке не должен превышать:
  1. 2/3 по ширине экрана
  2. 1/2 по ширине экрана
  3. 1/3 по ширине экрана
18. Можно ли при комфортном монтаже склеивать горизонтальные панорамы, снятые в разных направлениях?
  1. Можно
  2. Нельзя

3. Только, если они сняты разными объективами
19. Подавляющее большинство образовательных, научно-популярных, документальных фильмов сделаны:
1. Повествовательным монтажом
  2. Перекрестным
  3. Ассоциативным
20. Внутрикадровый монтаж- это монтаж:
1. Двух планов по крупности
  2. Одного плана с перемещением актеров внутри кадра.
  3. Одного плана с взаимодействием разных планом друг с другом.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
3.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
8.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
10.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
15.	1-В, 2-А, 3-Б, 4-Г	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
16.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

<b>20.</b>	<b>3</b>	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
------------	----------	--

**Оценивание тестового задания**

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	17-20	отлично
75,00-84,99%	15-16	хорошо
65,00-74,99%	12-14	удовлетворительно
Менее 64,99 %	16 и меньше	неудовлетворительно

## РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Разработка и реализация проектов	<b>УК-2.</b> Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<i>Знает:</i> <b>УК-2.1.</b> основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности; <b>УК-2.2.</b> технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности; <b>УК-2.3.</b> закономерности создания художественного образа и технологии его реализации; <i>Умеет:</i> <b>УК-2.4.</b> генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел); <b>УК-2.5.</b> ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; <b>УК-2.6.</b> осуществлять публичное представление проекта; <i>Владеет:</i> <b>УК-2.7.</b> навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности; <b>УК-2.8.</b> навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами; <b>УК-2.9.</b> навыками организации творческо-производственного процесса.

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<p><b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;  <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;  <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;  <b>ПКО-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	<p><b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.</p>	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные</p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-2</b>	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	1-25
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: УК-2, ПК-1; ПК-3**

1. Как называется форма медиа, позволяющая аудитории взаимодействовать с информацией или контентом?
  1. Социальные медиа
  2. Интерактивные медиа
  3. Аналоговые медиа
  4. Ранние медиа
2. Какой из следующих примеров наиболее точно описывает интерактивные медиа?
  1. Газета
  2. Радио
  3. Видеоигра
  4. Печатная книга
3. В каком году состоялся первая демонстрация кинофильма братьев Люмьер “Выход рабочих с завода Люмьер”?
  1. 1886
  2. 1880
  3. 1895
  4. 1991
4. Какой из следующих инструментов часто используется для создания интерактивных



- медиа?
1. Microsoft Word
  2. Unity3D
  3. Adobe Photoshop
  4. Notepad
5. Какое оборудование обязательно потребуется для просмотра VR фильма?
1. Проектор
  2. Монитор
  3. Смартфон
  4. VR-шлем
6. Какой из ниже перечисленных контент-анализов часто используется в интерактивных медиа?
1. Динамический анализ
  2. Анализ ссылок
  3. Статический анализ
  4. Анкетирование
7. В какую эру интерактивные медиа начали захватывать массовое распространение?
1. 1970-е
  2. 1990-е
  3. 2000-е
  4. 2020-е
8. Что из нижеперечисленного не является приемом демонстрации видеоинсталляции?
1. Виртуальная реальность
  2. Видеостена
  3. Видеоарт
  4. Проекция
9. Какой из ниже перечисленных аспектов является ключевым при создании VR фильма?
1. Реалистичные декорации
  2. Статичная камера
  3. Линейное повествование
  4. Низкая частота кадров
10. Как называется технология, позволяющая достигать виртуальному персонажу максимальной реалистичности движения или мимики?
1. Motion Capture
  2. Съемка в павильоне
  3. Stagecraft
  4. Съемка на хромакее
11. Какой из следующих программных пакетов чаще всего используется при создании VR контента?
1. Microsoft Excel
  2. Final Cut Pro
  3. Unreal Engine
  4. Mozilla Firefox
12. Какое из условий необходимо учитывать при проектировании звуковой среды для VR фильма?
1. Объемный звук
  2. Монозвук
  3. Стереозвук
  4. Отсутствие звука
13. Какое из следующих утверждений является верным для цифровых медиа?
1. Предполагают передачу данных через физическую среду
  2. Легко поддаются копированию без потери качества

3. Не имеют возможности редактирования
4. Относятся к небольшому количеству сфер информации
14. Что нужно учитывать для создания видеомэппинг-проекта?
  1. Погодные условия
  2. Ограничить целевую аудиторию
  3. Определение поверхности, на которую будет проекция
  4. Работать с программами пакета Adobe
15. Кто был первым режиссером, применившим спецэффекты в своем кино?
  1. Жорж Мельес
  2. Альфред Кларк
  3. Альфред Хичкок
  4. Стивен Спилберг
16. Что из перечисленного является преимуществом аналоговых медиа?
  1. Высокая четкость изображения
  2. Простота в редактировании
  3. Натуральность звуковой передачи
  4. Отсутствие необходимости в декодерах
17. Какие три компонента необходимы для создания аудиовизуального перформанса?
  1. Визуальный контент, спецэффекты, стилистическое решение
  2. Визуальный контент, звуковой контент, цифровой носитель
  3. Аудио дорожка, сведение звука, спецэффекты
  4. Шумовое решение, спецэффекты, аналоговый проигрыватель
18. Какое преимущество цифровых медиа наиболее актуально в области обработки данных?
  1. Возможность стирания данных
  2. Ограниченная емкость носителей
  3. Возможность быстрой и многократной обработки
  4. Требование высокого качества аппаратуры
19. Что означает термин “полиэкранный”?
  1. Наличие титров в кадре
  2. Черный экран
  3. Быстрая смена планов
  4. Одновременный показ нескольких изображений на экране
20. Как называется видеоматериал, демонстрируемый зрителю в специальном пространстве?
  1. Видеоинсталляция
  2. Клип
  3. Презентация фильма
  4. Анимационный фильм
21. Какой тип файлов используется для хранения и воспроизведения интерактивных документов, таких как электронные книги?
  1. PDF
  2. EPUB
  3. DOCX
  4. PPTX
22. Какое программное обеспечение используется для создания интерактивных презентаций и обучающих материалов?
  1. Microsoft PowerPoint
  2. Adobe Captivate
  3. Google Slides
  4. Prezi

23. Какой метод используется для отслеживания положения пользователя в виртуальном пространстве?
1. GPS
  2. Motion Tracking
  3. Wi-Fi Positioning
  4. Bluetooth Low Energy
24. Какое устройство ввода используется для взаимодействия с виртуальной реальностью (VR)?
1. Контроллеры движений
  2. Клавиатура
  3. Мышь
  4. Сенсорный экран
25. Что означает аббревиатура AR в контексте интерактивных технологий?
1. Augmented Reality
  2. Audio Recording
  3. Artificial Reasoning
  4. Automatic Repetition

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

17.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	22 - 25	отлично
75,00-84,99%	19 - 21	хорошо
65,00-74,99%	17 - 18	удовлетворительно
Менее 64,99 %	16 и меньше	неудовлетворительно

## ОСНОВЫ РИСУНКА МУЛЬТИМЕДИА ПРОИЗВЕДЕНИЙ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

*Код контролируемой компетенции: ПК-3*

1. набросок – это
  - 1) основной жанр изобразительного искусства
  - 2) вид изобразительного искусства
  - 3) изображение, быстро исполненное с натуры, по памяти, по представлению
  - 4) тоновая штриховка предмета
2. Штрих – это
  - 1) конструктивное построение предмета
  - 2) короткая линия, выполненная одним движением руки
  - 3) декоративное обобщение в рисунке
  - 4) способ определения перспективных сокращений
3. Цвет – это
  - 1) одно из основных художественных средств в живописи, окраска.
  - 2) средство художественной выразительности в рисунке
  - 3) особенность обработки материала
  - 4) подготовительная стадия работы над картиной
4. Ракурс – это
  - 1) перспективные сокращения на плоскости и в пространстве
  - 2) изображение или орнамент, полученный с помощью точек и линий
  - 3) расположение рельефа на плоскости, выступающего над поверхностью или углубляющегося в неё
  - 4) передача равновесия в декоративной композиции
5. Пропорции в построении – это
  - 1) изменение некоторых признаков формы под воздействием воздушной среды
  - 2) соотношение величин всех частей предмета к целому в пределах формата
  - 3) декоративное обобщение изображения
  - 4) степень отличия хроматического цвета от ахроматического цвета
6. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части
  - 1) ритм
  - 2) контраст
  - 3) композиционный центр
  - 4) силуэт
7. Компонировка – это
  - 1) выбор размера и расположения предмета на листе бумаги
  - 2) форма объекта, передающая его характерные очертания
  - 3) определение цветовых и тональных соотношений в рисунке
  - 4) выбор техники выполнения графических композиций
8. Внешнюю форму предмета характеризуют –
  - 1) контур предмета, абрис
  - 2) длина, ширина, высота
  - 3) силуэт, очертания предметов
  - 4) текстура и фактура
9. Формат в рисунке зависит от ...
  - 1) конструкции предмета
  - 2) перспективного построения
  - 3) соотношений высоты и длины всей композиции в целом
  - 4) конфигурации предметов
10. Обобщение в изображении –
  - 1) это детализация предметов
  - 2) когда главное прорабатывается, детали остаются на втором плане
  - 3) это работа над отдельными деталями
  - 4) когда главное и второстепенное прорабатываются одинаково
11. В симметричной композиции

- 1) части целого соответствуют друг другу относительно средней линии
  - 2) части целого не соответствуют друг другу
  - 3) части целого разбалансированы между собой
  - 4) все элементы и части целого дисгармоничны
12. При сквозной прорисовке предметов линия ...
- 1) выявляет фактуру предметов
  - 2) прорисовывает невидимые стороны, выявляя конструкцию предмета
  - 3) выявляет тональные градации
  - 4) прорисовывает мельчайшие детали
13. Рисунок головы натурщика должен базироваться на знаниях:
- 1) пластической анатомии
  - 2) истории искусств
  - 3) линейной перспективы
14. Выразительные средства рисунка –
- 1) колорит, цветовая насыщенность
  - 2) отмывка, лессировка
  - 3) симметрия, асимметрия
  - 4) линия, штрих, пятно, контраст, светотень
15. Художественное средство, противопоставление предметов по противоположным качествам
- 1) контраст
  - 2) ритм
  - 3) цвет
  - 4) тон
16. Фактура - это
- 1) конструктивные особенности объёмных предметов
  - 2) особенности отделки, поверхности какого-либо материала
  - 3) общий вид, предварительный набросок
  - 4) каркас предмета, основа его формы
17. Произведение графики, живописи или скульптуры небольших размеров, бегло и быстро исполненное называется:
- 1) рисунок
  - 2) набросок
  - 3) пейзаж
  - 4) этюд
18. Как называется рисунок, цель которого - освоение правил изображения, грамоты изобразительного языка:
- 1) учебный рисунок
  - 2) технический рисунок
  - 3) творческий рисунок
  - 4) зарисовка
19. Рисунок конструктивный...
- 1) выявляет размеры, пропорции, перспективное положение, конструкцию, форму
  - 2) показывает возможности светотеневой моделировки, приёмы растушёвки
  - 3) выявляет контур, прорисовывает детали
  - 4) обобщает в тоне рисунок на стадии завершения работы
20. Натюрморт – это
- 1) многофигурное изображение в интерьере
  - 2) изображение объектов неодушевлённой и природной формы
  - 3) портрет человека в сложном ракурсе
  - 4) рисунок интерьера в угловой перспективе

### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17 - 20	отлично
75,00-84,99%	15 - 16	хорошо
60,00-74,99%	12 - 14	удовлетворительно
Менее 59,99 %	11 и меньше	неудовлетворительно



## КОЛОРИСТИКА МУЛЬТИМЕДИА ПРОИЗВЕДЕНИЙ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональное лидерство. Синтез художественных вкладов участников творческого процесса	<b>ОПК-6.</b> Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	<i>Знает:</i> <b>ОПК-6.1.</b> специфику коллективной деятельности по созданию экранной продукции; <b>ОПК-6.2.</b> функциональные обязанности членов временного творческо-производственного коллектива; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-6.3.</b> вырабатывать стратегию коллективной творческо-производственной деятельности и направлять усилия соисполнителей проекта на достижение поставленной цели; – точно формулировать задания для каждого работника временного творческо-производственного коллектива; <b>ОПК-6.4.</b> демонстрировать на личном примере ответственное отношение к профессии и результатам творческого труда; <i>Владет:</i> <b>ОПК-6.5.</b> навыками планирования и руководства деятельностью творческо-производственного коллектива по созданию мультимедийного произведения; <b>ОПК-6.6.</b> коммуникационной культурой и навыками эффективного взаимодействия с другими участниками творческого процесса; <b>ОПК-6.7.</b> способностью синтезировать творческие вклады участников проекта в процессе реализации творческого замысла.

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-6</b>	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения	1-20
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

*Код контролируемой компетенции: ОПК-6; ПК-3*

1. Выберите строку, в которой все перечисленные художники являются представителями импрессионизма.
  - 1) Пабло Пикассо, Казимир Малевич, Марсель Дюшан
  - 2) Клод Моне, Камиль Писсаро, Огюст Ренуар
  - 3) Анри Матисс, Жан Арп, Жорж Брак
2. Он был первым среди европейских художников, кто увидел балет в новом свете, создав около 1500 картин, пастелей, гравюр и рисунков балерин. Этот импрессионист был настолько увлечен балеринами, что изображать их на своих картинах стало для него своего рода наваждением. О ком речь?
  - 1) Эдгар Дега
  - 2) Альфред Сислей
  - 3) Шарль-Франсуа Добиньи
3. Какая картина висела в Нью-йоркском Музее современного искусства в 1961 году 39 дней вверх ногами?
  - 1) Казимир Малевич «Белое на белом»
  - 2) Анри Матисс «Лодка»
  - 3) Сальвадор Дали «Постоянство памяти»
4. Логотип какой компании нарисовал Сальвадор Дали?
  - 1) Chupa Chups
  - 2) Baunti
  - 3) Rafaello
5. Что такое цветовая модель RGB?
  - 1) Модель, основанная на смешении красного, зелёного и синего цветов.
  - 2) Модель, используемая только в полиграфии.
  - 3) Модель, применяемая исключительно в телевидении.
  - 4) Модель, которая использует только два цвета.
6. Какое значение имеет белый цвет в цветовой модели CMYK?
  - 1) C=0, M=0, Y=0, K=0
  - 2) C=30, M=30, Y=70, K=70
  - 3) C=70, M=70, Y=30, K=30
  - 4) C=255, M=255, Y=255, K=255
7. Какой цвет получается при смешивании равных частей красного и зелёного света?
  - 1) Синий
  - 2) Жёлтый
  - 3) Чёрный
  - 4) Белый
8. Кто является автором картины «Охотники на снегу»?
  - 1) Питер Брейгель старший
  - 2) Рене Магритт
  - 3) Амедео Модильяни
9. Каким образом художник Жан-Луи Давид обратил внимание посетителей Салона на свою картину «Клятва Горациев»?
  - 1) Поставил возле картины обнажённую девушку
  - 2) Сделал полотно прямоугольной формы, тогда как все остальные картины серии были квадратными
  - 3) Попросил организаторов выставки выделить для этой картины отдельный зал
10. Наиболее известными работами немецкого художника Отто Дикса являются:
  - 1) «Солдат в лесу», «Семь смертных грехов», «Смерть в пустыне»
  - 2) «Девушка на меховой постели», «Гавань в Париже», «Урок живописи»
  - 3) «Семь смертных грехов», «Война», «Метрополис»
11. Кто вершит историю на картине «Утро стрелецкой казни»?
  - 1) Никто

- 2) Народ  
3) Палач
12. Французский художник Густав Курбе является автором картины «Похороны в Орнане», которую парижане совершенно не поняли. Кто, по их мнению, изображен на картине?  
1) Мертвецы  
2) Бедняки  
3) Немцы
13. Чьи ноги видны на картине Эдуарда Мане «Бар в «Фоли- Бержер»?»  
1) Гимнастки  
2) Бармена  
3) Одного из посетителей бара
14. Где апоплексические кардиналы собирают помидоры?  
1) На берегу Тихого океана  
2) На берегу Средиземного моря  
3) На берегу Красного моря
15. Кто является автором картины «Девочка с персиками»?  
1) Серов  
2) Репин  
3) Шишкин
16. Где хранится картина Ивана Айвазовского «Девятый вал»?  
1) Эрмитаж в Санкт-Петербурге  
2) Русский музей в Санкт-Петербурге  
3) Третьяковская галерея в Москве
17. Кто из известных художников был настолько беден, что растапливал своими картинами печь?  
1) Эдгар Дега  
2) Огюст Ренуар  
3) Пабло Пикассо
18. О работах какого русского художника Александр Бенуа писал: «...это русская ярмарка, пестрядина, «глазастые» ситцы, варварская «драка красок», русский посад и русское село, с их гармониками, пряниками, расфуфыренными девками и лихими парнями...»  
1) Бориса Кустодиева  
2) Ивана Айвазовского  
3) Ивана Крамского
19. Кто из миллиардеров современности приобрел собрание полотен Леонардо да Винчи в 1994 году за 30 млн долларов?  
1) Михаил Гуцириев  
2) Уоррен Баффет  
3) Билл Гейтс
20. Картина Рафаэля «Сикстинская мадонна» называется так потому что:  
1) Она была написана для церкви Святого Сикста  
2) На ней изображен папа Сикст II в младенчестве  
3) Ее заказчиком был папа Сикст I

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17 - 20	отлично
75,00-84,99%	15 - 16	хорошо
60,00-74,99%	12 - 14	удовлетворительно
Менее 59,99 %	11 и меньше	неудовлетворительно

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине) является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<b>ОПК-5.</b> Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-5.1.</b> технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта; <b>ОПК- 2.</b> художественные и технические средства создания мультимедийных произведений; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-5.3.</b> генерировать творческие идеи и выработать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы; <b>ОПК-5.4.</b> использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-5.5.</b> владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-5</b>	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности	1-25
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-5; ПК-3**

