

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Тульский государственный университет»

Институт педагогики, физической культуры, спорта и туризма  
Кафедра «Туризм и индустрия гостеприимства»

Утверждено на заседании кафедры  
«Туризм и индустрия гостеприимства»  
«27» января 2022 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой



И.Ю. Пономарева

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ) ДЛЯ  
ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И  
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО  
ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**«Инновационные технологии в музейной практике»**

**основной профессиональной образовательной программы  
высшего образования – программы магистратуры  
по направлению подготовки  
43.04.02 Туризм**

**с направленностью (профилем)  
Проектирование экскурсионных услуг**

Формы обучения: очная, заочная

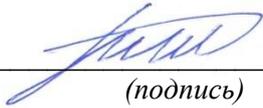
Идентификационный номер образовательной программы: 430402-02-22

Тула 2022 год

**ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ**  
**фонда оценочных средств (оценочных материалов)**

**Разработчик:**

Танкиева Т.А., доцент,  
канд. техн. наук, доцент  
(*ФИО, должность, ученая степень, ученое звание*)

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

## 1. Описание фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Фонд оценочных средств (оценочные материалы) включает в себя контрольные задания и (или) вопросы, которые могут быть предложены обучающемуся в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю). Указанные контрольные задания и (или) вопросы позволяют оценить достижение обучающимся планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), установленных в соответствующей рабочей программе дисциплины (модуля), а также сформированность компетенций, установленных в соответствующей общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

Полные наименования компетенций и индикаторов их достижения представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

## 2. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения текущего контроля успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

### Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-4 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-4.1)

1. Искусственная реальность, созданная техническими средствами, передаваемая человеку через его ощущения (зрение, слух и другие):

- а) виртуальная реальность;
- б) дополненная реальность;
- в) гипер реальность.

2. Частный случай виртуальной реальности, как технологии, которая позволяет накладывать виртуальные изображения поверх реальных изображений, тем самым обеспечивая дополнительные сведения об окружающей среде в непосредственной близости от пользователя, что более удобно для пользователя, поскольку требуемая информация пространственно накладывается поверх реальных видимых объектов, связанных с ней:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

3. Технология, в которых среда создается из объектов реального мира и объектов и ощущений, созданных техническими средствами:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

4. Технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях изображение и видео. С помощью этой технологии можно устроить как в помещении, так и на улицах города шоу-программы, которые привлекут взгляд каждого увидевшего и оставят яркое впечатление. Как правило, используется для трансляции проекционного шоу на зданиях, для чего создается индивидуальный для каждого фасада здания ролик, обыгрывавший архитектурные детали.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

5. На оргстекло наклеивается \_\_\_\_\_, которая подсвечивается проектором. Микроскопические линзы-пузырьки отсекают весь световой шум и пропускают только луч проектора. Итоговое изображение получается в разы более ярким и четким, чем при использовании обычного белого экрана.

- а) банерная ткань;
- б) экранная пленка;
- в) пленка обратной проекции;
- г) интерактивная пленка.

6. Технологии, позволяющие, использовать интерактивное взаимодействие с клиентом:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) 3-D маппинг;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

7. \_\_\_\_\_ позволяет получать трехмерное изображение непосредственно в воздухе, прямо перед глазами посетителей. Основу «воздушного экрана» \_\_\_\_\_ составляет специальным образом подготовленный, защищенный от завихрений, тонкий воздушный поток, насыщенный водяным туманом.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

8. Выберите из предложенного списка материалы или устройства, которые использует технология виртуальный промоутер:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) проектор;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

9. Выберите из предложенного списка устройства, для которых можно отснять видеоролик «своими силами»:

- а) системы 3-D маппинга;
- б) поливизор;
- в) голографический куб;
- г) 3-D-пирамида;
- д) короткофокусный проектор.

10. Бесплатная открытая Интернет-платформа, предоставляющая сервис для создания виртуальных экскурсий:

- а) booking.com;
- б) turizm.ru;
- в) izi.TRAVEL.

11. Тип физического погружения в виртуальной среде, при котором виртуальная среда реагирует на присутствие и действие человека:

- а) личное присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) присутствие окружающей среды.

12. Тип физического погружения в виртуальной среде, при котором создается ощущение индивидуумом, что он является частью виртуальной среды:

- а) личное присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) присутствие окружающей среды.

13. Тип физического погружения в виртуальной среде, при котором создается ощущение что другие существа также существуют в виртуальной среде:

- а) личное присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) присутствие окружающей среды.

14. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше при помощи слов и изображений, чем только при помощи слов:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

15. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда посторонние слова, изображения или звук отсутствуют:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

16. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и повествования, чем из анимации и текста на экране:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

17. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда соответствующий текст и изображение представлены рядом, а не далеко друг от друга – на экране или странице:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

18. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители воспринимают информацию лучше, когда соответствующие слова и иллюстрации представлены одновременно, а не последовательно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

19. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и аудиоповествования, чем из анимации и текста на экране или анимации, повествования и текста одновременно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

20. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором эффекты оформления более действенны для посетителей с низким уровнем знаний, чем для посетителей с большим объемом знаний и для посетителей с высокоразвитым пространственным воображением, чем для посетителей с неразвитым пространственным воображением:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-4 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-4.2)**

1. Среда, созданная с использованием информационных коммуникационных технологий, моделирующая одно или несколько из пяти человеческих чувств, позволяющая осуществлять перемещение или другие взаимодействия с ней, без присутствия объектов реального мира:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

2. Результат введения в поле восприятия с помощью технических средств любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации:

- а) виртуальная реальность;
- б) дополненная реальность;
- в) гипер реальность.

3. Технология, в которых среда создается из объектов реального мира и объектов и ощущений, созданных техническими средствами:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

4. Технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях изображение и видео. С помощью этой технологии можно устроить как в помещении, так и на улицах города шоу-программы, которые прикуют взгляд каждого увидевшего и оставят яркое впечатление. Как правило, используется для трансляции проекционного шоу на зданиях, для чего создается индивидуальный для каждого фасада здания ролик, обыгрывавший архитектурные детали.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

5. На оргстекло наклеивается \_\_\_\_\_, которая подсвечивается проектором. Микроскопические линзы-пузырьки отсекают весь световой шум и пропускают только луч проектора. Итоговое изображение получается в разы более ярким и четким, чем при использовании обычного белого экрана.

- а) банерная ткань;
- б) экранная пленка;
- в) пленка обратной проекции;
- г) интерактивная пленка.

6. Технологии, позволяющие, использовать интерактивное взаимодействие с клиентом:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) 3-D маппинг;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

7. \_\_\_\_\_ позволяет получать трехмерное изображение непосредственно в воздухе, прямо перед глазами посетителей. Основу «воздушного экрана» \_\_\_\_\_ составляет специальным образом подготовленный, защищенный от завихрений, тонкий воздушный поток, насыщенный водяным туманом.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

8. Выберите из предложенного списка материалы или устройства, которые использует технология виртуальный промоутер:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) проектор;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

9. Выберите из предложенного списка устройства, для которых можно отснять видеоролик «своими силами»:

- а) системы 3-D маппинга;
- б) поливизор;
- в) голографический куб;
- г) 3-D-пирамида;
- д) короткофокусный проектор.

10. Бесплатная открытая Интернет-платформа, предоставляющая сервис для создания виртуальных экскурсий:

- а) booking.com;
- б) turizm.ru;
- в) izi.TRAVEL.

11. Психологическое состояние, при котором виртуальные физические объекты воспринимаются как реальные физические объекты как органами чувств, так и ментально:

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

12. Психологическое состояние, в котором виртуальные социальные субъекты воспринимаются как реальные социальные субъекты как органами чувств, так и ментально:

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

13. Психологическое состояние, в котором виртуальные «Я» воспринимаются как фактическое «Я» как органами чувств, так и ментально

- а) физическое присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) self presence.

14. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда посторонние слова, изображения или звук отсутствуют:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

15. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и повествования, чем из анимации и текста на экране:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

16. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и аудиоповествования, чем из анимации и текста на экране или анимации, повествования и текста одновременно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

17. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше при помощи слов и изображений, чем только при помощи слов:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

18. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда соответствующий текст и изображение представлены рядом, а не далеко друг от друга – на экране или странице:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;

- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

19. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители воспринимают информацию лучше, когда соответствующие слова и иллюстрации представлены одновременно, а не последовательно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

20. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором эффекты оформления более действенны для посетителей с низким уровнем знаний, чем для посетителей с большим объемом знаний и для посетителей с высокоразвитым пространственным воображением, чем для посетителей с неразвитым пространственным воображением:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

#### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-4 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-4.3)**

1. Привести примеры инноваций (не более 5) в музейной практике, которые применяются в настоящее время в конкретной экскурсии или музее.
2. Пояснить суть технологических инноваций в музейной практике.
3. Рассмотреть кейс Тульского государственного музея оружия.
4. Рассмотреть кейс Музея-заповедника «Куликово поле».
5. Рассмотреть кейс Дарвиновского музея

### **3. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

#### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-4 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-4.1)**

1. Искусственная реальность, созданная техническими средствами, передаваемая человеку через его ощущения (зрение, слух и другие):
  - а) виртуальная реальность;
  - б) дополненная реальность;
  - в) гипер реальность.
2. Частный случай виртуальной реальности, как технологии, которая позволяет накладывать виртуальные изображения поверх реальных изображений, тем самым обеспечивая дополнительные сведения об окружающей среде в непосредственной близости от пользователя, что более удобно для пользователя, поскольку требуемая информация пространственно накладывается поверх реальных видимых объектов, связанных с ней:
  - а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
  - б) виртуальная среда (virtual environment – VE);

- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

3. Технология, в которых среда создается из объектов реального мира и объектов и ощущений, созданных техническими средствами:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

4. Технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях изображение и видео. С помощью этой технологии можно устроить как в помещении, так и на улицах города шоу-программы, которые прикуют взгляд каждого увидевшего и оставят яркое впечатление. Как правило, используется для трансляции проекционного шоу на зданиях, для чего создается индивидуальный для каждого фасада здания ролик, обыгрывавший архитектурные детали.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

5. На оргстекло наклеивается \_\_\_\_\_, которая подсвечивается проектором. Микроскопические линзы-пузырьки отсекают весь световой шум и пропускают только луч проектора. Итоговое изображение получается в разы более ярким и четким, чем при использовании обычного белого экрана.

- а) банерная ткань;
- б) экранная пленка;
- в) пленка обратной проекции;
- г) интерактивная пленка.

6. Технологии, позволяющие, использовать интерактивное взаимодействие с клиентом:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) 3-D маппинг;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

7. \_\_\_\_\_ позволяет получать трехмерное изображение непосредственно в воздухе, прямо перед глазами посетителей. Основу «воздушного экрана» \_\_\_\_\_ составляет специальным образом подготовленный, защищенный от завихрений, тонкий воздушный поток, насыщенный водяным туманом.

- а) 3-D маппинг;
- б) поливизор;
- в) интерактивная доска;
- г) пленка обратной проекции.

8. Выберите из предложенного списка материалы или устройства, которые использует технология виртуальный промоутер:

- а) модули (устройства) захват движения;
- б) проектор;
- в) поливизор;
- г) пленка обратной проекции;
- д) интерактивная пленка;
- е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

9. Выберите из предложенного списка устройства, для которых можно отснять видеоролик «своими силами»:

- а) системы 3-D маппинга;
- б) поливизор;
- в) голографический куб;
- г) 3-D-пирамида;
- д) короткофокусный проектор.

10. Бесплатная открытая Интернет-платформа, предоставляющая сервис для создания виртуальных экскурсий:

- а) booking.com;
- б) turizm.ru;
- в) izi.TRAVEL.

11. Тип физического погружения в виртуальной среде, при котором виртуальная среда реагирует на присутствие и действие человека:

- а) личное присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) присутствие окружающей среды.

12. Тип физического погружения в виртуальной среде, при котором создается ощущение индивидуумом, что он является частью виртуальной среды:

- а) личное присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) присутствие окружающей среды.

13. Тип физического погружения в виртуальной среде, при котором создается ощущение что другие существа также существуют в виртуальной среде:

- а) личное присутствие;
- б) социальное присутствие;
- в) присутствие окружающей среды.

14. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше при помощи слов и изображений, чем только при помощи слов:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

15. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда посторонние слова, изображения или звук отсутствуют:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

16. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и повествования, чем из анимации и текста на экране:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;

ж) принцип индивидуальных различий.

17. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда соответствующий текст и изображение представлены рядом, а не далеко друг от друга – на экране или странице:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

18. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители воспринимают информацию лучше, когда соответствующие слова и иллюстрации представлены одновременно, а не последовательно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

19. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и аудиоповествования, чем из анимации и текста на экране или анимации, повествования и текста одновременно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

20. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором эффекты оформления более действенны для посетителей с низким уровнем знаний, чем для посетителей с большим объемом знаний и для посетителей с высокоразвитым пространственным воображением, чем для посетителей с неразвитым пространственным воображением:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

#### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-4 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-4.2)**

1. Среда, созданная с использованием информационных коммуникационных технологий, моделирующая одно или несколько из пяти человеческих чувств, позволяющая осуществлять перемещение или другие взаимодействия с ней, без присутствия объектов реального мира:

- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
- б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
- в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
- г) смешанная реальность (mixed reality – MR).

