

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

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

Институт горного дела и строительства  
Кафедра «Городского строительства, архитектуры и дизайна»

Утверждено на заседании кафедры  
«ГСАиД»  
«26» января 2022 г., протокол № 6

Заведующий кафедрой ГСАиД

 К.А. Головин

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

***«Компьютерные технологии в промышленном дизайне»***

**основной профессиональной образовательной программы  
высшего образования – программы магистратуры**

по направлению подготовки  
**54.04.01 Дизайн**

с направленностью (профилем)  
**Промышленный дизайн**

Форма обучения: очная

Идентификационный номер образовательной программы: 540401-03-22

Тула 2022 год

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

**Разработчик(и):**

Кошелева Алла Александровна, проф. каф. ГСАиД, д-р техн. наук, доц.  
(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)

(подпись)

Кудряшов Михаил Александрович, доц. каф. ГСАиД, к.т.н.  
(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)**

### **1 семестр**

#### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.1)**

Тестовые задания:

1. Какой командой можно показать все скрытые объекты?  
1) Hide Selection 2) Hide Unselected 3) Unhide All
2. Каким модификатором выполняется изгиб объекта?  
1) Cloth 2) Bend 3) Lattice
3. Какую функцию выполняет модификатор EXTRUDE?  
1) Скручивание 2) Выдавливание 3) изгиб
4. Какой командой сгруппировывать предметы?  
1) Ungroup 2) Rotate 3) Group
5. Какой командой скрыть выделенный объект?  
1) HideSelection  
2) Hide Unselected  
3) Unhide All
6. Какой командой скрыть все невыделенные объекты?  
1) Hide Selection  
2) Hide Unselected  
3) Unhide All
7. Какой командой выполняется разгруппирование объектов?  
1) Ungroup 2) Rotate 3) Group

8. Какой Модификатор используется для вытягивания замкнутого линейного рисунка в объёмный?
- A) Edit Poli
  - Б) Extrude;
  - В) Normal;

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.2)**

1. Контрольный вопрос. Программы 3Д моделирования.
2. Контрольный вопрос. Виды объектов в программе 3Д моделирования.
3. Контрольный вопрос. Материалы в программе 3Д моделирования.
4. Контрольный вопрос. Текстуры в программе 3Д моделирования.
5. Контрольный вопрос. Примитивы в программе 3Д моделирования.
6. Контрольный вопрос. Деформаторы в программе 3Д моделирования.
7. Контрольный вопрос. Сплайны в программе 3Д моделирования.
8. Контрольный вопрос. Генераторы в программе 3Д моделирования.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.3)**

1. Контрольное задание. Создание трехмерной модели промышленного изделия. Выполнить построение сложного объекта, описать объект, используемый в сцене, метод создания геометрии.
2. Контрольное задание. Создание трехмерной модели игрушки. Выполнить построение сложного объекта. Описание этапа освещения.
3. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Описание этапов текстурирования, использованные библиотеки объектов или текстур.
4. Контрольное задание. Создание трехмерной модели автомобиля. Выполнить построение сложного объекта. Описание этапов визуализации и пост-обработки.
5. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Увлажнитель воздуха. Описание этапов деформирования объекта.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.1)**

Тестовые задания:

1. Какой модификатор выполняет сглаживание предмета?  
A) Bend Б) Cloth В) Smooth
2. Какой командой можно сделать конус?  
A) Teapot Б) Torus В) Cone
3. Сколько видов по умолчанию в проекциях стандартного окна 3D MAX?  
A) 7 Б) 5 В) 4
4. Какую операцию можно делать инструментом Select and Move?  
A) Выделение и перемещение  
Б) Вращение и масштабирование  
В) Изменение цвета
5. Какую операцию делает инструмент Mirror?  
A) Зеркальное отражение

- Б) Просчет движения ветра
- В) Изменение давления в точке

6. Какой из режимов модификатора Edit Poli позволяет редактировать объекты при помощи точек?

- А).Vertex;
- Б) Polygon;
- В) Edge.

7. Какой из режимов манипуляции объектом позволяет вращать его(объект) вокруг своей оси?

- А) Move;
- Б) Rotate;
- В) Scale;

8.Обозначение клавиши Rotate:

- А) поворот объекта;
- Б) масштабирование;
- В) отражение.

9. В какой вкладке изменяются единицы измерения?

- А) Customize>>Units setup
- Б) Customize>>Preferences
- В) Customize>>Show UI

10.Обозначение клавиши Scale:

- А) приближение/отдаление;
- Б) масштабирование;
- В) отражение.

#### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.2)**

1. Контрольный вопрос. Камеры в программе 3Д моделирования.
2. Контрольный вопрос. Области применения программ 3Д моделирования.
3. Контрольный вопрос. Источники света в программе 3Д моделирования.
4. Контрольный вопрос. Анимация в программе 3Д моделирования.
5. Контрольный вопрос. Визуализация в программе 3Д моделирования.

#### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.3)**

1. Контрольное задание. В программе 3dsMax создать комплект светильников. Настроить материалы (минимум 4 материала). Выполнить визуализацию.
  2. Контрольное задание. В программе 3dsMax создать комплект инструментов для сада. Настроить материалы (минимум 5 материалов). Выполнить визуализацию.
  3. Контрольное задание. Преобразовать сплайна в редактируемый сплайн.
  4. Контрольное задание. Создать сплайн, с помощью него создать тело вращения.
  5. Контрольное задание. Создать объект на основе булевских функций.
  6. Контрольное задание. Создать частицы, выполнить анимацию частиц.
  7. Контрольное задание. Этапы работы с камерой для создания сложной анимации.
- Продемонстрировать анимацию на основе кривых

## 2 семестр

### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.1)**

1. Контрольный вопрос. Назовите документы, составляющих модель SolidWorks.
2. Контрольный вопрос. Что такое плоскость эскиза по умолчанию?
3. Контрольный вопрос. Что такое плоскость?
4. Контрольный вопрос. Как создать элемент «вытянутая бобышка»?
5. Контрольный вопрос. Как использовать шаблоны документов?

### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.2)**

1. Создать в SolidWorks модель экомобиля. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
2. Создать в SolidWorks модель устройства обработки данных. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
3. Создать в SolidWorks модель электромобиля. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
4. Создать в SolidWorks модель коптера. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
5. Создать в SolidWorks модель кофеварки. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.

### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.3)**

1. Контрольный вопрос. Создание сложных объектов в SolidWorks. Методы работы с плоскостями.
2. Контрольный вопрос. Тенденции развития современных графических систем.
3. Контрольный вопрос. Функциональные возможности CAD систем.
4. Контрольный вопрос. Основные графические форматы, их сравнительный анализ и область применения.
5. Контрольный вопрос. Основные этапы развития компьютерного моделирования.
6. Контрольный вопрос. Способы CAD моделирования.

### **Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.1)**

1. Контрольный вопрос. Работа в видеоредакторе. Монтаж.
2. Контрольный вопрос. Работа в видеоредакторе. Коррекция цвета.
3. Контрольный вопрос. Работа в видеоредакторе. Ускорение и замедление видео.
4. Контрольный вопрос. Работа в аудиоредакторе. Синхронизация звуковых потоков.
5. Контрольный вопрос. Работа в аудиоредакторе. Работа со звуком
6. Контрольный вопрос. Работа в аудиоредакторе. Фильтры и их применение
7. Контрольный вопрос. Работа в программе Adobe Aftereffects. Спецэффекты – кеинг, трекинг.
8. Контрольный вопрос. Работа в программе Adobe Aftereffects. Импорт векторной графики. Слои.
9. Контрольный вопрос. Работа в программе Adobe Aftereffects. Работа с аудиодорожками.

10. Контрольный вопрос. Работа в программе Adobe Aftereffects. Спецэффекты – кеинг, трекинг

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.2)**

1. Контрольный вопрос. Области использования мультимедиа технологий.
2. Контрольный вопрос. Классификация мультимедиа приложений
3. Контрольный вопрос. Каналы передачи информации,
4. Контрольный вопрос. Основы программы Adobe Premiere
5. Контрольный вопрос. Основы видеомонтажа
6. Контрольный вопрос. Видеопереходы
7. Контрольный вопрос. Виньетирование и засветки как эффекты
8. Контрольный вопрос. Наложение кадров. Динамическая прозрачность
9. Контрольный вопрос. Титры Adobe Premiere
10. Контрольный вопрос. Захват видео

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.3)**

1. Контрольный вопрос. Файлообменники как средство коммуникации клиент-дизайнер
2. Контрольный вопрос. Коллаборационный подход к электронному проекту
3. Контрольный вопрос. Средства 3D сканирования.
4. Контрольный вопрос. Обработка STL формата в программе Adobe Photoshop
5. Контрольный вопрос. Работа в программе видеомонтажа
6. Контрольный вопрос. Работа в программе композитинга

### 3 семестр

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.1)**

1. Контрольный вопрос. Создание потокового видео
2. Контрольный вопрос. Форматы рендеренга.
3. Контрольный вопрос. Потоковое аудио
4. Контрольный вопрос. Видеохостинги
5. Контрольный вопрос. Облачные сервисы для дизайнера

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.2)**

1. Контрольный вопрос. Какова роль JavaScript в веб-дизайне?
2. Контрольный вопрос. Каковы кодировки текста в HTML?
3. Контрольный вопрос. Каковы защищенные протоколы передачи данных?
4. Контрольный вопрос. Каковы основные элементы сайта?
5. Контрольный вопрос. Что такое лонгрид?