1. Определение компьютерной графики
  1. Обработка изображений на компьютере
  2. Создание и редактирование видео
  3. Визуализация данных
  4. Все вышеперечисленное
2. Что такое глубина цвета?
  1. Количество цветов в изображении
  2. Количество бит на пиксель
  3. Количество слоев в изображении
  4. Количество пикселей в изображении
3. Как называется процесс объединения двух или более слоёв для создания единого изображения в одном кадре?
  1. Монтаж
  2. Композитинг
  3. Растрирование
  4. Шейдинг
4. Как называется слой, который сохраняет первоначальное содержимое изображения со всеми исходными характеристиками, позволяя производить обратимое редактирование слоя?
  1. Смарт-объект
  2. Корректирующий слой
  3. Слой-маска
  4. Кривые
5. Что такое ключевая анимация (keyframe animation)?
  1. Метод анимации, при котором аниматор вручную создает ключевые кадры, а промежуточные кадры генерируются программой
  2. Метод анимации, при котором программа автоматически генерирует все кадры
  3. Метод анимации, при котором используются только ключевые кадры без промежуточных
  4. Метод анимации, при котором аниматор создает все кадры вручную
6. Как называется алгоритм, который анализирует кадры видео и выдает положение движущихся целевых объектов относительно кадра?
  1. Мапинг
  2. Маскирование
  3. Трекинг
  4. Кеинг
7. Как называется процесс удаления из кадра лишних деталей?
  1. Клинап
  2. Маскирование
  3. Мокап
  4. Визуализация
8. Как называются доступный для человеческого глаза диапазон цветов, который может воспроизвести цифровое устройство?
  1. Цветовой диапазон
  2. Динамический диапазон
  3. Цветовое пространство
  4. Цветовой охват



9. Как называется цветовое пространство, основанные на смешении цветовых излучений?
1. Перцепционное
  2. Аналоговое
  3. Субтрактивное
  4. Аддитивное
10. Как называется технология обработки видео и графики, которая позволяет получить максимальный диапазон между самой темной и самой светлой частями изображения?
1. Цветокоррекция
  2. HDR
  3. Динамический диапазон
  4. Постобработка
11. Как называется часть программного/аппаратного обеспечения, сжимающая и/или распаковывающая цифровое видео?
1. Контейнер
  2. Архиватор
  3. Кодек
  4. Рендер
12. Как называется небольшой фрагмент кода, который позволяет создавать сложные анимации, динамически управлять свойствами и автоматизировать рутинные задачи?
1. Плагин
  2. Выражение
  3. Эффект
  4. Аддон
13. Как называется редактор анимационных кривых?
1. Time line
  2. Nonliner animation
  3. Graph editor
  4. Shader editor
14. Как называются дополнительная поза компенсации энергии после резкого быстрого движения перед входом в статику?
1. Инбитвин
  2. Овершут
  3. Сквош
  4. Стрейч
15. Как называются инструмент риггинга, при помощи которого можно взаимодействовать с объектами, изменяя и деформируя их форму?
1. Модификатор
  2. Контур
  3. Маска
  4. Деформер
16. Как называется электронная плата или специализированная микросхема, предназначенная для обработки видеоданных и управления работой дисплея?
1. Видеоадаптер
  2. CPU
  3. Микроконтроллер
  4. Сетевой адаптер
17. Как называется набор данных, который используется для корректного отображения цветов на разных устройствах и в различных условиях?

1. Цветовой охват
  2. Цветовая модель
  3. Цветовой профиль
  4. Цветовой диапазон
18. Как называется вид анимации, который автоматически генерирует анимацию в режиме реального времени согласно установленным правилам, законам и ограничениям?
1. Предопределённая анимация
  2. Процедурная анимация
  3. Линейная анимация
  4. Нелинейная анимация
19. Как называется метод взаимодействие костей, при котором зависимая кость управляет и определяет положение родительских костей?
1. Прямая кинематика
  2. Инверсия
  3. Обратная кинематика
  4. Нелинейная кинематика
20. Как называется процесс автоматического создания промежуточных кадров между ключевыми кадрами?
1. Интерполяция
  2. Редактирование
  3. Проключевка
  4. Экстраполяция
21. Объясните значение термина «цветовая модель».
22. Раскройте понятие «разрешения изображения» и его влияние на качество графики.
23. Каково значение понятий сглаживания и антиалиасинга в компьютерной графике?
24. Какие основные этапы включает процесс создания анимации в направлении моушен дизайн?
25. Раскройте преимущества этапа композитинга в контексте постобработки.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом;

		неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Цветовая модель — это способ представить цвета через разложение их на простые составные части.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Разрешение изображения - это количество пикселей, которые умещаются на одном дюйме (dip). Влияние на качество: чем выше разрешение, тем лучше качество изображения при печати и увеличении.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

23.	Сглаживание – это технология, для устранения «ступенчатости» на краях объектов. Она делает границы объектов более плавными и естественными.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Разработка концепции, планирование, визуальное оформление, анимационная разработка, монтаж и дополнительная обработка, рендеринг.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	Объединение всех слоёв видеоряда в единое целое, возможность сочетать живую съёмку с графикой, создание эффектной визуальной составляющей при минимальном расходовании средств.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26 - 30	отлично
75,00-84,99%	23 - 25	хорошо
65,00-74,99%	20 - 22	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента	<i>Знает:</i> <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов; <i>Умеет:</i> <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа; <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла; <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта; <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта; <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта; <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект; <b>ПК-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта; <i>Владеет:</i> <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		<p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	1-20
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ПК-1; ПК-3**

1. На каких принципах не может взаимодействовать видеоряд и музыка.
  - 1) музыка комментирует происходящее на экране
  - 2) диссонирует с происходящим
  - 3) находится в контрапунктическом взаимодействии
  - 4) музыка останавливает действие на экране
2. Музыкальная драматургия фильма — это:
  - 1) процесс создания и развития музыкальных образов и тем в фильме
  - 2) сопровождение изображения на экране
  - 3) понятие из теории музыки
3. В чём не выражается музыкальная драматургия в кино.
  - 1) атмосфера

- 2) темп
- 3) ритм
- 4) характеристика персонажей
- 5) параметры видеоряда
4. Внутрикадровая музыка – это:
  - 1) музыка, которую слышит персонаж фильма
  - 2) музыка, которую слышит зритель
  - 3) музыка на титрах
5. Закадровая музыка – это:
  - 1) музыка, которую слышит персонаж фильма
  - 2) музыка которую слышит зритель и не слышит актёр
  - 3) музыка на титрах
6. При озвучивании фильма какие звуки можно взять из готовой фонотеки, а не записывать самостоятельно?
  - 1) атмосферный шум города
  - 2) разговор персонажей в кадре
  - 3) атмосферный шум пространства, в котором снимается видеоряд
7. Лейтмотив — это:
  - 1) яркий музыкальный фрагмент
  - 2) музыка, создающая определённое настроение
  - 3) музыкальная тема, которая повторяется на протяжении всего фильма как некая главная характеристика персонажа или события
8. С какой целью используется музыка в исторических фильмах:
  - 1) для исторической реконструкции эпохи
  - 2) с целью создания эмоциональной атмосферы
  - 3) в обоих случаях
9. Выберите советские фильмы, в которых звучит музыка, написанная С. Прокофьевым:
  - 1) «Гамлет»
  - 2) «Дон Кихот»
  - 3) «Александр Невский»
  - 4) «Иван Грозный»
10. Выберите фильмы, в которых звучит музыка Д. Шостаковича:
  - 1) «Гамлет»
  - 2) «Дон Кихот»
  - 3) «Александр Невский»
  - 4) «Иван Грозный»
11. Когда в кино начинает звучать электронная музыка:
  - 1) 1980-ые
  - 2) 1960-ые
  - 3) 1970-ые
  - 4) 1990-ые
12. В каких случаях чаще всего используется музыка в комедии:
  - 1) для усиления комического эффекта
  - 2) в целях структурирования действия
  - 3) в обоих случаях
13. Перечислите жанры музыкальных фильмов:
  - 1) комедия
  - 2) фильм-опера
  - 3) музыкальная комедия
  - 4) фильм ужасов
  - 5) мюзикл
14. Наиболее известные экранизации опер русских композиторов в кино принадлежат:

- 1) П. Чайковскому
  - 2) Н. Римскому-Корсакову
  - 3) С. Рахманинову
15. Кто написал музыку к фильму “Звездные войны”?
- 1) Джон Уильямс
  - 2) Ханс Циммер
  - 3) Эннио Морриконе
  - 4) Дэни Эльфман
16. Композиция Lux Aeterna была использована в фильме:
- 1) Пираты Карибского моря
  - 2) Реквием по мечте
  - 3) Гладиатор
  - 4) Начало
17. Как называется главная музыкальная тема фильма “Титаник”, исполненная Селин Дион?
- 1) My Heart Will Go On
  - 2) All by Myself
  - 3) Because You Loved Me
  - 4) The Power of Love
18. Какой член съёмочной группы отвечает за подбор заимствованной музыки?
- 1) Звукорежиссёр
  - 2) Звукооператор
  - 3) Композитор
  - 4) Музыкальный редактор
19. Фильм “Психо” Альфреда Хичкока знаменит своей музыкальной темой, созданной композитором:
- 1) Бернанд Херрманн
  - 2) Макс Стейнер
  - 3) Дмитрий Темкин
  - 4) Эрнест Голд
20. При сведении звуковой дорожки фильма приоритет отдаётся:
- 1) атмосферным шумам
  - 2) репликам
  - 3) музыке
  - 4) синхронным шумам

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



7.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	3, 4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	2, 3, 5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	зачет
75,00-84,99%	15-16	зачет
65,00-74,99%	12-14	зачет
Менее 64,99 %	16 и меньше	незачет

## ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Художественный анализ	<b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм; <b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы; <b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса; <b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы; <b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе. <i>Владеет:</i> <b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений; <b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<b>ОПК-5.</b> Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств	<i>Знает:</i> <b>ОПК-5.1.</b> технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта;

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
	художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.	<p><b>ОПК- 2.</b> художественные и технические средства создания мультимедийных произведений;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-5.3.</b> генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы;</p> <p><b>ОПК-5.4.</b> использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-5.5.</b> владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.</p>

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-2.</b> Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения в мультимедиа проектах	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ПК-2.1.</b> аналитические системы интерактивных проектов;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ПК-2.2.</b> глубоко анализировать литературные произведения;</p> <p><b>ПК-2.3.</b> создавать режиссёрскую экспликацию мультимедиа проекта;</p> <p><b>ПК-2.4.</b> работать над драматургической основой мультимедиа проекта, разработать мультимедиа проект на основе литературного произведения или разработка оригинального сценария (совместно с драматургом);</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-2.5.</b> навыками режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>ОПК-3</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	1-20
<b>ОПК-5</b>	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.	
<b>ПК-2</b>	Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения в мультимедиа проектах	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-3, ОПК-5, ПК-2**

1. Монография В.Я. Проппа, оказавшая сильнейшее влияние на современную кинодраматургию:
  - 1) Мифология волшебной сказки
  - 2) Морфология волшебной сказки
  - 3) Русский героический эпос
  - 4) Исторические корни русской сказки
2. Сюжетный поворот должен быть...
  - 1) драматургически подготовленным и ожидаемым зрителем
  - 2) драматургически неподготовленным и ожидаемым зрителем
  - 3) драматургически подготовленным и не ожидаемым зрителем
  - 4) драматургически неподготовленным и не ожидаемым зрителем
3. Каким термином обозначается развитие образа персонажа?
  - 1) Дуга характера
  - 2) Кривая персонажа
  - 3) Ломанная героя
  - 4) Кривая Безье
4. В чём состоит сущность экспозиции в сценарии?
  - 1) разрешение конфликта
  - 2) выход героя из зоны комфорта
  - 3) ознакомление с действующими лицами, временем и местом действия
  - 4) переломный момент истории
5. В чём особенность построения интерактивного произведения?
  - 1) возможность взаимодействия зрителя с произведением
  - 2) линейность повествования
  - 3) полная незаинтересованность зрителя в событиях произведения
  - 4) невозможность спланировать зрительский опыт
6. На какой странице сценария должна находиться захватывающая завязка действия?
  - 1) последней
  - 2) 37

- 3) первой
  - 4) не имеет значения
7. По Аристотелю, «всякий неожиданный поворот в развитии сюжета, резкий переход от несчастья к счастью и обратно», это....
- 1) перипетия
  - 2) паперть
  - 3) драматургия
  - 4) Припять
8. Кульминация – это...
- 1) решающее столкновение конфликтующих сторон
  - 2) начало действия
  - 3) разрешение главного конфликта произведения
9. Основа драматургии - это...
- 1) персонажи
  - 2) конфликт
  - 3) диалоги
10. Американский исследователь, сформулировавший понятие «мономиф»:
- 1) Дж. Кэмпбелл
  - 2) К. Юнг
  - 3) О. Ранк
  - 4) Э.Б. Тайлор
11. Уникальный для видеоигр способ повествования:
- 1) визуальное повествование
  - 2) сюжет
  - 3) повествование через игровой процесс
12. В.Я. Пропп выделяет в сказке постоянные и переменные элементы. Постоянные элементы сказки:
- 1) персонажи-помощники
  - 2) места действия
  - 3) функции
  - 4) волшебные артефакты
13. Разрешение конфликта – это...
- 1) развязка
  - 2) эпилог
  - 3) постскриптум
14. Что происходит с героем в «точке невозврата»?
- 1) чудесное преображение
  - 2) герой принимает решение действовать
  - 3) герой терпит поражение от антагониста
15. В каких жанрах обязательна интрига?
- 1) боевик, драма, фильм ужасов
  - 2) комедия, мелодрама, вестерн, трагедия
  - 3) во всех
16. Развитие действия по объёму в сценарии занимает:
- 1) наименьшую часть
  - 2) наибольшую часть
  - 3) равную часть с экспозицией
  - 4) равную часть с эпилогом
17. Персонаж, создающий препятствия главному герою в трёхактной структуре:
- 1) протагонист
  - 2) дейтерагонист
  - 3) антагонист

18. Уникальный для кино способ воздействия на зрителя:
- 1) визуальное повествование
  - 2) звуковое повествование
  - 3) сюжет
  - 4) монтаж
19. Произведение Аристотеля, заложившее основу для драматургии:
- 1) Драматика
  - 2) Драматургия
  - 3) Поэтика
  - 4) Риторика
20. Назовите способ интерактивной связи со зрителем:
- 1) гипертекст
  - 2) кинофильм
  - 3) мультфильм
  - 4) книга

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
2.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
3.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
4.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
5.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
6.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
7.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
8.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов
9.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
10.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
11.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
12.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
13.	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
14.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
15.	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
16.	2	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
17.	3	Совпадение оценивается 1 баллом;

		неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>18.</b>	4	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>19.</b>	3	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
<b>20.</b>	1	Совпадение оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	17 - 20	отлично
75,00-84,99%	15 - 16	хорошо
60,00-74,99%	12 - 14	удовлетворительно
Менее 59,99 %	11 и меньше	неудовлетворительно

## ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ МЕДИА ПРОИЗВОДСТВА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента	<i>Знает:</i> <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов; <i>Умеет:</i> <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа; <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла; <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта; <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта; <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта; <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект; <b>ПКО-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта; <i>Владеет:</i> <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i> <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу



Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		техническим службам; <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	1-20
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-1; ПК-3**

1. Перспектива в визуальных искусствах - это:
  1. естественная передача трёхмерного пространства
  2. качество сценарного плана
  3. неотъемлемая часть фабулы телефильма
2. Перечислите все виды перспективы:
  1. прямая, обратная, воздушная
  2. линейная, воздушная, обратная
  3. сферическая, линейная
3. Понятие «телевизионный фильм» - это:
  1. фильм, созданный специально для трансляции в сетке телевизионного вещания
  2. кинофильм, показанный по телевизору
  3. оба варианта

4. Первый отечественный телесериал – это:
  1. «Вызываем огонь на себя»
  2. «Семнадцать мгновений весны»
  3. «Шит и меч»
5. Перечислите виды телевидения:
  1. кабельное
  2. эфирное
  3. спутниковое
  4. Интернет-телевидение
  5. телетекст-телевидение
6. Что необходимо для приёма эфирного телевидения:
  1. антенна
  2. коаксиальный кабель
  3. антенна и коаксиальный кабель
7. Преимущества кабельного телевидения- это:
  1. качество сигнала и высокая помехозащищённость
  2. охват аудитории
  3. низкая стоимость оборудования
8. Укажите правильную историческую последовательность:
  1. рождение электронного телевидения
  2. экспериментальный период
  3. интернет-телевидение
  4. кабельное телевидение
  5. спутниковое телевидение
9. Сроки производства фильма составляют:
  1. не более 6 месяцев
  2. не более года
  3. сроки производства зависят от формата телефильма.
10. Сетка вещания – это:
  1. программирование телеэфира
  2. последовательное расположение телепрограмм с указанием времени выхода в эфир
  3. программа передач телеканала
11. Формат фильма – это:
  1. совокупность технических характеристик, использованной для изготовления прокатной копии
  2. совокупность технических характеристик, использованной для изготовления цифровой копии фильма
  3. оба варианта ответа
12. Первая отечественная передача, вышедшая в прямом эфире, – это:
  1. В гостях у сказки
  2. КВН
  3. Голубой огонёк
13. Телесериал – это:
  1. Документальное произведение, состоящее из множества серий, и предназначенное для показа по телевидению
  2. Художественное произведение, состоящее из множества серий, и предназначенное для показа по телевидению
  3. Оба варианта
14. Персонажи телесериала:
  1. определяются сценарием фильма
  2. определяются кастингом

3. сценарием и кастингом
15. Что НЕ содержит заявка на производство сериала на канале телевидения:
  1. название
  2. жанр
  3. логлайн
  4. каст
  5. предполагаемое количество серий
16. Главный автор сценария отвечает за:
  1. общую концепцию сериала
  2. создание «библии проекта»
  3. утверждение «библии проекта» перед началом съёмок
  4. написание диалогов
17. «Библия проекта» включает в себя:
  1. название
  2. лог-лайн
  3. формат проекта
  4. жанр и структуру
  5. поэпизодный план
  6. синопсис
18. «Сюжетчики» в создании сериалов – это:
  1. сценаристы, которые пишут подробные поэпизодические сценарные планы
  2. создают драматургическую концепцию сериала
  3. оба ответа
19. «Диалогисты» в создании сериала – это:
  1. сценаристы, которые пишут подробные поэпизодические сценарные планы
  2. сценаристы, которые пишут диалоги на основе поэпизодных планов
  3. оба варианта ответа
20. Перечислите виды композиции телефильма:
  1. структурная
  2. сюжетная
  3. сюжетно линейная
  4. вертикальная
  5. архитектоника

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	1, 3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1, 2, 3, 4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	2, 1, 4, 5, 3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2, 3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1, 2, 3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1, 2, 3, 4, 6	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1, 2, 3, 5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	отлично
75,00-84,99%	15-16	хорошо
56,00-74,99%	12-14	удовлетворительно
Менее 55,99%	11 и меньше	неудовлетворительно

## ПРАКТИКУМ ПО ИНТЕРАКТИВНЫМ МЕДИА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине(модулю) является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-24
<b>ВСЕГО</b>		<b>24</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-3**

1. Какая из следующих технологий часто используется в интерактивных выставках для создания эффекта дополненной реальности (AR)?
  1. 3D принтинг
  2. специальные AR очки и мобильные приложения
  3. текстовые дисплеи
  4. программы для обработки фото и видео
2. Что из следующего лучше всего описывает интерактивный видеомеппинг?
  1. статические изображения, размещенные на экране
  2. видео без звука и визуальных эффектов
  3. видео с линейным повествованием без возможности выбора
  4. видео, позволяющее зрителю влиять на ход сюжета через выбор
3. Какая технология позволяет создавать виртуальные объекты, которые взаимодействуют с реальным миром в режиме реального времени?
  1. виртуальная реальность (VR)
  2. дополненная реальность (AR)
  3. голография
  4. искусственный интеллект
4. Можно ли отнести выставки к интерактивным медиа?
  1. нет, они не несут интерактивной функции
  2. да, потому что в них задействовано сразу несколько человек
  3. нет, потому что они несут развлекательный характер
  4. да, так как выставки несут информативный характер и предоставляют возможности для взаимодействия зрителя и экспоната
5. Как интерактивные медиа влияют на зрителя?
  1. нейтрально, так как они ничем не отличаются от других видов медиа
  2. интерактивные медиа задействуют от двух и более органов чувств, благодаря чему больше зрителей перенимают информацию и эмоционально вовлекаются в проект
  3. положительно, потому что интерактивные медиа нравятся и детям и взрослым
  4. негативно, так как большинство интерактивных медиа из-за неотработанного технического оснащения могут вредить здоровью человека.
6. Что из перечисленного не относится к процессу создания интерактивных медиа?
  1. организация съемочного процесса
  2. поиск экспертов
  3. создание раскадровки
  4. актерский этюд
7. Что из нижеперечисленного можно отнести к интерактивным медиа?
  1. Голосование в социальной сети
  2. Прямая трансляция с открытия фестиваля
  3. Мультимедийный спектакль в жанре «мультимедийный байопик»
  4. все вышеперечисленное
8. Что такое питчинг?
  1. короткая презентация идеи перед значимыми людьми
  2. заявление о какой-либо претензии
  3. письменное заявление с описанием предлагаемого продукта
  4. коммерческий рекламный видеоролик
9. Как называется процесс создания сценария для интерактивного медиа?