2. Результат введения в поле восприятия с помощью технических средств любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации:
- а) виртуальная реальность;
  - б) дополненная реальность;
  - в) гипер реальность.
3. Технология, в которых среда создается из объектов реального мира и объектов и ощущений, созданных техническими средствами:
- а) виртуальная реальность (virtual reality – VR);
  - б) виртуальная среда (virtual environment – VE);
  - в) дополненная реальность (augmented reality – AR);
  - г) смешанная реальность (mixed reality – MR).
4. Технология, которая позволяет проецировать на различных неровных поверхностях изображение и видео. С помощью этой технологии можно устроить как в помещении, так и на улицах города шоу-программы, которые прикуют взгляд каждого увидевшего и оставят яркое впечатление. Как правило, используется для трансляции проекционного шоу на зданиях, для чего создается индивидуальный для каждого фасада здания ролик, обыгрывавший архитектурные детали.
- а) 3-D маппинг;
  - б) поливизор;
  - в) интерактивная доска;
  - г) пленка обратной проекции.
5. На оргстекло наклеивается \_\_\_\_\_, которая подсвечивается проектором. Микроскопические линзы-пузырьки отсекают весь световой шум и пропускают только луч проектора. Итоговое изображение получается в разы более ярким и четким, чем при использовании обычного белого экрана.
- а) банерная ткань;
  - б) экранная пленка;
  - в) пленка обратной проекции;
  - г) интерактивная пленка.
6. Технологии, позволяющие, использовать интерактивное взаимодействие с клиентом:
- а) модули (устройства) захват движения;
  - б) 3-D маппинг;
  - в) поливизор;
  - г) пленка обратной проекции;
  - д) интерактивная пленка;
  - е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.
7. \_\_\_\_\_ позволяет получать трехмерное изображение непосредственно в воздухе, прямо перед глазами посетителей. Основу «воздушного экрана» \_\_\_\_\_ составляет специальным образом подготовленный, защищенный от завихрений, тонкий воздушный поток, насыщенный водяным туманом.
- а) 3-D маппинг;
  - б) поливизор;
  - в) интерактивная доска;
  - г) пленка обратной проекции.
8. Выберите из предложенного списка материалы или устройства, которые использует технология виртуальный промоутер:
- а) модули (устройства) захват движения;
  - б) проектор;
  - в) поливизор;
  - г) пленка обратной проекции;
  - д) интерактивная пленка;
  - е) дисплеи с поддержкой технологии тачскрин.

9. Выберите из предложенного списка устройства, для которых можно отснять видеоролик «своими силами»:
- а) системы 3-D маппинга;
  - б) поливизор;
  - в) голографический куб;
  - г) 3-D-пирамида;
  - д) короткофокусный проектор.
10. Бесплатная открытая Интернет-платформа, предоставляющая сервис для создания виртуальных экскурсий:
- а) booking.com;
  - б) turizm.ru;
  - в) izi.TRAVEL.
11. Психологическое состояние, при котором виртуальные физические объекты воспринимаются как реальные физические объекты как органами чувств, так и ментально:
- а) физическое присутствие;
  - б) социальное присутствие;
  - в) self presence.
12. Психологическое состояние, в котором виртуальные социальные субъекты воспринимаются как реальные социальные субъекты как органами чувств, так и ментально:
- а) физическое присутствие;
  - б) социальное присутствие;
  - в) self presence.
13. Психологическое состояние, в котором виртуальные «Я» воспринимаются как фактическое «Я» как органами чувств, так и ментально
- а) физическое присутствие;
  - б) социальное присутствие;
  - в) self presence.
14. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда посторонние слова, изображения или звук отсутствуют:
- а) мультимедийный принцип;
  - б) принцип пространственной смежности;
  - в) принцип временной смежности;
  - г) принцип связи;
  - д) принцип модальности;
  - е) принцип избыточности;
  - ж) принцип индивидуальных различий.
15. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и повествования, чем из анимации и текста на экране:
- а) мультимедийный принцип;
  - б) принцип пространственной смежности;
  - в) принцип временной смежности;
  - г) принцип связи;
  - д) принцип модальности;
  - е) принцип избыточности;
  - ж) принцип индивидуальных различий.
16. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители лучше воспринимают информацию из анимации и аудиоповествования, чем из анимации и текста на экране или анимации, повествования и текста одновременно:
- а) мультимедийный принцип;

- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

17. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше при помощи слов и изображений, чем только при помощи слов:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

18. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители усваивают материал лучше, когда соответствующий текст и изображение представлены рядом, а не далеко друг от друга – на экране или странице:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

19. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором посетители воспринимают информацию лучше, когда соответствующие слова и иллюстрации представлены одновременно, а не последовательно:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

20. Принцип, выявленный Ричардом Майером, при котором эффекты оформления более действенны для посетителей с низким уровнем знаний, чем для посетителей с большим объемом знаний и для посетителей с высокоразвитым пространственным воображением, чем для посетителей с неразвитым пространственным воображением:

- а) мультимедийный принцип;
- б) принцип пространственной смежности;
- в) принцип временной смежности;
- г) принцип связи;
- д) принцип модальности;
- е) принцип избыточности;
- ж) принцип индивидуальных различий.

### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-4 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-4.3)**

1. Привести примеры инноваций (не более 5) в музейной практике, которые применяются в настоящее время в конкретной экскурсии или музее.
2. Пояснить суть технологических инноваций в музейной практике.
3. Рассмотреть кейс Тульского государственного музея оружия.

4. Рассмотреть кейс Музея-заповедника «Куликово поле».
5. Рассмотреть кейс Дарвиновского музея