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.3)**

1. Контрольное задание: Создать сайт-визитку на тему «Мебель для дома»
2. Контрольное задание: Создать сайт-визитку на тему «Офисная мебель»

3. Контрольное задание: Создать сайт-визитку на тему «Экологическое топливо»
4. Контрольное задание: Создать сайт-визитку на тему «Тульский сувенир»
5. Контрольное задание: Создать сайт-визитку на тему «Экомобиль»

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.1)**

1. Контрольный вопрос. Основы технологии WWW
2. Контрольный вопрос. Подключение к сети Internet.
3. Контрольный вопрос. Основные принципы работы в сети.
4. Контрольный вопрос. Виды сайтов.
5. Контрольный вопрос. Создание сайтов. Роль веб-дизайна.
6. Контрольный вопрос. Программы для создания сайтов.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.2)**

1. Контрольный вопрос. Взаимодействие с Adobe PhotoShop и Adobe Bridge.
2. Контрольный вопрос. Использование карт изображения.
3. Контрольный вопрос. Вставка роликов
4. Контрольный вопрос. Макетирование сайта.
5. Контрольный вопрос. Использование шаблонов

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.3)**

1. Контрольный вопрос. Цели и задачи веб-дизайна.
2. Контрольный вопрос. Планирование структуры сайта.
3. Контрольный вопрос. Взаимодействие пользователя с системой.
4. Контрольный вопрос. Правила компоновки веб-страниц.
5. Контрольный вопрос. Язык гипертекстовой разметки.
6. Контрольный вопрос. Основы html

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

**1 семестр**

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.1)**

Тестовые задания:

1. С помощью какой клавиши можно отобразить сетку?  
А) F4; Б) F1; В) Shift+M.
2. Какой параметр настраивает показатель Reflection:  
А) Отражение; Б) Прозрачность; В) Шероховатость.
3. С помощью какой «горячей» клавиши можно выполнить рендеринг:  
А) Ctrl+X; Б) Shift+Q В) F3.
4. В какой вкладке находятся настройки Environment:



A) Rendering; B) Customize; B) Edit.

5. В какой вкладке находится UnitsSetup:

A) MAXScript; B) Customize; B) Group.

6). В какой вкладке находится объект GeoSphere:

A) Standard Primitives; B) Compound Object; B) Body Object.

7). В какой вкладке настроек VRay находится IrradianceMap:

A) Indirect Illumination; B) Setting; B) Common.

8). При помощи какого модификатора можно задать ткань:

A) Taper; B) Cloth; B) Lattice

9) Для каких задач используется программа 3dsmax?

A) Для визуализации 3d моделей

Б) Для работы на графическом планшете

В) Для коррекции просмотра фотографий

10). Стандартные примитивы включают в себя объект:

A) блюда B) чайник B) лампа

11). С помощью какого модификатора можно постелить скатерть на стол?

A) Bend B) Flex B) Cloth

12). Для чего предназначен модификатор EXTRUDE

A) выдавливания B) переноса

В) увеличения и уменьшения

13). Каким модификатором можно сгладить объект?

A) Bevel B) Shell B) Skin

14). Что выполняет функция Attach

A) выравнивает B) объединяет B) разъединяет

15). Что выполняет функция Detach

A) выравнивает B) объединяет B) разъединяет

16). С помощью какой функции можно удалить точки

A) Connect B) Insert B) Remove

17). С помощью какого модификатора можно соединить неровную поверхность?

A) Melt B) Noise B) Twist

18). С помощью какого модификатора можно скручивать объект?