1. Сценарная разработка.
  2. Дизайн уровней.
  3. Разработка интерфейса.
  4. Редактирование видео.
10. Что такое интерактивное медиа?
1. Медиа, которое позволяет зрителю взаимодействовать с контентом.
  2. Медиа, которое передает информацию без участия зрителя.
  3. Медиа, предназначенное для просмотра только на мобильных устройствах.
  4. Медиа, которое содержит исключительно текстовую информацию.
11. Какие элементы являются ключевыми при создании интерактивного фильма?
1. Линейный сюжет и фиксированные сцены.
  2. Нелинейный сюжет и возможность выбора зрителем пути развития событий.
  3. Минимальное количество диалогов и статичные кадры.
  4. Отсутствие музыки и звукового сопровождения.
12. Какой инструмент используется для визуализации структуры нелинейного сюжета в интерактивном медиа?
1. Диаграмма Ганта.
  2. Таблица сценариев.
  3. Диаграмма связей (mind map).
  4. Блок-схема.
13. Что такое «юзабилити-тестирование» в контексте интерактивных медиа?
1. Проверка удобства использования продукта пользователями.
  2. Оценка качества графики и анимации.
  3. Анализ музыкального сопровождения.
  4. Определение уровня сложности игры.
14. Что такое "скриптинг" в разработке интерактивных медиа?
1. Написание текста для диалогов персонажей.
  2. Программирование поведения объектов и персонажей.
  3. Создание анимационных эффектов.
  4. Работа со звуковыми эффектами.
15. Какое программное обеспечение часто используется для разработки интерактивных фильмов?
1. Adobe Premiere Pro.
  2. Unity.
  3. Final Cut Pro.
  4. Blender.
16. Что такое «эргономичность» в дизайне интерактивных медиа?
1. Удобство использования продукта пользователем.
  2. Эстетическая привлекательность дизайна.
  3. Уровень детализации графических элементов.
  4. Время загрузки приложения.
17. Что такое "UX-дизайн" в контексте интерактивных медиа?
1. Дизайн пользовательского опыта.
  2. Дизайн интерфейсов.
  3. Дизайн персонажей.
  4. Дизайн локаций.
18. Что такое "интерактивный дизайн"?
1. Проектирование статичных изображений.
  2. Проектирование интерфейсов, позволяющих пользователю взаимодействовать с системой.
  3. Проектирование анимационных роликов.
  4. Проектирование звуковых эффектов.

19. Что такое "пользовательский путь" в интерактивных медиа?
1. Последовательность шагов, которую проходит пользователь от начала до конца взаимодействия с продуктом.
  2. Список функций, доступных пользователю.
  3. История персонажа в игре.
  4. Описание уровней сложности игры.
20. Что такое "интерфейс" в интерактивных медиа?
1. Система управления игрой.
  2. Совокупность элементов, через которые пользователь взаимодействует с системой.
  3. Графическое оформление игры.
  4. Музыкальное сопровождение игры.
21. Что такое «интеллектуальные системы» в интерактивных медиа?
1. Системы искусственного интеллекта, используемые для создания персонализированного контента.
  2. Автоматизированные системы тестирования юзабилити.
  3. Сложные алгоритмы генерации случайных чисел.
  4. Системы защиты данных пользователей.
22. Что такое "адаптивный интерфейс" в интерактивных медиа?
1. Интерфейс, который автоматически подстраивается под устройство пользователя.
  2. Интерфейс, который меняется в зависимости от уровня пользователя.
  3. Интерфейс, который изменяется в зависимости от времени суток.
  4. Интерфейс, который адаптируется под возраст пользователя.
23. Что такое "персонализация" в интерактивных медиа?
1. Возможность изменения внешнего вида персонажа.
  2. Настройка интерфейса под предпочтения пользователя.
  3. Индивидуализация контента на основе предпочтений и поведения пользователя.
  4. Изменение уровня сложности игры.
24. Какую роль в интерактивных медиа играет обратная связь с пользователем?

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.





	взаимодействие, уточнить предпочтения аудитории и корректировать контент	обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
--	---	--

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	21 - 25	отлично
75,00-84,99%	18 - 20	хорошо
65,00-74,99%	16 - 17	удовлетворительно
Менее 64,99 %	15 и меньше	неудовлетворительно

## КИНОТЕХНИКА И КИНОТЕХНОЛОГИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1.</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента	<i>Знает:</i> <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов; <i>Умеет:</i> <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа; <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла; <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта; <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта; <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта; <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект; <b>ПКО-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта; <i>Владеет:</i> <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		<p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента	1-25
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-1, ПК-3**

1. Что такое кинематограф?
  1. Искусство создания фотографий.
  2. Искусство создания мультфильмов.
  3. Искусство создания движущихся изображений и их проекции на экран.
  4. Искусство создания театральных постановок.
2. Кто считается основоположником кинематографа?
  1. Луи Даггер
  2. Братья Льюмьер.
  3. Джордж Истман.
  4. Александр Попов.

3. Что такое киноплёнка?
  1. Материал для записи аудио.
  2. Гибкий материал, покрытый светочувствительным слоем, используемый для фиксации изображений.
  3. Устройство для проецирования изображений.
  4. Формат цифрового видео.
4. Что такое анаморфотная оптика?
  1. Оптика, которая изменяет цвет изображения.
  2. Оптика, которая сжимает изображение по горизонтали во время съёмки и восстанавливает его при проекции.
  3. Оптика, которая увеличивает контрастность изображения.
  4. Оптика, которая добавляет эффекты размытия.
5. Что такое кадр?
  1. Фрагмент фильма, состоящий из нескольких сцен.
  2. Отдельное неподвижное изображение на киноплёнке или цифровом носителе.
  3. Набор инструментов для монтажа фильма.
  4. Смешной персонаж фильма.
6. Что такое диафрагма объектива?
  1. Регулятор фокусировки объектива.
  2. Устройство для изменения угла обзора камеры.
  3. Регулируемое отверстие, контролирующее количество света, проходящего через объектив.
  4. Устройство для стабилизации изображения.
7. Что такое экспозиция?
  1. Продолжительность показа фильма.
  2. Величина выдержки и диафрагмы, определяющие количество света, попадающего на плёнку или матрицу.
  3. Угол обзора объектива.
  4. Яркость изображения на экране.
8. Что такое фреймрейт?
  1. Частота смены кадров в секунду.
  2. Размер кадра.
  3. Скорость движения камеры.
  4. Расстояние от камеры до объекта съёмки.
9. Что такое зум-объектив?
  1. Объектив с постоянным фокусным расстоянием.
  2. Объектив, позволяющий изменять фокусное расстояние без необходимости замены самого объектива.
  3. Объектив для макросъёмки.
  4. Объектив для съёмки в условиях низкой освещённости.
10. Что такое глубина резкости?
  1. Расстояние от камеры до объекта съёмки.
  2. Зона чёткого изображения перед и за объектом съёмки.
  3. Способность объектива увеличивать объект.
  4. Скорость затухания света в объективе.
11. Что такое хромакей?
  1. Метод совмещения двух изображений путём удаления определённого цвета фона одного из них.
  2. Метод улучшения яркости изображения.
  3. Метод добавления спецэффектов после съёмки.
  4. Метод создания стереоскопического изображения.
12. Что такое HDR?

1. Технология увеличения разрешения изображения.
  2. Технология улучшения цветового диапазона и контрастности изображения.
  3. Технология сжатия видеофайлов.
  4. Технология уменьшения шума на изображении.
13. Что такое кодек?
1. Программа для воспроизведения видео.
  2. Алгоритм сжатия и декомпрессии цифровых видео- и аудиоданных.
  3. Устройство для записи видео.
  4. Устройство для обработки звука.
14. Что такое 4K разрешение?
1. Разрешение экрана, соответствующее 3840x2160 пикселей.
  2. Разрешение экрана, соответствующее 1920x1080 пикселей.
  3. Разрешение экрана, соответствующее 1280x720 пикселей.
  4. Разрешение экрана, соответствующее 640x480 пикселей.
15. Что такое оптическая стабилизация изображения?
1. Электронная система коррекции дрожания камеры.
  2. Механизм внутри объектива, компенсирующий небольшие колебания камеры.
  3. Система автоматической фокусировки.
  4. Система регулировки экспозиции.
16. Что такое анаглифические очки?
1. Очки для просмотра трёхмерных изображений, использующие разные фильтры для каждого глаза.
  2. Очки для улучшения контрастности изображения.
  3. Очки для защиты глаз от яркого света.
  4. Очки для чтения субтитров.
17. Что такое цифровой негатив?
1. Негативное изображение, получаемое при проявлении фотоплёнки.
  2. Цифровой файл, содержащий необработанные данные изображения, снятые камерой.
  3. Отрицательное значение экспозиции.
  4. Резервная копия цифрового файла.
18. Что такое шумоподавление?
1. Процесс устранения нежелательных шумов и артефактов на изображении.
  2. Процесс усиления сигнала изображения.
  3. Процесс улучшения цветопередачи.
  4. Процесс сжатия видеофайла.
19. Что такое матрица камеры?
1. Часть камеры, отвечающая за запись звука.
  2. Сенсор, преобразующий световые сигналы в электрические и создающий цифровое изображение.
  3. Линза, собирающая световые лучи.
  4. Часть камеры, регулирующая экспозицию.
20. Что такое формат кадра?
1. Соотношение сторон изображения (например, 16:9 или 4:3).
  2. Разрешение изображения (например, 4K или Full HD).
  3. Тип файла изображения (например, JPEG или PNG).
  4. Глубина цвета изображения (например, 24 бита).
21. Что такое динамический диапазон?
1. Наука о количественных отношениях и пространственных формах действительного мира.
  2. Спектр тоналностей, которые камера способна зафиксировать одновременно.

3. Пропускающее оптическое устройство, которое фокусирует или рассеивает световой луч посредством преломления
4. Размах движений камеры во время съемки.
22. Что такое ISO в фотографии и кино?
  1. Стандартизация размеров пленки.
  2. Чувствительность сенсора камеры к свету.
  3. Международная организация стандартизации.
  4. Параметр, определяющий качество звука.
23. Что такое композитинг?
  1. Процесс объединения различных слоев изображения для создания финального кадра.
  2. Процесс редактирования звука в фильме.
  3. Процесс создания титров и надписей.
  4. Процесс монтажа видеоматериала.
24. Что такое частота дискретизации?
  1. Количество кадров, записываемых в секунду.
  2. Количество бит информации, сохраняемой на единицу времени.
  3. Количество цветов, отображаемых на экране.
  4. Количество пикселей на дюйм.
25. Что такое трекинг?
  1. Процесс отслеживания движения объекта в кадре для последующего наложения спецэффектов.
  2. Процесс записи звука для фильма.
  3. Процесс настройки баланса белого.
  4. Процесс калибровки мониторов.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

13.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	22 - 25	Зачтено
75,00-84,99%	19 - 21	Зачтено
65,00-74,99%	17 - 19	Зачтено
Менее 64,99 %	16 и меньше	Не зачтено



## ОСНОВЫ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### Код контролируемой компетенции: ПК-3

1. Как называется в широком смысле компьютерное моделирование (создание, проектирование) учебных задач, ситуаций и их решение при помощи компьютера?
  1. Компьютерная симуляция

2. Компьютерное имитирование
  3. Виртуальное имитирование
  4. Имитация среды
2. Как называется граница между двумя функциональными объектами, требования к которой определяются стандартом, совокупностью средств, методов и правил взаимодействия между элементами системы?
    1. Вертекс
    2. Интерфейс
    3. Референс
    4. Функциональное окно
  3. Как называется метод компьютерной графики, который позволяет отображать объекты более достоверно, моделируя поток света в реальном мире?
    1. Физически корректный рендеринг
    2. Достоверно корректный рендер
    3. Корректный рендер
    4. Трассировка лучей
  4. Как называются геометрические характеристики поверхности 3D сетки?
    1. Полигоны
    2. Мэш
    3. Топология
    4. Пайплайн
  5. Как называется технология рендеринга изображений, которая позволяет достичь высокого уровня реалистичности благодаря имитации физики поведения света и теней?
    1. Оптический метод
    2. Оптические искажения
    3. Blu-ray
    4. Трассировка лучей
  6. Как называется метод создания текстур, при котором изображение текстур создается вручную?
    1. Полигональное текстурирование
    2. Hand paint текстурирование
    3. Процедурное текстурирование
    4. Paint текстурирование
  7. Как называется многократное уменьшение количества полигонов 3D модели (либо же создание новой сетки) с обязательным сохранением формы модели?
    1. Пайплайн
    2. Текстурирование
    3. Ретопология
    4. Визуализация
  8. Как называются данные о поверхности модели, которые помогают перенести детализацию с высокополигональной модели на низкополигональную?
    1. Текстурные карты
    2. Карты нормалей
    3. Развертка
    4. Texel Density
  9. Как называется модель затенения, используемая в трёхмерной графике и позволяющая добавить реалистичности изображению за счёт вычисления интенсивности света, доходящего до точки поверхности, который в отличие от локальных, является глобальным методом?
    1. Back Light
    2. Global Illumination
    3. Ambient occlusion

4. Albedo
10. Как называется полигональная сетка в 3D компьютерной графике, которая имеет относительно малое количество полигонов?
  1. Low-poly
  2. Mid-poly
  3. High-poly
  4. V-poly
11. Как называется примерное и грубое моделирование, применяемое для определения масштабов и расположения объектов на 3D сцене?
  1. Моделинг
  2. Блокаут
  3. Референс
  4. UV-преобразование
12. Как называется программная методика в трёхмерной компьютерной графике, предназначенная для создания эффекта трёхмерных лучей света, проходящих через окружение трехмерной сцены?
  1. Объемный свет
  2. Global Illumination
  3. Рассеянный свет
  4. Ambient occlusion
13. Как называется соответствие между координатами на поверхности трехмерного объекта и координатами двумерной текстуры?
  1. UV-преобразование
  2. Запекание
  3. Шейдинг
  4. Анврапинг
14. Как называются карты окружения для визуализации отражений и реалистичного освещения?
  1. HDRi map
  2. Normal map
  3. Occlusion map
  4. Albedo
15. Как называются линии нулевой толщины, расположенные в двумерном пространстве, не имеющие третьего измерения?
  1. Вертексы
  2. Сплайны
  3. Полигоны
  4. Эджи
16. Как называется набор зависимостей между управляющими и управляемыми элементами, созданный таким образом, чтобы управляющих элементов было меньше, чем управляемых?
  1. Локаторы
  2. Система управления
  3. Контроллеры
  4. Риг
17. Как называется процесс настройки параметров для управления деформацией модели?
  1. Распределение веса
  2. Система управления
  3. Ремешинг
  4. Риггинг
18. Как называется вид анимации, который автоматически генерирует анимацию в режиме реального времени согласно установленным правилам, законам и

ограничениям?

1. Предопределённой анимации
2. Процедурная анимация
3. Линейная анимация
4. Нелинейная анимация

19. Как называется метод, при котором родительская кость управляет и определяет положение зависимых костей?

1. Прямая кинематика
2. Инверсия
3. Обратная кинематика
4. Нелинейная кинематика

20. Что такое модификаторы?

1. Объекты, использующие другие формы и объекты для создания новых объектов с новой геометрией сильно упрощающие процесс проектирования
2. Модули, временно или навсегда изменяющий свойства или поведение объекта
3. Это особые типы объектов, используемые для изменения формы других объектов, широко применяемые как непосредственно в моделировании, так и в анимации
4. Симуляция физических свойств объекта, изменяющая его структуру для создания новых объектов с новой геометрией

21. Объясните значение термина «процедурное текстурирование».

22. Раскройте значимость запекания набора текстурных карт.

23. Каково значение ретопологии как одного из основных этапов моделирования?

24. Каковы основные аспекты выбора движка рендера?

25. Раскройте преимущества этапа скульптурирования в контексте создания трехмерного персонажа.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

9.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Процедурное текстурирование — метод создания текстур с помощью какого-либо алгоритма	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Позволяет улучшить внешний вид модели и сделать её более детализированной, этот процесс упрощает рендеринг в реальном времени	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	Ретопология — это процесс создания новой топологии для 3D-модели. Он направлен на упрощение и оптимизацию модели, чтобы она стала более подходящей для анимации,	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллом; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

	текстурирования и рендеринга.	
24.	Функциональность, интерфейс и удобство использования, производительность, совместимость и стоимость. Выбор движка рендера зависит от конкретных потребностей и бюджета пользователя.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллом; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	Создание реалистичных деталей, улучшение готовых моделей, высокая скорость создания моделей, креативность.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26 - 30	отлично
75,00-84,99%	23 - 25	хорошо
65,00-74,99%	20 - 22	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i> <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам; <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
ПК-3	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-24
<b>ВСЕГО</b>		<b>24</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### *Код контролируемой компетенции: ПК-3*

1. Какое программное обеспечение используется для потоковой передачи мультимедийного контента через интернет?

1. Microsoft Word

2. OBS Studio
3. Warcraft
4. Microsoft Excel
2. Какое программное обеспечение используется для создания и редактирования интерактивных PDF-документов?
  1. The Sims 4
  2. iTunes
  3. Adobe Acrobat
  4. File Explorer
3. Какое программное обеспечение не используется для создания и редактирования анимационных роликов?
  1. Toon Boom Harmony
  2. Moho
  3. TVPaint
  4. Adobe Premiere Pro
4. Какое программное обеспечение используется для разработки мобильных приложений и игр?
  1. Android Studio
  2. Adobe Photoshop
  3. Skype
  4. CapCut
5. Какое программное обеспечение используется для обработки изображений и графического дизайна?
  - 1) Adobe Premiere Pro
  - 2) Adobe Audition
  - 3) Adobe Photoshop
  - 4) Adobe Dreamweaver
6. Какое устройство используется для улучшения качества звука в мультимедийных приложениях?
  1. Эквалайзер
  2. Усилитель
  3. Компрессор
  4. Лимитер
7. Какое устройство используется для подключения микрофона к компьютеру?
  1. Графический планшет
  2. Клавиатура
  3. USB-порт
  4. Порт Ethernet
8. Какое устройство используется для вывода звука на наушники или колонки?
  5. Звуковая карта
  6. Процессор
  7. Оперативная память
  8. Блок питания
9. Какое устройство используется для захвата и обработки видеоизображения?
  1. Веб-камера
  2. Монитор
  3. оперативная память
  4. Звукозаписывающее устройство
10. Информация – это:
  1. накопленная информация об окружающей действительности, зафиксированная на материальных носителях, обеспечивающих передачу информации во времени и пространстве между потребителями для решения конкретных задач.



2. организованный социально-экономический и научно-технический процесс создания оптимальных условий для удовлетворения информационных потребностей и реализации прав граждан, органов государственной власти, органов местного самоуправления, организаций, общественных объединений на основе формирования и использования информационных ресурсов.
  3. сведения об окружающем мире (объектах, явлениях, событиях, процессах и т.д.), уменьшающие имеющуюся степень неопределенности, отчужденные от их создателя и ставшие сообщениями, которые можно воспроизводить путем передачи людьми устным, письменным или другим способом.
  4. совокупность данных, сформированная производителем для распространения в вещественной или невещественной форме.
11. Настольная платформа:
1. это тип оборудования, на котором можно установить информационную технологию
  2. это платформа для рабочей группы или компании, в которой почти всегда оперируют с одним или несколькими серверами баз данных
  3. это платформа для интернет или интернет-приложений, которые используют web-сервер
  4. однопользовательская платформа или платформа для небольшой группы пользователей, в которой не используется сервер базы данных
12. Коммуникационная функция информационной системы — это:
1. своевременная и качественная обработка данных во всех интересующих аспектах
  2. выполнение непрерывного накопления, систематизации, хранения и обновления всей необходимой информации
  3. обеспечение быстрого доступа, поиска и выдачи необходимой информации
  4. оперативная передача информации в заданные пункты
13. Постпродакшн-это:
1. финальный этап в создании любого видеоматериала
  2. продвижение фильма на рынке
  3. тиражирование кинофильма
14. Нелинейный монтаж подразумевает сборку фильма по следующему принципу:
1. геометрическая прогрессия
  2. произвольный порядок
  3. математическая последовательность
15. Final Cut Pro X – это:
1. видеоигра
  2. профессиональный видеоредактор для операционных систем
  3. vt-приложение для образования
16. Таймлайн – это:
1. временная шкала, полоса с метками, отображающая последовательность событий будущего кинофильма
  2. распорядок рабочего дня на площадке
  3. фигура речи
17. С помощью какого инструмента можно изменить скорость клипов в программе Final Cut Pro:
1. Crook
  2. Blade speed
  3. Linnex
18. Кроп – это:
1. качество изображения
  2. условный коэффициент, отражающий изменения поля зрения объектива

3. уровень звука
19. Чистовой и черновой монтаж осуществляется в программе:
  1. Linnex
  2. Davinci Resolve
  3. CrooK
20. Для какого монтажа подходит программа Premiere Pro:
  1. черновой
  2. черновой и чистовой
  3. чистовой
21. Какая программа обеспечивает импорт исходного материала:
  4. Davinci Resolve
  5. Blade speed
  6. Linnex
22. По правилам комфортного монтажа по композиции кадра перескок центра внимания по горизонтали не должен превышать:
  1. 2/3 кадра
  2. 1/2 кадра
  3. 1/3 кадра
23. Анимация графических объектов в 3D пространстве, создаваемая посредством компьютера это:
  1. Компьютерная анимация
  2. Перекладка
  3. Пиксиляция
24. Мастеринг видеоклипа – это:
  1. профессиональный монтаж
  2. Подготовка видеоконтента к тиражированию
  3. обучение монтажу

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	3	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	4	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

12.	3	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	1	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	3	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	1	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	2	Полное совпадение с верными ответами оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	21 - 24	отлично
75,00-84,99%	18 - 20	хорошо
65,00-74,99%	16 - 17	удовлетворительно
Менее 64,99 %	15 и меньше	неудовлетворительно

## МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-24
<b>ВСЕГО</b>		<b>24</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### *Код контролируемой компетенции: ПК-3*

1. Как называется технология, которая создает искусственную среду, в которую пользователь может погрузиться с помощью специальных устройств, таких как VR-гарнитуры?

1. Компьютерная симуляция

2. Компьютерное имитирование
  3. Виртуальная реальность
  4. Дополнительная реальность
2. Какое устройство является основным для взаимодействия в VR?
    1. Пульт дистанционного управления
    2. VR-гарнитура
    3. Манипулятор
    4. Мобильный телефон
  3. Какую технологию используют для отслеживания движения в VR?
    1. GPS
    2. Радар
    3. Инфракрасные датчики
    4. Ультразвук
  4. Кто разработал первую коммерческую VR-гарнитуру?
    1. Sony
    2. Oculus
    3. Nintendo
    4. Sega
  5. Как называется технология, которая накладывает цифровую информацию, такую как изображения, текст или анимации, на реальный мир в режиме реального времени?
    1. Компьютерная симуляция
    2. Компьютерное имитирование
    3. Виртуальная реальность
    4. Дополнительная реальность
  6. Какая из технологий используется для создания высококачественного VR?
    1. Блокчейн
    2. Искусственный интеллект
    3. Компьютерная графика
    4. Мобильные приложения
  7. Как называется устройство, которое позволяет управлять VR-объектами?
    1. Массажер
    2. Контроллер
    3. Лазерная мышь
    4. Графический планшет
  8. Какой из следующих терминов описывает опыт, при котором пользователь может взаимодействовать с виртуальным окружением?
    1. Пассивный просмотр
    2. Интерактивная среда
    3. Узкая реальность
    4. Иммерсивное взаимодействие
  9. Какой из следующих факторов влияет на уровень погружения в VR?
    1. Объем памяти устройства
    2. Частота обновления экрана
    3. Цветовая палитра
    4. Размер гарнитуры
  10. Что такое трекинг в контексте VR?
    1. Отслеживание работы компьютера
    2. Отслеживание движения пользователя и объектов
    3. Управление программным обеспечением
    4. Измерение времени загрузки
  11. Какой профиль частоты обновления экрана считается минимально рекомендуемым для VR?

1. 30 Гц
  2. 60 Гц
  3. 90 Гц
  4. 120 Гц
12. Что такое "клиппинг" в контексте технологии виртуальной реальности?
1. Увеличение яркости
  2. Деформация объектов
  3. Обрезка объектов, находящихся за пределами видимости
  4. Изменение сцены
13. Какой язык программирования наиболее часто используется для разработки VR-контента?
1. Java
  2. C++
  3. Python
  4. C#
14. Как называется процесс, используемый в 3D-моделировании для проекции двумерных текстур на трехмерные объекты?
1. UV-развертка
  2. Анрапинг
  3. Скульптинг
  4. Визуализация
15. Какой метод часто используется для повышения производительности 3D-моделей в VR?
1. Повышение количества полигонов
  2. Использование LOD (уровни детализации)
  3. Увеличение текстур
  4. Анимация
16. Какой тип освещения обычно используется для создания реалистичных сцен в VR?
1. Прямое освещение
  2. Экстенсивное освещение
  3. Точечное освещение
  4. Диффузное освещение
17. Как называется метод создания и управления материалами в 3D-графике, который основан на использовании узлов для определения свойств материалов и их взаимодействия с освещением и текстурами?
1. Нодовая система
  2. Линейная система
  3. Тектурные карты
  4. Нелинейная система
18. Как называется обобщение понятия перпендикуляра к прямой или плоскости на произвольные гладкие кривые и поверхности?
1. Эдж
  2. Ось
  3. Деформация
  4. Нормаль
19. Как называется процесс определения цвета и яркости поверхности 3D-объектов в зависимости от различных факторов, таких как освещение, текстуры и материалы?
1. Шейдинг
  2. Текстурирование
  3. Прорисовка
  4. Симуляция
20. Объясните значение термина «фовеированный рендеринг (Foveated rendering)».

21. Раскройте разницу между рендерингом в реальном времени и предварительным рендерингом в контексте VR.
22. Каковы основные различия между виртуальной реальностью (VR) и дополненной реальностью (AR)?
23. Каковы основные технические требования для создания VR-контента?
24. Раскройте основные требования к текстурированию в виртуальной реальности.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	Графика видна четко там, куда смотрит глаз зрителя. Это снижает нагрузку на стистему.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Рендеринг в реальном времени — это процесс, при котором изображение создается на лету в ответ на действия пользователя. Обеспечивает интерактивность.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	В VR все, что видит пользователь, генерируется компьютером, позволяя ему взаимодействовать с стереоскопическим окружением. В отличие от этого, дополненная реальность (AR) накладывает цифровые объекты на реальный мир.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	Мощный процессор и достаточное количество оперативной памяти. Программа Unity	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллом; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Учет освещения, согласованность стилей, использование карт, поддержка различных устройств, минимизация артефактов.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



**Оценивание тестового задания**

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	26 - 28	отлично
75,00-84,99%	23 - 25	хорошо
65,00-74,99%	20 - 22	удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	неудовлетворительно

## ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	<b>УК-7.</b> Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<i>Знает:</i> <b>УК-7.1.</b> виды, задачи, средства общей физической подготовки и способы их применения в процессе собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.2.</b> факторы и методы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; <i>Умеет:</i> <b>УК-7.3.</b> применять методы и системы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.4.</b> использовать навыки общей физической подготовки как инструмент здоровьесбережения; <i>Владеет:</i> <b>УК-7.5.</b> нормами поведения, обеспечивающими здоровый образ жизни; <b>УК-7.6.</b> навыками самоконтроля за состоянием своего здоровья и поддержанием его для обеспечения продуктивной жизнедеятельности.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-7</b>	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

#### Код контролируемой компетенции: УК-7

1. Что представляет собой понятие «культура»?

1) степень раскрытия потенциальных возможностей личности в различных областях

- деятельности
- 2) материальные и духовные ценности, создаваемые человеком
  - 3) носитель культурных ценностей, создающий новые ценности
  - 4) социальная среда, в которой развивается личность
2. Физическая культура – это:
- 1) занятия спортом
  - 2) часть общей культуры, совокупность материальных и духовных ценностей в сфере двигательной деятельности человека
  - 3) часть общей культуры, призванная развивать и совершенствовать физическое состояние человека
  - 4) участие в соревнованиях
3. Влияние физических упражнений на организм человека
- 1) положительное, если эти упражнения выполняются регулярно, в правильном темпе, в правильной последовательности, а занимающийся не имеет противопоказаний, исключающих данные занятия
  - 2) положительное только в случае, если заниматься ими на пределе своих физических возможностей
  - 3) положительное только в случае, если использовать естественные силы природы для восстановления организма
4. Что из перечисленного можно отнести к основным средствам физического воспитания
- 1) физиотерапевтические процедуры
  - 2) ритмические и силовые характеристики движений
  - 3) естественные силы природы
  - 4) витамины и минеральные добавки
5. Процесс воспитания физических качеств и формирования двигательных умений и навыков называется
- 1) физической подготовкой
  - 2) физическим воспитанием
  - 3) физической подготовленностью
  - 4) физической культурой
6. Способность выполнять движения с большой амплитудой называется:
- 1) эластичностью
  - 2) гибкостью
  - 3) растяжкой
  - 4) разминкой
7. Оздоровительные задачи физического воспитания направлены:
- 1) на подготовку с целью зачисления в группу спортивной подготовки по виду спорта (спортивной дисциплине)
  - 2) на формирование знаний о физической культуре и спорте и умений выполнять физические упражнения в избранном виде спорта
  - 3) на охрану жизни и укрепление здоровья
8. Способность к продолжительной работе без снижения ее эффективности или способность противостоять утомлению называется:
- 1) функциональной устойчивостью
  - 2) биохимической экономизацией
  - 3) тренированностью
  - 4) выносливостью
9. К показателям физической подготовленности относятся:
- 1) вес, рост
  - 2) артериальное давление и ЧСС
  - 3) время задержки дыхания
  - 4) сила, выносливость, скорость

10. Субъективные показатели работоспособности при занятиях физическими упражнениями
- 1) физиологическая кривая
  - 2) изменение частоты дыхания, потоотделение
  - 3) температура кожной поверхности
  - 4) потеря веса
11. Укажите, что не относится к методическим принципам физического воспитания:
- 1) систематичность
  - 2) сила воли и смелость
  - 3) сознательность и активность
  - 4) доступность и индивидуализация
12. Физическое воспитание — это:
- 1) занятия физическими упражнениями
  - 2) часть воспитания, результат развития физических и психических качеств личности
  - 3) часть общего воспитания, процесс и результат развития двигательных способностей, формирования физических, психических и морально-эстетических качеств личности
  - 4) участие в соревнованиях
13. Физическая рекреация — это:
- 1) средство лечения и восстановление функций после травм или заболеваний
  - 2) утренняя гимнастика
  - 3) дозированный бег
  - 4) двигательный активный отдых, туризм
14. Что является главным источником энергии в организме
- 1) белки
  - 2) углеводы
  - 3) жиры
  - 4) минеральные вещества
15. Студенты, имеющие отклонения в состоянии здоровья, зачисляются в отделение:
- 1) основное
  - 2) медицинское
  - 3) специальное
  - 4) спортивное
16. Базой, основой повышения работоспособности человека является
- 1) специальная подготовка
  - 2) общая физическая подготовка
  - 3) спортивная подготовка
  - 4) прикладная подготовка
17. Что означает слово «спорт»
- 1) физическая культура
  - 2) зрелище
  - 3) соревновательная деятельность
  - 4) игра, развлечение
18. Гиподинамия — это:
- 1) сниженная двигательная деятельность, следствием которой является нарушение функций организма
  - 2) повышенная двигательная деятельность, следствием которой является нарушение функций организма
  - 3) повышенное артериальное давление у человека
  - 4) нарушение деструктивных функций систем органов у человека
19. Самоконтроль — это:
- 1) регулярные наблюдения занимающихся за состоянием своего здоровья, функциональной и физической подготовленностью и их изменениями под влиянием

- занятий упражнениями и спортом
- 2) планомерный процесс получения информации о физическом состоянии занимающихся физической культурой
  - 3) краткое заключение о состоянии здоровья, занимающегося физической культурой и спортом
20. Какая физическая культура связана с использованием физических упражнений в качестве средства лечения заболеваний?
- 1) оздоровительно-реабилитационная физическая культура
  - 2) педагогическая физическая культура
  - 3) профессиональная физическая культура
  - 4) физическая культура в детских дошкольных учреждениях
21. Что относится к функциональным показателям, характеризующие особенности физического развития человека:
- 1) уровень развития общей выносливости, результаты прыжка с места
  - 2) частота сердечных сокращений, сила основных мышечных групп
  - 3) объем грудной клетки, форма осанки, длина и масса тела
22. В качестве теоретической подготовки не рассматривается:
- 1) система знаний, сконцентрированных в специализированных научных дисциплинах в сфере спорта, связанных с познанием и научным обеспечением спортивной практики
  - 2) система интеллектуальных умений и навыков, обеспечивающих формирование убеждений и развитие познавательных способностей в процессе спортивной деятельности
  - 3) система знаний, умений и навыков, позволяющих правильно строить тренировочный процесс и добиваться успехов на соревнованиях
23. Что такое массовый спорт:
- 1) занятия физическими упражнениями в разнообразных соревновательных формах с целью активного отдыха, досуга
  - 2) спорт высших достижений
  - 3) профессиональный спорт
  - 4) достиженческий спорт
24. Ловкость — это способность:
- 1) выполнять действие при обучении двигательного упражнения
  - 2) перестраивать двигательную деятельность в соответствии с меняющейся ситуацией и быстро обучаться новым двигательным действиям
  - 3) противодействовать внешним сопротивлениям
  - 4) выполнять движения с наибольшей амплитудой
25. В чем заключается особенность ритмической гимнастики:
- 1) деятельность, которая связана с длительным сохранением сидячей рабочей позы и точностью выполнения мелких механических операций
  - 2) приводит организм в рабочее состояние после пробуждения, поддерживает высокий уровень работоспособности в течение трудового дня
  - 3) темп движений и интенсивность выполнения упражнений задается ритмом музыкального сопровождения

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



## ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТИМЕДИА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p><b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-23
<b>ВСЕГО</b>		<b>23</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### Код контролируемой компетенции: ПК-3

1. Что включает в себя художественное проектирование медиа?
  1. Только создание визуального оформления.

2. Только разработку сценариев и сюжетов.
  3. Только техническую реализацию проекта.
  4. Комплексную работу над созданием визуальных, аудиальных и интерактивных компонентов медиа-продукта.
2. Что является основной целью художественного проектирования медиа?
    1. Максимально сократить бюджет проекта.
    2. Привлечь как можно больше зрителей.
    3. Создать эстетически привлекательный и функциональный медиапродукт, соответствующий целям и задачам проекта.
    4. Использовать новейшие технологии независимо от их уместности.
  3. Что такое концепт-арт в художественном проектировании медиа?
    1. Подробный план технической реализации проекта.
    2. Первоначальные наброски и идеи визуального стиля проекта.
    3. Окончательная версия графического дизайна.
    4. Музыкальное сопровождение проекта.
  4. Что такое сториборд в художественном проектировании медиа?
    1. План размещения рекламных баннеров.
    2. Последовательность рисунков, описывающих последовательность событий в проекте.
    3. Шаблон для создания логотипа.
    4. Инструкция по монтажу видео.
  5. Что такое прототипирование в художественном проектировании медиа?
    1. Создание конечного продукта.
    2. Создание предварительного варианта проекта для тестирования и оценки.
    3. Разработка сценария.
    4. Подбор актеров для проекта.
  6. Что такое коллажирование в художественном проектировании медиа?
    1. Объединение различных визуальных элементов в одно целое.
    2. Цветокоррекция изображений.
    3. Создание анимационных эффектов.
    4. Разработка шрифтов.
  7. Что такое motion design в художественном проектировании медиа?
    1. Дизайн статичных изображений.
    2. Дизайн подвижных графических элементов, включая анимацию и видеоэффекты.
    3. Дизайн веб-сайтов.
    4. Дизайн печатных материалов.
  8. Что такое инфографика в художественном проектировании медиа?
    1. Визуальное представление данных и информации, облегчающее восприятие и понимание.
    2. Разработка логотипов.
    3. Создание иллюстраций.
    4. Видеосъемка.
  9. Что такое брендинг в художественном проектировании медиа?
    1. Процесс создания уникального образа бренда, включающий визуальные и вербальные элементы.
    2. Разработка рекламной кампании.
    3. Производство видеороликов.
    4. Создание презентаций.
  10. Что такое типографика в художественном проектировании медиа?
    1. Выбор и использование шрифтов для создания гармоничного и читабельного текста.



2. Создание иконок и пиктограмм.
  3. Разработка цветовой палитры.
  4. Аудиообработка.
11. Что такое композиционное решение в художественном проектировании медиа?
    1. Разработка сценария.
    2. Подбор музыкальных композиций.
    3. Выбор формата видео.
    4. Расположение элементов на плоскости таким образом, чтобы они создавали гармонию и передавали нужное сообщение.
  12. Что такое мокапы в художественном проектировании медиа?
    1. Эффекты, применяемые к фотографиям.
    2. Шрифты, имитирующие рукописный текст.
    3. Предварительные версии проекта, созданные для демонстрации клиентам.
    4. Звуковые эффекты.
  13. Что такое цветовой круг в художественном проектировании медиа?
    1. Инструмент для подбора сочетающихся цветов.
    2. Круговой график, показывающий распределение времени на проект.
    3. Модель для построения композиции.
    4. Круговая диаграмма, отражающая популярность цветов среди аудитории.
  14. Что такое стиль ретро в художественном проектировании медиа?
    1. Стиль, ориентированный на современные тенденции.
    2. Стиль, вдохновленный прошлым, использующий элементы дизайна прошлых эпох.
    3. Стиль, основанный на минимализме.
    4. Стиль, характеризующийся яркими цветами и абстрактными формами.
  15. Что такое флет-дизайн в художественном проектировании медиа?
    1. Дизайн, использующий минималистичный подход с уплощенными элементами и отсутствием теней и градиентов.
    2. Дизайн, основанный на использовании объемных элементов и реалистичной графики.
    3. Дизайн, ориентированный на использование ярких цветов и сложных форм.
    4. Дизайн, предполагающий использование большого количества текстур.
  16. Что такое скетчинг в художественном проектировании медиа?
    1. Быстрое создание предварительных эскизов и идей для дальнейшего развития проекта.
    2. Детализированная прорисовка окончательного варианта дизайна.
    3. Разработка технических спецификаций проекта.
    4. Подготовка документации для клиентов.
  17. Что такое wireframe в художественном проектировании медиа?
    1. Сценарий для рекламного ролика.
    2. Макет обложки книги.
    3. Простая схема структуры страницы или интерфейса, показывающая расположение основных элементов.
    4. Композиция музыкального произведения.
  18. Что такое moodboard в художественном проектировании медиа?
    1. Бюджет проекта.
    2. Планировочная таблица для команды дизайнеров.
    3. Портфолио дизайнера.
    4. Коллекция изображений, текстов и других элементов, отражающих настроение и стиль будущего проекта.
  19. Что такое верстка в художественном проектировании медиа?
    1. Процесс записи звука.

2. Процесс выбора шрифтов.
  3. Процесс создания анимации.
  4. Процесс компоновки текста и графических элементов на странице или экране.
20. Что такое стилизация в художественном проектировании медиа?
1. Придание проекту определенного художественного стиля, соответствующего его тематике и цели.
  2. Разработка логотипа.
  3. Создание иллюстраций.
  4. Верстка текста.
21. Что такое шрифтовой логотип в художественном проектировании медиа?
1. Логотип, созданный исключительно из текста, без использования дополнительных графических элементов.
  2. Логотип, представляющий собой комбинацию текста и символа.
  3. Логотип, выполненный в стиле минимализм.
  4. Логотип, использующий яркие цвета и сложные формы.
22. Что такое гайдлайн в художественном проектировании медиа?
1. Руководство по использованию фирменного стиля, включающее правила применения логотипа, цветов, шрифтов и других элементов.
  2. Инструкции по созданию анимационных роликов.
  3. Правила верстки страниц.
  4. Рекомендации по выбору программного обеспечения.
23. Что такое креативная концепция в художественном проектировании медиа?
1. Бюджет проекта.
  2. Техническое задание на проект.
  3. Календарный план работ.
  4. Основная идея проекта, определяющая его художественную направленность и стиль.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	20 - 23	зачет
75,00-84,99%	18 - 19	зачет
65,00-74,99%	15 - 17	зачет
Менее 64,99 %	14 и меньше	незачет

## АНТОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является экзамен.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<p><b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией;</p> <p><b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.</p> <p><b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.</p>
Преемственность традиций культуры и искусства	<p><b>ОПК-4.</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-4.1.</b> знает особенности процесса наследования культурных ценностей;</p> <p><b>ОПК-4.2.</b> традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>– <b>ОПК-4.3.</b> объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-4.4.</b> аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры;</p> <p><b>ОПК-4.5.</b> навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-10
<b>ОПК-4</b>	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	11-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1; ОПК-4**

1. Как называется техника анимации, созданная в 1931 г. А. Алексеевым?
  1. анимация на целлулоиде
  2. силуэтная анимация
  3. игольчатый экран
  4. анимация светом
2. Как называется первый кукольный мультфильм В.А. Старевича:
  1. "Прекрасная Люканида и борьба рогачей с усачами"
  2. "Прекрасная Люканида и борьба бородачей с рогачами"
  3. "Прекрасная Люцеида "
  4. «Прекрасная Люцеида и борьба рогачей с бородачами»
3. Какой мультфильм стал последней полнометражной работой Уолта Диснея?
  1. Король лев
  2. Золушка
  3. Книга джунглей
  4. Меч в камне
4. Какую технологию применил режиссер «взрослой» анимации Ральф Бакши?
  1. бумажную перекладку
  2. ротоскопию
  3. компьютерную анимацию
  4. живопись по стеклу
5. Назовите режиссера, придумавшего стиль сильного деформирования персонажей для большей комичности?
  1. Текс Эвери
  2. Уолт Дисней
  3. Боб Клампет
  4. Билл Ханна
6. Из какой страны режиссер Иржи Трнка?
  1. Америка
  2. Болгария
  3. Польша
  4. Чехословакия
7. Какой наградой не обладает мультфильм «Снежная королева» реж. Л. Атаманова?
  1. премия на IX МКФ в Венеции
  2. приз на XI МКФ в Каннах

3. приз на Всесоюзном кинофестивале в Москве
4. приз Международного кинофестиваля в Гонконге
8. Как называется одна из первых советский компьютерных анимаций, созданных Н. Константиновым?
  1. Колобок
  2. Красная шапочка
  3. Кошечка
  4. Электроника
9. Какая из характеристик не соответствует стилю “загребской школы” анимации?
  1. плоское пространство
  2. антианатомический метод
  3. усиление сатирической направленности
  4. анимационное движение по дуге
10. В какой технике создан короткометражный фильм “Соседи” Нормана Макларена?
  1. Пиксиляция
  2. Пластилиновая анимция
  3. Рисованная анимация
  4. Фризлайт
11. Как зовут режиссера мультфильма “Астро-бой”?
  1. Исао Такахата
  2. Осаму Тэдзука
  3. Тосио Хирата
  4. Хироси Икэда
12. В каком из перечисленных ниже мультфильмов впервые использовали технологию совмещения анимации с живыми актерами?
  1. Песня Юга
  2. Параллельный мир
  3. Кто подставил кролика Роджера
  4. Мэри Поппинс
13. Кто был художником-постановщиком мультфильма ”Желтая подводная лодка”?
  1. Питер Макс
  2. Хайнц Эдельманн
  3. Пол Маккартни
  4. Энди Уорхол
14. Фильмом какой страны является картина “Дикая планета” 1973 года?
  1. Америки
  2. Японии
  3. Канады
  4. Франции
15. В каком мультфильме Ф. Хитрук использует прием фотоколлажной анимации?
  1. История одного преступления
  2. Человек в рамке
  3. Топтыжка
  4. Фильм, фильм, фильм
16. Какой анимационный прием использован в мультфильме “Снеговик” 1982 года?
  1. Тотальная анимация
  2. Стоп-кадры
  3. Гиперболизация
  4. Все вышеперечисленное
17. По произведениям какого писателя А. Петров не создал мультфильм?
  1. А. Таренкова
  2. М. Достоевского

3. Э. Хемингуэя
  4. А. Платонова
18. В какой технике Джоанна Куин создает свои авторские мультфильмы?
1. 3D анимация
  2. Перекладка
  3. Кукольная анимация
  4. Рисованная анимация
19. Как называется первый короткометражный 3D мультфильм, созданный студией Pixar?
1. Люксо младший
  2. Игра Джери
  3. Приключения Андре и Уолли Б.
  4. Жестяная игрушка
20. Какой мультфильм К. Бронзита был номинирован на Оскар?
1. Пустышка
  2. Уборная история – любовная история
  3. Правдивая история о трех поросятах
  4. На краю Земли

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
5	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
6	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
7	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
8	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
9	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
10	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
11	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
12	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
13	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
14	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
15	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов



<b>16</b>	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>17</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>18</b>	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>19</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>20</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	17-20	Отлично
75,00-84,99%	15-16	Хорошо
56,00-74,99%	12-14	Удовлетворительно
Менее 55,99%	11 и меньше	Неудовлетворительно

## МОДЕЛИРОВАНИЕ В ТЕХНОЛОГИИ ЗАХВАТА ДВИЖЕНИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет с оценкой.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» - ресурсов и веб-контента	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;  <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;  <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;  <b>ПК-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и</p>

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	1-25
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-1, ПК-3**

1. Как называется метод анимации персонажей и объектов при помощи оцифровки движений реального объекта (прежде всего, человека) и последующего переноса их на трёхмерную модель?
  1. Cleanup
  2. Motion capture
  3. Tracking
  4. Keying
2. Какая из следующих технологий чаще всего используется для захвата движений?
  1. Lidar
  2. Инфракрасные камеры
  3. Системы GPS
  4. Беспроводные системы
3. Что такое маркеры в системе захвата движения?
  1. Объекты для производства
  2. Точки на теле актеров, которые фиксируют движения
  3. Устройства для замера звука
  4. Параметры для рендеринга
4. Как называется процесс перенаправления готовых анимаций на объект с идентичным ригом, но другим мешем, или на объект, скелет которого отличается от оригинала иерархией костей, но имеет с ним сходства в строении?
  1. Ремешинг
  2. Ретаргетинг

3. Ретопология
4. Анврапинг
5. Какой тип захвата движения основан на использовании камер и специальных датчиков, которые устанавливаются на актеров?
  1. Синхронный
  2. Инерциальный
  3. Оптический
  4. Аниматронный
6. Какое предназначение имеет система "сопоставления скелета"?
  1. Ускорение рендеринга
  2. Создание текстур
  3. Анимация объектов, основанная на данных захвата
  4. Хранение данных о движении
7. Какой основной принцип захвата движения с использованием инерциальных датчиков?
  1. Использование света для определения положения
  2. Измерение ускорения и углового движения
  3. Анализ данных с помощью GPS
  4. Захват изображения с разных ракурсов
8. Какой тип захвата движения наиболее точно передает данные в реальном времени?
  1. Оптический
  2. Инерциальный
  3. Механический
  4. Магнитный
9. Какой главный недостаток систем захвата с использованием маркеров?
  1. Долгий процесс
  2. Невозможность совместимости
  3. Конфликт между маркерами
  4. Ограниченная активность в движении
10. Что такое "интерполяция движений"?
  1. Процесс повторного захвата
  2. Заполнение промежутков между двумя ключевыми кадрами
  3. Захват дополнительных данных
  4. Процесс анализа анимаций
11. Как называется процесс создания скелета, с помощью которого мы сможем управлять частями нашей модели для дальнейшей анимации?
  1. Моделинг
  2. Скининг
  3. Риггинг
  4. Ремешинг
12. Что такое скининг в контексте трехмерной графики?
  1. Применение текстур к модели
  2. Процесс привязки модели (меша) к ригу
  3. Создание скелетной структуры
  4. Обработка анимационных данных
13. Что такое FK (Forward Kinematics) в риггинге?
  1. Метод управления движениями, где влияние идет от мышц к суставам
  2. Метод управления движениями, где суставы рассчитываются от конечной позиции
  3. Метод анимации на основе частиц
  4. Метод, при котором родительская кость управляет и определяет положение зависимых костей
14. Как называются карты окружения для визуализации отражений и реалистичного

- освещения?
1. HDRi map
  2. Normal map
  3. Occlusion map
  4. Albedo
15. Какой из следующих методов используется для создания реалистичного освещения в 3D-сценах?
1. 2D-графика
  2. Растеризация
  3. Рей-трекинг
  4. Векторизация
16. Что такое "Shading" в трехмерной графике?
1. Процесс создания моделей
  2. Настройка текстур объектов
  3. Метод изменения цвета и освещения объектов
  4. Создание анимации
17. Как называется процесс настройки параметров для управления деформацией модели?
1. Распределение веса
  2. Система управления
  3. Ремешинг
  4. Риггинг
18. Какой метод используется для создания реалистичного дыма и огня в визуальных эффектах?
1. Системы частиц (particle systems) и физические симуляции
  2. Битмапы
  3. Моделирование
  4. Симуляция
19. Что означает термин "low-poly" в контексте трехмерной графики?
1. Модели, состоящие из большого количества полигонов
  2. Модели, имеющие низкий уровень детализации
  3. Высококачественные текстуры
  4. Спецэффекты
20. Что такое "локаторы" в контексте трехмерной графики?
1. Элементы, которые определяют начальную позицию модели
  2. Объекты, помогающие контролировать движения и позиции в анимации
  3. Текстуры, используемые в анимации
  4. Элементы интерфейса
21. Объясните значение термина «скелетная структура» в контексте риггинга.
22. Раскройте значимость этапа скиннинга.
23. Каково значение распределения веса как одного из основных этапов скиннинга?
24. Что такое «физически корректное рендеринг» (PBR) и как он влияет на создание трехмерной графики?
25. Перечислите основные программы для работы с технологией захвата движения (motion capture).

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21.	Это система костей и суставов, созданная для 3D-моделей, которая позволяет анимировать их	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
22.	Скиннинг — процесс, который связывает геометрию 3D-модели с ее скелетной структурой.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23.	Распределение веса — это этап скиннинга, который определяет, как вершины 3D-модели будут реагировать на движение костей в скелетной структуре.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24.	Это набор техник визуализации, в основе которых лежит теория, согласующаяся с реальной теорией распространения света.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25.	MotionBuilder, Adobe Character Animator, Blender	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование не полное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов. оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26 - 30	Отлично
75,00-84,99%	23 - 25	Хорошо
65,00-74,99%	20 - 22	Удовлетворительно
Менее 64,99 %	19 и меньше	Неудовлетворительно

## ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ И МЕДИАТЕХНОЛОГИИ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-1</b> Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» - ресурсов и веб-контента	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-1.1</b> современные методы реализации мультимедиа проектов;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-1.2.</b> находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;  <b>ПК-1.3.</b> обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;  <b>ПК-1.4.</b> точно формулировать идею мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.5.</b> отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.6.</b> находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;  <b>ПК-1.7.</b> формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;  <b>ПКО-1.8.</b> создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;  <i>Владеет:</i>  <b>ПК-1.9.</b> цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;  <i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и</p>



Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами; <i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-1</b>	Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, «Интернет» -ресурсов и веб-контента	1-15
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	16-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**Код контролируемой компетенции: ПК-1; ПК-3**

1. Что такое URL?
  - 1) Универсальный регистр логических операций
  - 2) Уникальная рабочая логика
  - 3) Uniform Resource Locator (унифицированный указатель ресурса)
  - 4) Universal Resource Library (универсальная библиотека ресурсов)
2. Какой протокол используется для передачи веб-страниц в интернете?
  - 1) FTP
  - 2) HTTP
  - 3) SMTP
  - 4) POP3
3. Что означает аббревиатура HTML?
  - 1) Hypertext Markup Language (язык гипертекстовой разметки)
  - 2) High-Tech Machine Learning (высокотехнологичное машинное обучение)
  - 3) Hyper Transfer Media Link (гиперпередача мультимедийной ссылки)
  - 4) Hybrid Technology Management Layer (гибридный технологический управляющий слой)
4. Какое расширение файла обычно имеет веб-страница?
  - 1) .exe
  - 2) .html
  - 3) .docx
  - 4) .pdf
5. Что такое IP-адрес?
  - 1) Internet Protocol Address (адрес интернет-протокола)
  - 2) Integrated Processor Architecture (интегрированная архитектура процессора)

- 3) Information Processing Algorithm (алгоритм обработки информации)
- 4) Interactive Programming Application (интерактивное приложение программирования)
6. Для чего используется протокол FTP?
  - 1) Для передачи файлов
  - 2) Для отправки электронной почты
  - 3) Для просмотра веб-страниц
  - 4) Для защиты данных
7. Что такое DNS?
  - 1) Domain Name System (система доменных имен)
  - 2) Data Network Security (безопасность сетевых данных)
  - 3) Digital Network Service (цифровая сетевая служба)
  - 4) Dynamic Navigation System (динамическая система навигации)
8. Какой браузер является самым популярным в мире?
  - 1) Google Chrome
  - 2) Mozilla Firefox
  - 3) Microsoft Edge
  - 4) Opera
9. Что такое VPN?
  - 1) Virtual Private Network (виртуальная частная сеть)
  - 2) Video Player Network (сетевой видеоплеер)
  - 3) Voice Phone Network (телефонная голосовая сеть)
  - 4) Visual Programming Network (визуальная программная сеть)
10. Что такое API?
  - 1) Active Project Initiative (инициатива активного проекта)
  - 2) Advanced Performance Index (индекс продвинутых показателей)
  - 3) Automatic Process Integration (автоматическая интеграция процессов)
  - 4) Application Programming Interface (интерфейс прикладного программирования)
11. Что такое SEO?
  - 1) Search Engine Optimization (поисковая оптимизация)
  - 2) Secure Encryption Operation (операция безопасного шифрования)
  - 3) Software Engineering Organization (организация разработки программного обеспечения)
  - 4) Standard Encoding Order (стандартный порядок кодирования)
12. Что такое CSS?
  - 1) Content Streaming Server (сервер потокового контента)
  - 2) Cascading Style Sheets (каскадные таблицы стилей)
  - 3) Client-Side Scripting (клиентское сценарное программирование)
  - 4) Central Storage System (центральная система хранения)
13. Что такое JavaScript?
  - 1) Язык программирования для создания интерактивности на веб-страницах
  - 2) Протокол для обмена данными между серверами
  - 3) Система управления базами данных
  - 4) Платформа для разработки мобильных приложений
14. Что такое HTTPS?
  - 1) Расширение языка HTML
  - 2) Безопасная версия протокола HTTP
  - 3) Формат сжатия изображений
  - 4) Протокол для передачи электронных писем
15. Что такое cookie-файлы?

- 1) Небольшие файлы, которые хранятся на компьютере пользователя и содержат информацию о посещаемых сайтах
  - 2) Тип файлов, используемых для хранения изображений
  - 3) Специальные программы для анализа трафика
  - 4) Файловые системы для серверов
16. Что такое RSS?
- 1) Really Simple Syndication (очень простая синдикация)
  - 2) Remote Server System (удаленная серверная система)
  - 3) Rapid Site Scanner (быстрый сканер сайтов)
  - 4) Reliable Security System (надёжная система безопасности)
17. Что такое CMS?
- 1) Cache Memory System (система кэш-памяти)
  - 2) Customer Management System (система управления клиентами)
  - 3) Cryptographic Message Service (криптографическая служба сообщений)
  - 4) Content Management System (система управления контентом)
18. Что такое торрент?
- 1) Вид онлайн-хранилища файлов
  - 2) Программное обеспечение для резервного копирования данных
  - 3) Метод шифрования данных
  - 4) Технология обмена файлами через пиринговую сеть
19. Что такое облачное хранилище?
- 1) Удаленное хранилище данных, доступное через интернет
  - 2) Локальное хранилище данных на жестком диске компьютера
  - 3) Программа для синхронизации файлов между устройствами
  - 4) Сервис для обмена сообщениями
20. Что такое QR-код?
- 1) Формат сжатия видео
  - 2) Код доступа к защищенным системам
  - 3) Двухмерный штрихкод, содержащий информацию, которая может быть считана камерой смартфона
  - 4) Тип файла для хранения документов
21. Что такое VoIP?
- 1) Voice over Internet Protocol (голосовая связь через интернет-протокол)
  - 2) Video on Internet Platform (видео на интернет-платформе)
  - 3) Virtual Office Infrastructure Program (программа виртуальной офисной инфраструктуры)
  - 4) Volume of Information Processing (объем обработки информации)
22. Что такое спам?
- 1) Рекламные баннеры на веб-сайтах
  - 2) Нежелательные электронные письма или сообщения
  - 3) Вирусные программы
  - 4) Списки контактов в социальных сетях
23. Что такое Wi-Fi?
- 1) Беспроводная технология связи, основанная на стандарте IEEE 802.11
  - 2) Высокоскоростной интернет-кабель
  - 3) Технология передачи данных через инфракрасный порт
  - 4) Стандарт для подключения периферийных устройств
24. Что такое блокчейн?
- 1) Технология оптимизации поисковых запросов
  - 2) Система шифрования данных
  - 3) Методология разработки программного обеспечения
  - 4) Распределенный реестр транзакций, используемый в криптовалютах

25. Что такое фишинг?

- 1) Методология разработки программного обеспечения
- 2) Процесс поиска информации в интернете
- 3) Создание поддельных аккаунтов в социальных сетях
- 4) Метод кибератаки, при котором злоумышленники пытаются получить конфиденциальную информацию под видом легитимных организаций

**Ключи к оцениванию теста**

<b>Номер задания</b>	<b>Верный ответ</b>	<b>Оценивание задания</b>
1	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
21	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

22	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
23	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
24	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
25	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	22-25	Зачтено
75,00-84,99%	19-21	Зачтено
56,00-74,99%	14-18	Зачтено
Менее 55,99%	13 и меньше	Не зачтено

## ИСТОРИЯ РЕЛИГИЙ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<i>Знает:</i> <b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства; <b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса; <b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств; <b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино; <i>Умеет:</i> <b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации; <b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры; <b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией; <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.

Наименование категории общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.
Художественный анализ	<b>ОПК-3.</b> Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-3.1.</b> теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм;</p> <p><b>ОПК-3.2.</b> художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> принципы соотношения экранного и литературного текста;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.4.</b> рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;</p> <p><b>ОПК-3.5.</b> раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;</p> <p><b>ОПК-3.6.</b> определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе.</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p><b>ОПК-3.7.</b> методами анализа художественных произведений;</p> <p><b>ОПК-3.8.</b> нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.</p>

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-23
<b>ОПК-3</b>	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	
<b>ВСЕГО</b>		<b>23</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1, ОПК-3**

1. Как называется священный текст в исламе?
  1. Библия
  2. Тора
  3. Коран
  4. Авеста
2. Что представляет из себя религиозная личность?
  1. Опасается всяческих суеверий
  2. Обладает религиозностью и религиозным мышлением
  3. Общается только с людьми своего круга
  4. Читает только Священное Писание в Библии
3. Что означает термин "монотеизм"?
  1. Вера в одного бога
  2. Вера во множество богов
  3. Вера в природные духи
  4. Вера в духи предков
4. Что должен был сделать фараон после смерти?
  1. Стать мумией и быть похороненным
  2. Вознестись на небо и воссоединиться с Осирисом
  3. Ожидать оценки своей деятельности
  4. Принять почести от своих придворных
5. Кто такой Будда в буддизме?
  1. Бог
  2. Пророк
  3. Просветленный человек
  4. Философ
6. Как называется коллективное почитание богов или божеств?
  1. Жертвоприношение
  2. Культ
  3. Проповедь
  4. Молитва
7. Как называется пятикратная молитва в исламе?
  1. Евхаристия
  2. Намаз
  3. Пост
  4. Омовение
8. Что является символом евреев, рассеявшихся по миру?
  1. Бима
  2. Мидраш
  3. Стена Плача
  4. Талмуд
9. Какой из этих элементов является обязательным в религиозном культе?
  1. Свеча
  2. Ритуал
  3. Танец
  4. Омовение
10. Какую функцию выполняет молитва в христианстве?
  1. Омовение перед причастием
  2. Подготовка к исповеди



3. Ритуал прощения грехов
4. Встреча и общение с Богом
11. Кто такие пророки в авраамических религиях?
  1. Священнослужители
  2. Посланники Бога, передающие его волю
  3. Мудрецы, создающие философские учения
  4. Исследователи мира
12. Что означает «сансара» в буддизме?
  1. Молитва
  2. Просвещение
  3. Круговорот перерождений
  4. Пост
13. Что символизирует жертва Иисуса Христа в христианстве?
  1. Искупление грехов всего человечества
  2. Победа над врагами
  3. Очищение от болезней
  4. Прощение людей
14. Кто был пророком, который вывел евреев из Египта?
  1. Моисей
  2. Авраам
  3. Исаак
  4. Давид
15. Как называется молитва, повторяемая в буддизме?
  1. Пение
  2. Намаз
  3. Мантра
  4. Евхаристия
16. Как называется конечная цель, к которой стремятся буддисты?
  1. Всезнание
  2. Нирвана
  3. Сансара
  4. Рай
17. Как называется пост перед Пасхой?
  1. Рождественский пост
  2. Великий пост
  3. Петров пост
  4. Пост Девятого Ава
18. Кто такой Моисей?
  1. Пророк, который заключил договор с Богом на Синае
  2. Философ, создавший учение
  3. Первый царь Израиля
  4. Ученый, изучавший религии
19. Что означает термин «культ» в контексте религиозной деятельности?
  1. Политическое поклонение лидеру
  2. Почитание божеств, священных предметов и явлений
  3. Преследование религиозных идей
  4. Технический ритуал в науке
20. Что символизирует праздник Пасха в христианстве?
  1. Дарование десяти заповедей
  2. Прощение грехов
  3. Исход евреев из Египта
  4. Воскрешение Иисуса Христа

21. Что такое политеизм?
1. Вера в единого Бога
  2. Вера во множество богов
  3. Вера в природу
  4. Вера в духов
22. Какую роль играет мантра в буддизме?
1. Очищение грехов
  2. Средство для концентрации и очищения ума
  3. Призыв божеств
  4. Вопрос к Богу
23. Как называется исламский священный месяц, во время которого мусульмане соблюдают пост?
1. Хадж
  2. Рамадан
  3. Йом Кипур
  4. Декабрь

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

<b>16.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>17.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>18.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>19.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>20.</b>	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>21.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>22.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>23.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	20-23	зачет
75,00-84,99%	18-19	зачет
65,00-74,99%	15-17	зачет
Менее 64,99 %	14 и меньше	незачет

## ИСТОРИЯ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является **зачет**.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен продемонстрировать следующие результаты:

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Культура личности. Культурно-историческое мышление	<b>ОПК-1.</b> Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.	<p><i>Знает:</i></p> <p><b>ОПК-1.1.</b> основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства;</p> <p><b>ОПК-1.2.</b> роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса;</p> <p><b>ОПК-1.3.</b> организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств;</p> <p><b>ОПК-1.4.</b> художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p><b>ОПК-1.5.</b> анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации;</p> <p><b>ОПК-1.6.</b> соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;</p> <p><b>ОПК-1.7.</b> самостоятельно овладевать</p>

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; <i>Владеет:</i> <b>ОПК-1.8.</b> профессиональной терминологией; <b>ОПК-1.9.</b> способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры. <b>ОПК-1.10.</b> навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ОПК-1</b>	Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-культурного прогресса	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ОПК-1**

1. Какое из высказываний характеризуют предметную область изучаемой учебной дисциплины?
  - 1) Объект и предмет Истории материальной культуры совпадает с объектом и предметом Культурологии
  - 2) Активно изучается событийная область общественной жизни
  - 3) Ведущее место отводится технологической стороне жизни
  - 4) Рассмотрение необычных феноменов занимает более важное место, чем изучение типичных особенностей
2. Найдите предложение, в котором допущена ошибка:
  - 1) В средневековой Европе труд виноградаря считался более престижным по сравнению с трудом других аграриев
  - 2) В Средневековой Европе комфортность жизни пошла на убыль, даже для состоятельных людей
  - 3) Готическая архитектура отличалась устремленностью к небу, «вертикальностью»
  - 4) Для обитателей замков вопросы гигиены были более важны, чем водопой и уход за животными

- 5) Бойницы для лучников были вытянутыми в высоту и узкими, для арбалетчиков - с расширением по сторонам
3. Найдите предложение, в котором допущена ошибка:
- 1) Самым популярным цветом для изготовления одежды византийского горожанина был пурпурный и его оттенки
  - 2) Пандидактерийон – название рыночной площади в Константинополе
  - 3) Слово «порфирородный» обозначало рождение в зале императорского дворца, облицованном камнем особой редкой породы
  - 4) Византийские мастера «золотых и серебряных дел» одновременно были менялами и ростовщиками
4. В какое время в Европе началось массовое железнодорожное строительство?
- 1) на рубеже XIX – XX вв.
  - 2) в 20-е годы XIX в.
  - 3) в 40-е годы XIX в.
  - 4) в 60-е годы XIX в.
5. Какие наряды были наиболее популярны у французов, участвовавших в процессиях и карнавалах в XVIII – XIX вв.?
- 1) богачи одевались как простолюдины
  - 2) бедняки одевали, чтобы выглядеть как богачи
  - 3) одежда, как требовала церковь, исключала языческие элементы
  - 4) все участники, включая женщин, одевались в военную форму
6. Эпоха, которую называют «эрой завитушек», в продолжении которой почитали одноименный общеевропейский стиль:
- 1) китч
  - 2) минимализм
  - 3) кантри
  - 4) рококо
7. Какие женские прически были самыми распространенными в Древней Греции?
- 1) вытянутые, высокие прически, напоминавшие башню
  - 2) вытянутая форма прически в затылочной области
  - 3) волосы зачесывались наверх
  - 4) плетеные косы на много прядей
8. Какие приспособления не предназначены для придания определенной формы дамской юбке?
- 1) турнюры
  - 2) фижмы
  - 3) кринолины
  - 4) канотье
9. Какое из изобретений не относится к европейскому Возрождению?
- 1) книгопечатный станок
  - 2) винтовая лестница
  - 3) огнестрельное оружие
  - 4) микроскоп
10. Какой наряд не относится к облачению православного духовенства?
- 1) епитрахиль
  - 2) камилавка
  - 3) подрясник
  - 4) сутана
11. Какое из высказываний правильно характеризует особенности русского костюма?
- 1) Лапти были исключительно мужской обувью
  - 2) В мужской одежде различия проявлялись гораздо сильнее, чем в женской
  - 3) Во все времена самая нарядная одежда изготавливалась из красной ткани

- 4) Повседневный костюм включал в себя больше предметов одежды, нежели праздничный наряд
12. Какая из перечисленных старорусских мер длины – самая большая?
- 1) пядь
  - 2) сажень
  - 3) аршин
  - 4) локоть
13. Найдите строку, в которой при перечислении нарушается принцип родственности музыкальных инструментов:
- 1) флейта, кларнет
  - 2) скрипка, виолончель
  - 3) балалайка, клавесин
  - 4) барабан, бубен
14. Каким из танцев принято было начинать русский бал в силу того, что танец не требовал повышенной активности и напоминал торжественную процессию?
- 1) вальс
  - 2) полонез
  - 3) мазурка
  - 4) котильон
15. Какое из утверждений о технологии изготовления финифти содержит ошибку?
- 1) Промысел изготовления финифти родом из Китая
  - 2) Финифть представляет собой живопись на эмали
  - 3) Финифть не боится перепадов температур, солнечных лучей и влажности
  - 4) Технология предполагает использование огнеупорных красок
16. Повторяющийся рисунок со спиральными завитками либо линиями, которые образуют между собой прямые углы – это:
- 1) меандр
  - 2) пальметта
  - 3) розетка
  - 4) картуш
17. Найдите в списке название первых многоэтажных домов:
- 1) гипокауст
  - 2) донжон
  - 3) вернисаж
  - 4) инсула
18. Как называют узкое отверстие в оборонительной стене, служащее для ведения огня из укрытия?
- 1) бруствер
  - 2) бойница
  - 3) цитадель
  - 4) эскарп
19. Кто такой лектикарый?
- 1) наставник в Александрийском Мусейоне
  - 2) придворный, ответственный за поддержание порядка и тишины
  - 3) раб-носильщик в Древнем Риме
  - 4) слуга, управляющий конным экипажем
20. Какому из перечисленных критериев должны были отвечать игрушки советского времени?
- 2) ударопрочность
  - 3) многофункциональность
  - 4) гендерная нейтральность
  - 5) приспособленные к трудовой деятельности

21. Как называлось прядильное волокно из конопли, которое использовали для изготовления корабельных снастей?
22. Запишите название весовой и денежной единицы в Древней Руси, происходившее от шкурки пушного зверя
23. Какой аббревиатурой в позднем СССР обозначалась «стройка века»?
24. Запишите название знака царской власти, который представлял собой жезл с драгоценными камнями и резьбой
25. Запишите название писчего материала, изготавливаемого из телячьей кожи

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов..
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.



<b>21.</b>	Пенька	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>22.</b>	Куна	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>23.</b>	БАМ	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>24.</b>	Скипетр	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
<b>25.</b>	Пергамент	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	26 - 30	Зачтено
75,00-84,99%	23 - 25	Зачтено
65,00-74,99%	20 - 22	Зачтено
Менее 64,99 %	19 и меньше	Не зачтено

## АДАПТАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является **зачет**.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

<b>Категория (группа) универсальных компетенций</b>	<b>Код и наименование универсальной компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции</b>
Системное и критическое мышление	<b>УК-1.</b> Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий.	<b>УК-1.1.</b> знает основные методы анализа <b>УК-1.2.</b> знает закономерности исторического развития <b>УК-1.3.</b> знает основные философские категории и проблемы познания мира <b>УК-1.4.</b> знает методы изучения сценического произведения <b>УК-1.5.</b> знает профессиональную терминологию <b>УК-1.6.</b> умеет критически осмысливать и обобщать теоретическую информацию <b>УК-1.7.</b> умеет анализировать проблемную ситуацию как систему, выявляя ее элементы и связи между ними <b>УК-1.8.</b> умеет формулировать проблему и осуществлять поиск вариантов ее решения, используя доступные источники информации <b>УК-1.9.</b> умеет определять стратегию действий для выхода из проблемной ситуации <b>УК-1.10.</b> владеет методом критического анализа <b>УК-1.11.</b> владеет навыками системного подхода к решению творческих задач
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	<b>УК-6.</b> Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	<b>УК-6.1.</b> знает основы психологии мотивации <b>УК-6.2.</b> знает способы совершенствования собственной профессиональной деятельности <b>УК-6.3.</b> умеет планировать и реализовывать собственные профессиональные задачи с учетом условий, средств, личностных возможностей <b>УК-6.4.</b> умеет выявлять мотивы и стимулы для саморазвития <b>УК-6.5.</b> умеет определять цели профессионального роста

		<b>УК-6.6.</b> владеет навыками саморазвития <b>УК-6.7.</b> владеет навыками планирования профессиональной траектории с учетом особенностей как профессиональной, так и других видов деятельности и требований рынка труда
--	--	---

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Номера заданий</b>
<b>УК-1</b>	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	1-15
<b>УК-6</b>	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	
<b>ВСЕГО</b>		<b>15</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: УК-1, УК-6.**

1. Какая формулировка наиболее корректна для использования в общении?
  - 1) Инвалид
  - 2) Инвалид по здоровью
  - 3) Лицо с ограниченными возможностями
  - 4) Лицо с ограниченными возможностями здоровья
2. В настоящее время приоритетным подходом к пониманию инвалидности признается:
  - 1) Медицинская модель
  - 2) Экономическая модель
  - 3) Религиозная модель
  - 4) Социальная модель
3. Как наиболее корректно назвать человека с инвалидностью по слуху?
  - 1) Глухонемой
  - 2) Глухой или слабослышащий человек
  - 3) Человек с патологией слуха
  - 4) Глухой и немой
4. Как построить общение с тотально слепоглухим человеком?
  - 1) Использовать дактильную азбуку – из ладони в ладонь
  - 2) Говорить внятно и громко, повернувшись лицом к собеседнику
  - 3) Использовать русский жестовый язык
  - 4) Использовать шрифт Брайля
5. Какая формулировка вопроса более корректная при общении с незрячим человеком?
  - 1) Вы смотрели этот фильм?
  - 2) Вы слушали этот фильм?
  - 3) С незрячим человеком некорректно обсуждать фильмы, чтобы не поставить его в неловкое положение.
  - 4) С незрячим человеком некорректно обсуждать фильмы, лучше обратиться к его зрячему компаньону
6. Модель независимой жизни заключается в том, что:
  - 1) Люди с инвалидностью неспособны к самообеспечению, профессионально несостоятельны и материально лишены, государство должно проявить заботу

- об этой категории граждан
- 2) Инвалидность понимается как медицинская проблема, требующую постановки диагноза, лечения и реабилитации
  - 3) Люди с инвалидностью способны к самостоятельному принятию решений относительно собственной жизни
  - 4) Необходимо пересмотреть построенную среду, усовершенствовать архитектуру и технологии, максимально приспособив их под нужды всех людей
7. Людям с какими формами инвалидности может потребоваться помощь тифлосурдопереводчика?
- 1) Людям с нарушениями зрения (незрячие, слабовидящие)
  - 2) Людям с одновременным нарушением слуха и зрения (слепоглухим)
  - 3) Людям с нарушением слуха (глухие, слабослышащие)
  - 4) Людям, пользующимся жестовым языком
8. Как наиболее корректно назвать человека с инвалидностью по зрению?
- 1) Незрячий или слабовидящий человек.
  - 2) Слепой или невидящий человек
  - 3) Человек с остатками зрения
  - 4) Совершенно слепой
9. Как привлечь внимание незнакомого незрячего человека, если вы хотите оказать ему помощь?
- 1) Взять за белую трость и проводить человека
  - 2) Коснуться руки и предложить помощь
  - 3) Окликнуть человека и сообщить, что нужно сделать
  - 4) Помахать ему рукой или похлопать по плечу
10. Отказ в приеме на работу и продвижении по службе, трудоустройство преимущественно на низкоквалифицированные и низкооплачиваемые рабочие места в отношении инвалидов характеризует:
- 1) Модель экономической необходимости
  - 2) Модель дискриминации
  - 3) Модели социальной защищенности
  - 4) Модель благотворительности и милосердия
11. Согласно этой модели инвалидность понимается как личная проблема, а ограниченные возможности рассматриваются в контексте взаимосвязи между отдельным человеком и его недугом. Это:
- 1) модель сегрегации
  - 2) медицинская модель
  - 3) модель дискриминации
  - 4) модель защищенности
12. В научной литературе и социальной практике сложились разные модели понимания сущности инвалидности, взаимоотношений инвалида и общества. Исключите неверный ответ.
- 1) Культурологическая модель
  - 2) Медицинская модель
  - 3) Экономическая модель
  - 4) Социальная модель
13. Предмет, являющийся международным признаком слепого человека:
- 1) тёмные очки
  - 2) собака-поводырь
  - 3) белая трость
  - 4) все верно
14. Своеобразная форма речи, воспроизводящая посредством пальцев рук орфографическую форму слова речи:

- 1) Дактилология
- 2) Русский жестовый язык
- 3) Калькирующая жестовая речь
- 4) Всё верно

15. Система Брайля предназначена для...

- 1) Незрячих
- 2) Умственно отсталых
- 3) Глухонемых
- 4) Слабослышащих

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	13-15	Зачтено
70,00-84,99%	11-12	Зачтено
55,00-69,99%	9-10	Зачтено
Менее 54,99 %	8 и меньше	Не зачтено

## СЦЕНИЧЕСКОЕ ДВИЖЕНИЕ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	<b>УК-7.</b> Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<b>УК-7.1.</b> знает виды, задачи, средства общей физической подготовки и способы их применения в процессе собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.2.</b> знает факторы и методы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; <b>УК-7.3.</b> умеет применять методы и системы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.4.</b> умеет использовать навыки общей физической подготовки как инструмент здоровьесбережения; <b>УК-7.5.</b> владеет нормами поведения, обеспечивающими здоровый образ жизни; <b>УК-7.6.</b> владеет навыками самоконтроля за состоянием своего здоровья и поддержанием его для обеспечения продуктивной жизнедеятельности.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-7</b>	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	1-25
<b>ВСЕГО</b>		<b>25</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

*Код контролируемой компетенции: УК-7*

- Какой из элементов не является частью сценического движения?
  - Эмоция
  - Мимика актера
  - Поза
  - Движение
- Что такое уровень в сценическом движении?

- 1) Высота тела
  - 2) Визуальная композиция
  - 3) Положение актера на сцене
  - 4) Скорость движения
3. Какой термин обозначает размер движения?
- 1) Статика
  - 2) Неопределенность
  - 3) Динамика
  - 4) Ритм
4. Какой элемент важен для передачи эмоции через движение?
- 1) Синхронность
  - 2) Жест
  - 3) Речь
  - 4) Пауза
5. Что такое трансформация в контексте сценического движения?
- 1) Изменение текста
  - 2) Случайность
  - 3) Изменение характера через движение
  - 4) Прекращение действия
6. Как называется техника, при которой актер взаимодействует с окружающей средой?
- 1) Импровизация
  - 2) Визуальная эстетика
  - 3) Сценическое взаимодействие
  - 4) Монолог
7. Что такое взаимодействие на сцене?
- 1) Обмен энергией между актерами
  - 2) Синхронность
  - 3) Обсуждение ролей
  - 4) Ожидание реплики
8. Какой тип движения чаще всего используется для создания комических эффектов?
- 1) Непредсказуемые движения
  - 2) Медленное движение
  - 3) Мягкое движение
  - 4) Гиперболизированное движение
9. Что такое темп в сценическом движении?
- 1) Скорость выполнения движений
  - 2) Длительность спектакля
  - 3) Высота звука
  - 4) Количество актёров
10. Какой элемент важен для создания ритма в сценическом движении?
- 1) Энергичные движения
  - 2) Пауза
  - 3) Жесткость
  - 4) Непрерывность
11. Как называется основная поза актера на сцене?
- 1) Статика
  - 2) Стартовая позиция
  - 3) Нейтральная позиция
  - 4) Завершенная поза
12. Какой стиль движений считается наиболее выразительным?
- 1) Линейный
  - 2) Эмоциональный

- 3) Пластичный
  - 4) Твердый
13. Какое движение лучше всего подходит для передачи напряженности?
- 1) Нейтральная позиция
  - 2) Резкое движение
  - 3) Мягкое движение
  - 4) Медленное движение
14. Что помогает актерам правильно взаимодействовать с пространством сцены?
- 1) Медленное передвижение
  - 2) Осознание границ сцены
  - 3) Умение говорить
  - 4) Интуиция
15. Какой из терминов описывает движение, которое включает в себя элементы танца?
- 1) Стационарное
  - 2) Механическое
  - 3) Хореографическое
  - 4) Импровизационное
16. Какое качество движения помогает создать атмосферу?
- 1) Динамичность
  - 2) Эмоциональность
  - 3) Резкость
  - 4) Непрерывность
17. Какой элемент используется для передачи информации без слов?
- 1) Звуки
  - 2) Тональность
  - 3) Мимика
  - 4) Жест
18. Какой прием помогает избежать застоя в сценическом движении?
- 1) Непрерывность
  - 2) Смена уровней
  - 3) Упрощение движений
  - 4) Остановка
19. Какое качество актера особенно важно при исполнении динамичных ролей?
- 1) Сила
  - 2) Гибкость
  - 3) Статичность
  - 4) Сложность
20. Что такое «костюм» в контексте сценического движения?
- 1) Одежда актера
  - 2) Грим
  - 3) Элемент, влияющий на движения актера
  - 4) Аксессуар
21. Опишите значение взаимодействия на сцене.
22. Какой сценический прием наиболее эффективен для передачи эмоций и почему?
23. В чем заключается важность ритма в сценическом движении?
24. Какова роль импровизации в сценическом движении? Приведите примеры.
25. Какова связь между движением и характером персонажа?





		баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов..
19.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
20.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
21.	Взаимодействие на сцене — это обмен энергией и эмоциями между актерами, который делает сцену более живой и выразительной.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
22.	Жест, так как он может выразить широкий спектр эмоций без слов и мгновенно привлечь внимание зрителя.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
23.	Ритм создает динамику в движениях, помогая поддерживать интерес зрителя.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
24.	Импровизация может добавить свежести и спонтанности, например, когда актеры реагируют на неожиданные события на сцене, что делает выступление более живым.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.
25.	Движение отражает внутренний мир персонажа.	Полное совпадение с верным ответом, дано обоснование оценивается 2 баллами; полное совпадение с верным ответом, не дано обоснование или обоснование неполное оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	26 - 30	зачет
75,00-84,99%	23 - 25	зачет
65,00-74,99%	20 - 22	зачет
Менее 64,99 %	19 и меньше	незачет

## ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория (группа) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	УК-7.1. знает виды, задачи, средства общей физической подготовки и способы их применения в процессе собственной жизнедеятельности; УК-7.2. знает факторы и методы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; УК-7.3. умеет применять методы и системы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения собственной жизнедеятельности; УК-7.4. умеет использовать навыки общей физической подготовки как инструмент здоровьесбережения; УК-7.5. владеет нормами поведения, обеспечивающими здоровый образ жизни; УК-7.6. владеет навыками самоконтроля за состоянием своего здоровья и поддержанием его для обеспечения продуктивной жизнедеятельности.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
УК-7	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	1-10
<b>ВСЕГО</b>		<b>10</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

*Код контролируемой компетенции: УК-7*

1. Здоровье человека зависит от образа жизни на, %:
  1. 50;
  2. 30;
  3. 40;
  4. 10.

2. Приоритетная проблема гигиенического образования молодежи:
  1. воспитание гигиенических навыков;
  2. воспитание потребности в подвижных играх;
  3. продление активной социальной жизни;
  4. охрана репродуктивного здоровья.
3. Приоритетная проблема гигиенического образования трудоспособного населения:
  1. воспитание гигиенических навыков;
  2. формирование ЗОЖ, общественного и сексуального поведения;
  3. производственный травматизм;
  4. продление активной социальной жизни.
4. Для открытия дыхательных путей пострадавшего необходимо:
  1. запрокинуть голову, при этом следует положить одну руку на лоб, а другую подложить под шею пострадавшего;
  2. запрокинуть голову, положив при этом одну руку на лоб, а двумя пальцами подняв подбородок;
  3. удалить зубные протезы и прочие инородные предметы из ротовой полости, очистить ротовую полость пальцами, обмотанными платком или бинтом;
  4. расстегнуть стягивающую одежду, галстук, воротник.
5. Для временной остановки артериального кровотечения необходимо выполнить следующие действия:
  1. осуществить пальцевое прижатие артерии, наложить давящую повязку на рану, при необходимости наложить кровоостанавливающий жгут;
  2. наложить кровоостанавливающий жгут;
  3. наложить давящую повязку на рану, доставить пострадавшего в медицинскую организацию;
  4. зажать артерию в ране, наложить кровоостанавливающий жгут.
6. Для остановки венозного кровотечения используются все способы, кроме следующего:
  1. прямое давление на рану;
  2. наложение давящей повязки на рану;
  3. наложение кровоостанавливающего жгута;
  4. максимальное сгибание конечности в суставе.
7. Автомобиль, попавший в ДТП, несколько раз перевернулся. В результате пострадал водитель автомобиля. Есть необходимость в его экстренном извлечении вследствие риска возгорания автомобиля. О чем следует помнить в первую очередь:
  1. извлекать пострадавшего необходимо очень бережно;
  2. при извлечении необходимо обязательно фиксировать голову и шею;
  3. извлечение следует выполнить как можно быстрее для снижения риска дополнительного повреждения пострадавшего пламенем;
  4. пострадавшего не следует извлекать, постараться устранить опасность возгорания своими силами.
8. Как часто следует пополнять аптечку первой помощи (автомобильную):
  1. 1 раз в год;
  2. 1 раз в 1,5 года;
  3. 1 раз в 3–5 лет;
  4. по мере израсходования ее компонентов.
9. При проведении искусственного дыхания «рот-ко-рту» отмечается, что воздух не поступает в легкие, грудная клетка не поднимается. Какие действия следует предпринять в первую очередь:
  1. попытаться очистить ротовую полость;
  2. выполнить искусственное дыхание методом «рот-к-носу»;
  3. извлечь изо рта пострадавшего вставные челюсти;
  4. увеличить силу и продолжительность вдувания;

5. более тщательно запрокинуть голову.

10. Когда производится вызов скорой медицинской помощи:

1. непосредственно после оказания первой помощи пострадавшим;
2. сразу после определения наличия пострадавших на месте происшествия;
3. после определения примерного количества и состояния пострадавших;
4. сразу же по прибытии на место дорожно-транспортного происшествия.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
3.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
5.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
8.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
9.	5	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
10.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
90,00-100%	9-10	зачет
70,00-89,99%	7-8	зачет
50,00-69,99%	5-6	зачет
Менее 49,99 %	4 и менее	незачет

## ШАХМАТЫ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине (модулю)

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является **зачет**.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория (группа) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	<b>УК-7.</b> Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<b>УК-7.1.</b> знает виды, задачи, средства общей физической подготовки и способы их применения в процессе собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.2.</b> знает факторы и методы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; <b>УК-7.3.</b> умеет применять методы и системы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.4.</b> умеет использовать навыки общей физической подготовки как инструмент здоровьесбережения; <b>УК-7.5.</b> владеет нормами поведения, обеспечивающими здоровый образ жизни; <b>УК-7.6.</b> владеет навыками самоконтроля за состоянием своего здоровья и поддержанием его для обеспечения продуктивной жизнедеятельности.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-7</b>	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	1-10
<b>ВСЕГО</b>		<b>10</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

*Код контролируемой компетенции: УК-7*

1. Какая страна является родиной шахмат?
  - 1) Индия
  - 2) Китай
  - 3) Россия

2. Сколько фигур и пешек используется для игры в шахматы каждым игроком?
  - 1) 16 фигур и 8 пешек
  - 2) 8 фигур и 8 пешек
  - 3) По 32 фигуры и пешки у каждого игрока
3. По какой траектории ходит пешка?
  - 1) На две клетки по диагонали
  - 2) На одну клетку вперёд
  - 3) Через клетку прямо или по диагонали
4. Как ходит слон?
  - 1) Прямо и по диагонали на любое количество клеток
  - 2) Прямо на одну клетку
  - 3) Только по диагонали
5. Может ли конь перепрыгивать через фигуры?
  - 1) Да, через любые
  - 2) Да, только через фигуры своего цвета
  - 3) Да, только через фигуры другого цвета
6. Можно ли делать ход королём, когда он находится под шахом?
  - 1) Можно
  - 2) Нельзя, пока есть шах
  - 3) Нельзя, можно только защищаться фигурами
7. Какой ход в шахматах называют «рокировкой»?
  - 1) когда король и ладья меняются местами
  - 2) когда слон и конь меняются местами
  - 3) когда ферзь и пешка меняются местами
8. Что такое пат?
  - 1) ситуация, когда у одного из игроков заканчиваются ходы, но он не проиграл
  - 2) ситуация, когда оба игрока сделали по 16 ходов подряд
  - 3) ситуация, когда один из игроков делает ход конём
9. Сколько полей на стандартной шахматной доске?
  - 1) 32
  - 2) 64
  - 3) 81
10. Как называется самая сильная фигура в шахматах?
  - 1) ладья
  - 2) конь
  - 3) ферзь

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
<b>1.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>2.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>3.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>4.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>5.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>6.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

<b>7.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>8.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>9.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>10.</b>	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
90,00-100%	9-10	зачет
70,00-89,99%	7-8	зачет
50,00-69,99%	5-6	зачет
Менее 49,99 %	4 и менее	незачет



## АДАПТИВНАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине (модулю)

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине(модулю) является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Категория (группа) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Самоорганизация и саморазвитие (в том числе здоровьесбережение)	<b>УК-7.</b> Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<b>УК-7.1.</b> знает виды, задачи, средства общей физической подготовки и способы их применения в процессе собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.2.</b> знает факторы и методы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; <b>УК-7.3.</b> умеет применять методы и системы сохранения и укрепления здоровья для обеспечения собственной жизнедеятельности; <b>УК-7.4.</b> умеет использовать навыки общей физической подготовки как инструмент здоровьесбережения; <b>УК-7.5.</b> владеет нормами поведения, обеспечивающими здоровый образ жизни; <b>УК-7.6.</b> владеет навыками самоконтроля за состоянием своего здоровья и поддержанием его для обеспечения продуктивной жизнедеятельности.

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>УК-7</b>	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	1-10
<b>ВСЕГО</b>		<b>10</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

*Код контролируемой компетенции: УК-7*

1. Каких пандусов не существует?
  1. подставные пандусы
  2. отставные пандусы

3. откидные пандусы
4. перекатные пандусы
2. Индукционная система для слабослышащих:
  1. выполняет передачу звуковых сигналов в слуховые аппараты
  2. система указателей для слабослышащих
  3. система зрительных ориентиров для слабослышащих
  4. комплект приборов для социально-бытовой реабилитации
3. Назовите элементы зданий и сооружений, которые подлежат адаптации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
4. Определите барьеры окружающей среды при полной потере зрения
5. Определите барьеры окружающей среды для передвигающихся на кресле-коляске
6. Определите барьеры окружающей среды при полной потере слуха
7. Дайте определение и приведите примеры ассистивных/вспомогательных технологий
8. Система знаков, применяемая для обучения и письменной коммуникации слепых:
  1. Дактильная азбука
  2. Шрифт Брайля
  3. Русский жестовый язык
  4. Всё верно
9. В настоящее время детей с ДЦП учат ходить с помощью:
  1. Беговой дорожки
  2. Экзоскелета
  3. Нейрокомпьютерного интерфейса
  4. Биометрического анализатора
10. Инклюзивное образование, согласно ФЗ «Об образовании в РФ» (от 29.12.12.№273), – это:
  1. Создание оптимальных условий для социализации для детей с ОВЗ и инвалидностью
  2. Создание оптимальных условий для нравственного развития нормально развивающихся детей
  3. Обеспечение равного доступа к образованию для всех обучающихся с учетом разнообразия особых образовательных потребностей и индивидуальных возможностей
  4. Все верно

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
<b>1.</b>	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>2.</b>	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
<b>3.</b>	Вход в здание, путь движения внутри здания, зона целевого посещения объекта, таблички на объекте	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; Если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 2 балла; если допущено несколько неточностей, при этом ответ правильный, но не полный – 1 балл, если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов

4.	Преграды на пути движения, без предупредительной информации о препятствии. Ступени. Отсутствие поручней, других направляющих.	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; Если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 2 балла; если допущено несколько неточностей, при этом ответ правильный, но не полный – 1 балл, если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
5.	Высокие пороги, ступени, отсутствие поручней, неровное покрытие, неправильно установленные пандусы, узкие коридоры.	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; Если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 2 балла; если допущено несколько неточностей, при этом ответ правильный, но не полный – 1 балл, если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
6.	Барьеры: отсутствие переподчика, информации.	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; Если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 2 балла; если допущено несколько неточностей, при этом ответ правильный, но не полный – 1 балл, если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
7.	Оборудование. Различные специальные средства: сканирование текста с речевым выводом, экранные лупы.	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; Если допущена одна ошибка/неточность/ответ правильный – 2 балла; если допущено несколько неточностей, при этом ответ правильный, но не полный – 1 балл, если ответ неправильный/ ответ отсутствует – 0 баллов
8.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
9.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов
10.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
90,00-100%	9-15	зачет
70,00-89,99%	7-8	зачет
50,00-69,99%	5-6	зачет
Менее 49,99 %	4 и менее	незачет

## ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ВИРТУАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

*Код контролируемой компетенции: ПК-3*

1. Что такое виртуальное моделирование?
  1. Процесс создания физической копии объекта.
  2. Метод анализа данных без использования компьютера.
  3. Процесс создания математической модели реального объекта для его изучения.
  4. Создание анимации объектов в реальном времени.
2. Какая программа является одной из самых популярных для создания трехмерных моделей?
  1. Microsoft Word
  2. Adobe Photoshop
  3. AutoCAD
  4. Blender
3. Какой тип данных используется при создании виртуальных моделей?
  1. Текстовые данные
  2. Аудио файлы
  3. Видеофайлы
  4. Графические данные
4. Какие виды моделирования используются в виртуальной реальности?
  1. Только физическое моделирование
  2. Только математическое моделирование
  3. Физическое и математическое моделирование
  4. Моделирование поведения животных
5. Для чего используется метод конечных элементов (МКЭ)?
  1. Для расчета механических напряжений и деформаций материалов.
  2. Для обработки текстовой информации.
  3. Для проектирования архитектурных сооружений.
  4. Для создания музыкальных композиций.
6. В чем заключается основной принцип метода Монте-Карло?
  1. В использовании случайных чисел для решения задач.
  2. В применении детерминированного подхода к решению задач.
  3. В анализе больших объемов данных.
  4. В проектировании сложных систем управления.
7. На каком языке программирования часто пишут скрипты для автоматизации процессов в виртуальном моделировании?
  1. Python
  2. JavaScript
  3. HTML
  4. SQL
8. Что означает аббревиатура CAD?
  1. Computer-Aided Design (Компьютерное проектирование)
  2. Common Application Development (Общая разработка приложений)
  3. Controlled Access Device (Устройство контролируемого доступа)
  4. Cryptographic Algorithm Development (Разработка криптографических алгоритмов)
9. С какой целью применяется метод дискретизации в виртуальном моделировании?
  1. Для упрощения задачи путем разбиения ее на более мелкие части.
  2. Для увеличения сложности задачи.
  3. Для улучшения визуализации результатов.
  4. Для уменьшения вычислительной мощности.
10. Что такое рендеринг в контексте виртуального моделирования?
  1. Процесс создания изображения на основе компьютерной модели.
  2. Процесс удаления ненужных данных из модели.
  3. Процесс преобразования текста в речь.
  4. Процесс оптимизации кода программы.

11. Как называется процесс проверки соответствия модели реальному объекту?
  1. Версификация
  2. Валидизация
  3. Оптимизация
  4. Синтез
12. Что такое симуляция в виртуальном моделировании?
  1. Подмена реальных объектов их компьютерными аналогами.
  2. Имитация работы системы или процесса в реальной среде.
  3. Обучение работе с программным обеспечением.
  4. Разработка новых технологий.
13. Какой формат файла чаще всего используется для хранения 3D-моделей?
  1. .txt
  2. .jpg
  3. .stl
  4. .mp3
14. Что такое анимация в контексте виртуального моделирования?
  1. Добавление движения к статическим объектам.
  2. Изменение цвета объектов.
  3. Удаление объектов из сцены.
  4. Увеличение разрешения изображений.
15. Для чего используется технология дополненной реальности (AR)?
  1. Для наложения цифровых объектов на реальный мир.
  2. Для создания копий физических объектов.
  3. Для разработки компьютерных игр.
  4. Для обработки видеоинформации.
16. Какие основные этапы включает процесс виртуального моделирования?
  1. Сбор данных, создание модели, анализ результатов.
  2. Проектирование интерфейса, сбор данных, тестирование.
  3. Анализ рынка, создание прототипа, маркетинг.
  4. Разработка программного обеспечения, тестирование, внедрение.
17. Что такое параметрическое моделирование?
  1. Метод создания моделей, зависящих от параметров.
  2. Метод создания моделей на основе статистических данных.
  3. Метод создания моделей с использованием графического редактора.
  4. Метод создания моделей без использования компьютеров.
18. Где может применяться виртуальная реальность (VR)?
  1. Только в играх и развлечениях.
  2. В медицине, образовании, инженерии и других областях.
  3. Только в научных исследованиях.
  4. Только в разработке программного обеспечения.
19. Что такое физическая модель в контексте виртуального моделирования?
  1. Модель, которая имитирует физические свойства реального объекта.
  2. Модель, которая представляет собой физическую копию объекта.
  3. Модель, которая описывает поведение объекта в социальной сети.
  4. Модель, которая используется только в лабораторных условиях.
20. Какую роль играет обратная связь в процессе виртуального моделирования?
  1. Позволяет корректировать параметры модели на основе полученных результатов.
  2. Увеличивает сложность модели.
  3. Замедляет процесс моделирования.
  4. Не имеет значения для моделирования.

### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	4	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	Зачтено
75,00-84,99%	15 - 16	Зачтено
65,00-74,99%	13 - 14	Зачтено
Менее 64,99 %	12 и меньше	Не зачтено

## МОДЕЛИРОВАНИЕ ТРЕХМЕРНОГО ПРОСТРАНСТВА

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, отснятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>
	<b>ПК-5.</b> Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами,	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-5.1.</b> технические особенности создания масштабных мультимедийных произведений;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-5.2.</b> выдвигать идеи в области исследования новых возможностей искусства мультимедиа; организовать создание масштабного мультимедийного произведения учетом его специфики и ресурсных составляющих;</p> <p><i>Владеет:</i></p>



Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
	создание мультимедиа – проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объемные скульптуры	<b>ПК-5.3.</b> навыками создания масштабного произведения мультимедийного искусства, мультимедиа - проекций на здания, водных потоков, облаков, брендмауэров и объёмных скульптур.

**Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-20
<b>ПК-5</b>	Способен к созданию масштабных произведений искусства мультимедиа, реализация сложно постановочных кино, теле, аудио и мультимедиа проектов, создание мультимедиа инсталляций в выставочном пространстве со многими цифровыми элементами, создание мультимедиа – проекций на здания, водные потоки, облака, брендмауэры и объемные скульптуры	
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

**Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

**Код контролируемой компетенции: ПК-3; ПК-5**

1. Что такое полигон в контексте трёхмерной графики?
  1. Прямоугольник, состоящий из двух треугольников.
  2. Многоугольник произвольной формы.
  3. Окружность, разделённая на сегменты.
  4. Линия, соединяющая две точки.
2. Какой формат файла обычно используется для хранения трёхмерных моделей?
  1. JPEG
  2. MP3
  3. OBJ
  4. PDF
3. Что такое нормаль в трёхмерном пространстве?
  1. Вектор, перпендикулярный поверхности.
  2. Вектор, параллельный поверхности.
  3. Угол между двумя векторами.
  4. Расстояние до ближайшей точки.
4. Как называется процесс создания текстур для трёхмерных моделей?
  1. Рендеринг
  2. UV-маппинг
  3. Полигональное моделирование
  4. Симуляция
5. Что такое топология в контексте трёхмерного моделирования?
  1. Расположение вершин и рёбер в сетке модели.
  2. Цветовая схема модели.
  3. Способ освещения модели.
  4. Скорость рендеринга модели.

6. Какой инструмент используется для сглаживания углов в трёхмерной модели?
  1. Subdivision Surface
  2. Extrude
  3. Bevel
  4. Boolean
7. Что такое вертекс в трёхмерной графике?
  1. Точка пересечения рёбер.
  2. Центр массы модели.
  3. Ось вращения модели.
  4. Фокус камеры.
8. Для чего используется инструмент "Extrude" в трёхмерном моделировании?
  1. Для вытягивания граней или рёбер вдоль оси.
  2. Для скругления углов.
  3. Для добавления текстуры.
  4. Для изменения масштаба модели.
9. Что такое шейдинг в трёхмерной графике?
  1. Процесс определения освещённости поверхности.
  2. Процесс добавления деталей к модели.
  3. Процесс изменения цвета модели.
  4. Процесс анимации модели.
10. Что такое рендеринг в контексте трёхмерного моделирования?
  1. Процесс создания финального изображения на основе трёхмерной модели.
  2. Процесс редактирования текстур.
  3. Процесс моделирования динамики жидкости.
  4. Процесс настройки освещения.
11. Что такое UV-карты в трёхмерной графике?
  1. Карты текстурных координат, определяющие, как текстура будет накладываться на поверхность модели.
  2. Карты рельефа местности.
  3. Карты освещения сцены.
  4. Карты отражений на поверхности модели.
12. Как называется операция объединения двух трёхмерных объектов?
  1. Union
  2. Intersection
  3. Difference
  4. Symmetry
13. Что такое NURBS-поверхности в трёхмерном моделировании?
  1. Поверхности, описываемые математическими кривыми.
  2. Поверхности, состоящие из множества треугольников.
  3. Поверхности, созданные методом экструзии.
  4. Поверхности, представляющие собой сетки.
14. Какой алгоритм используется для расчёта освещённости в реальном времени?
  1. Ray Tracing
  2. Path Tracing
  3. Rasterization
  4. Phong Shading
15. Что такое Z-buffer в трёхмерной графике?
  1. Буфер глубины, используемый для определения видимости пикселей.
  2. Буфер цвета, используемый для хранения информации о цвете пикселей.
  3. Буфер текстур, используемый для хранения текстурной информации.
  4. Буфер теней, используемый для хранения информации об освещении.
16. Для чего используется инструмент "Bevel" в трёхмерном моделировании?

1. Для скругления углов и краёв модели.
  2. Для вытягивания граней или рёбер вдоль оси.
  3. Для создания отверстий в модели.
  4. Для изменения масштаба модели.
17. Что такое полигональное моделирование?
1. Метод создания трёхмерных моделей из множества многоугольников.
  2. Метод создания трёхмерных моделей путём деформации поверхности.
  3. Метод создания трёхмерных моделей на основе кривых.
  4. Метод создания трёхмерных моделей путём склеивания отдельных частей.
18. Какой инструмент используется для создания симметричной модели?
1. Mirror Modifier
  2. Array Modifier
  3. Curve Modifier
  4. Displace Modifier
19. Что такое морфинг в трёхмерной анимации?
1. Переход одного объекта в другой через промежуточные состояния.
  2. Движение объекта по заданному пути.
  3. Изменение формы объекта под действием силы тяжести.
  4. Поворот объекта вокруг своей оси.
20. Что такое текстурная карта в трёхмерной графике?
1. Изображение, которое накладывается на поверхность модели для придания ей детализированного вида.
  2. Карта высот, используемая для создания рельефа.
  3. Карта нормалей, используемая для имитации мелких деталей.
  4. Карта отражений, используемая для создания бликов.

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

<b>Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов</b>	<b>Количество набранных баллов</b>	<b>Оценка/зачет</b>
85,00-100%	17 - 20	Зачтено
75,00-84,99%	15 - 16	Зачтено
65,00-74,99%	13 - 14	Зачтено
Менее 64,99 %	12 и меньше	Не зачтено

## СОВРЕМЕННЫЕ МУЛЬТИМЕДИА ПРОГРАММЫ

### Форма промежуточной аттестации обучающегося по дисциплине

Контрольным мероприятием промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине является зачет.

### Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты:

Наименование категории профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i>  <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;</p> <p><i>Умеет:</i>  <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам;  <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;  <b>ПК-3.4.</b> совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, отснятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;</p> <p><i>Владеет:</i>  <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

### Общее количество заданий для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Номера заданий
<b>ПК-3</b>	Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов	1-20
<b>ВСЕГО</b>		<b>20</b>

### Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### *Код контролируемой компетенции: ПК-3*

1. Какая программа предназначена для создания и редактирования векторной графики?

1. Adobe Premiere Pro
2. Adobe After Effects
3. Adobe Illustrator
4. Adobe Audition
2. Какая программа используется для редактирования аудио?
  1. Adobe Photoshop
  2. Adobe InDesign
  3. Adobe Audition
  4. Adobe Dreamweaver
3. Какая программа позволяет создавать и редактировать видеоматериалы?
  1. Adobe Lightroom
  2. Adobe Premiere Pro
  3. Adobe Animate
  4. Adobe XD
4. Какая программа используется для создания и редактирования растровых изображений?
  1. Adobe Acrobat
  2. Adobe Flash
  3. Adobe Photoshop
  4. Adobe Bridge
5. Какая программа подходит для создания интерактивных веб-сайтов?
  1. Adobe Muse
  2. Adobe Dimension
  3. Adobe Character Animator
  4. Adobe Media Encoder
6. Какая программа используется для создания и редактирования макетов страниц?
  1. Adobe Spark
  2. Adobe InDesign
  3. Adobe Fresco
  4. Adobe Stock
7. Какая программа предназначена для создания спецэффектов и анимации?
  1. Adobe Captivate
  2. Adobe After Effects
  3. Adobe Fonts
  4. Adobe Prelude
8. Какая программа используется для создания прототипов пользовательских интерфейсов?
  1. Adobe XD
  2. Adobe Portfolio
  3. Adobe Camera Raw
  4. Adobe Fireworks
9. Какая программа помогает организовать и управлять медиафайлами?
  1. Adobe Bridge
  2. Adobe Scan
  3. Adobe Experience Cloud
  4. Adobe LiveCycle Designer
10. Какая программа используется для создания и редактирования трехмерной графики?
  1. Adobe Substance Painter
  2. Adobe FrameMaker
  3. Adobe Rush
  4. Adobe Creative Cloud Express
11. Какая программа необходима для конвертации и кодирования видеоформатов?

1. Adobe Media Encoder
  2. Adobe Document Cloud
  3. Adobe ColdFusion
  4. Adobe Color
12. Какая программа используется для создания и редактирования документов в формате PDF?
1. Adobe Acrobat
  2. Adobe Story
  3. Adobe Analytics
  4. Adobe PhoneGap
13. Какая программа служит для создания и публикации электронных книг?
1. Adobe Digital Editions
  2. Adobe Gaming SDK
  3. Adobe Connect
  4. Adobe Advertising Cloud
14. Какая программа используется для создания и редактирования шрифтов?
1. Adobe Typekit
  2. Adobe Presenter
  3. Adobe SpeedGrade
  4. Adobe Sign
15. Какая программа нужна для создания и редактирования схем и диаграмм?
1. Adobe Ideas
  2. Adobe Comp
  3. Adobe FreeHand
  4. Adobe PageMaker
16. Какая программа используется для создания и редактирования интерактивных презентаций?
1. Adobe Captivate
  2. Adobe Primetime
  3. Adobe AIR
  4. Adobe Campaign
17. Какая программа подходит для создания и редактирования фотореалистичных 3D-изображений?
1. Adobe Dimension
  2. Adobe FormsCentral
  3. Adobe Scene7
  4. Adobe Business Catalyst
18. Какая программа используется для захвата и записи экрана?
1. Adobe ScreenFlow
  2. Adobe RoboHelp
  3. Adobe Encore
  4. Adobe Scout
19. Какая программа предназначена для создания и редактирования анимированных персонажей?
1. Adobe Character Animator
  2. Adobe Marketing Cloud
  3. Adobe Social
  4. Adobe Flex
20. Какая программа используется для создания и редактирования чертежей и технических иллюстраций?
1. Adobe Technical Communication Suite
  2. Adobe Contribute

3. Adobe Experience Manager
4. Adobe Soundbooth

#### Ключи к оцениванию теста

Номер задания	Верный ответ	Оценивание задания
1.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
2.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
3.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
4.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
5.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
6.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
7.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
8.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
9.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
10.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
11.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
12.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
13.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
14.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
15.	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
16.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
17.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
18.	2	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
19.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
20.	1	Полное совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

#### Оценивание тестового задания

Количество набранных баллов в процентах от максимального количества баллов	Количество набранных баллов	Оценка/зачет
85,00-100%	17-20	Зачтено
75,00-84,99%	15 - 16	Зачтено
65,00-74,99%	13 - 14	Зачтено
Менее 64,99 %	12 и меньше	Не зачтено