A) Twist B) Lattice B) Slice

19). Назначение модификатора Weld

A) объединяет B) вырезает B) удаляет

20). С помощью какой функции можно добавить точку

A) Insert B) Chamfer B) Fillet

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.2)**

1. Контрольный вопрос. Деформаторы в программе 3д моделирования.
2. Контрольный вопрос. Сплайны в программе 3д моделирования.
3. Контрольный вопрос. Генераторы в программе 3д моделирования.
4. Контрольный вопрос. Интерфейс программы 3Д моделирования.
5. Контрольный вопрос. Виды объектов в программе 3д моделирования.
6. контрольное задание. Настроить свет в сцене.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.3)**

1. Контрольный вопрос. Примитивы в программе 3д моделирования.
2. Контрольный вопрос. Создание и редактирование конструкций из примитивов.
3. Контрольный вопрос. Сплайны.
4. Контрольный вопрос. Модификаторы моделирования.
6. Контрольное задание. Настроить камеры в сцене.
6. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Светильник. Описание этапов настроек программы.
7. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Пылесос. Описание этапа модификации.
8. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Описание этапов генерирования.
9. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Описание этапов анимации.
10. Контрольное задание. Выполнить построение сложного объекта. Тема - коптер. Описание этапов рендеринга.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.1)**

1. Какой источник света не относится к направленным?  
А) Target spot Б) Omni В) Free spot
2. Какой источник света не относится к всенаправленным?  
А) Target spot Б) Omni В) Area Omni
3. С помощью какого модификатора можно создать волны по поверхности объекта?  
А) Wave Б) Relax В) Slice
4. Какой параметр освещения отвечает за яркость?  
А) Multiplier Б) Decay В) Shadow Map
5. Какой параметр освещения отвечает затухание?  
А) Multiplier Б) Decay В) Shadow Map

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.2)**

1. Контрольный вопрос. Способы создания анимации.

2. Контрольный вопрос. Настройка анимации.
3. Контрольный вопрос. Настройка визуализации.
4. Контрольный вопрос. Типы анимации в программах 3д проектирования.
5. Настройки рендера. Типы систем рендеринга.
6. Контрольный вопрос. V-Ray и Corona. Назначение, настройка, применение...

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.3)**

1. Контрольный вопрос. Системы визуализации проектов.
2. Контрольный вопрос. Функциональные возможности BIMx систем.
3. Контрольный вопрос. CPU и GPU в рендеринге.
4. Контрольный вопрос. Рендеринг в реальном времени и его особенности.
5. Контрольный вопрос. Обработка финального изображения полученного при рендеринге.
6. Контрольный вопрос. Основные функциональные особенности систем визуализации.
7. Контрольный вопрос. Особенности работы с различными форматами при рендеринге.

## 2 семестр

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.1)**

1. Контрольный вопрос. Тенденции развития современных графических систем.
2. Контрольный вопрос. Функциональные возможности CAD систем.
3. Контрольный вопрос. Основные графические форматы, их сравнительный анализ и область применения.
4. Контрольный вопрос. Основные этапы развития компьютерного моделирования.
5. Контрольный вопрос. Способы CAD моделирования.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.2)**

1. Контрольный вопрос. Рендеринг – понятие и методы.
2. Контрольный вопрос. Методы моделирования поверхностей.
3. Контрольный вопрос. Чертежи в инженерных программах. Принципы использования.
4. Контрольный вопрос. Рендеринг в реальном времени. (Программы и возможности)
5. Контрольный вопрос. Создание модели из чертежа в SolidWorks.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.3)**

1. Создать в SolidWorks модель экомобиля. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
2. Создать в SolidWorks модель увлажнителя. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
3. Создать в SolidWorks модель наушников. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.

4. Создать в SolidWorks модель катамарана. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.
5. Создать в SolidWorks модель кофемашины. Выполнить визуализацию работы стандартными средствами SolidWorks.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.1)**

1. Контрольный вопрос. Область применения конвергентных технологий
2. Контрольный вопрос. Классификация контента
3. Контрольный вопрос. Каналы передачи информации
4. Контрольный вопрос. Тайминг в растровых редакторах
5. Контрольный вопрос. Средства создания STL модели.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.2)**

1. Контрольный вопрос. Создания GIF-анимации в программе Adobe Photoshop
2. Контрольный вопрос. Импорт видеоматериалов
3. Контрольный вопрос. Простейший вид монтажа
4. Контрольный вопрос. Инструменты онлайн-коррекции изображений
5. Контрольный вопрос. Спецэффекты – кеинг, трекинг.
6. Контрольный вопрос. Композитинг, пост-обработка, вывод конечных файлов
7. Контрольный вопрос. Слои, маски, слой-маски
8. Контрольный вопрос. Фильтры и их применение

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.3)**

1. Контрольное задание. Создание озвученного видеоролика хронометражем 1 минута с использованием оригинального сценария. Движение автомобиля.
2. Контрольное задание. Создание озвученного видеоролика хронометражем 1 минута с использованием разработанной 3Д модели. Трансформация мебели
3. Контрольное задание. Создание озвученного видеоролика хронометражем 1 минута с использованием оригинального сценария. Использовать «изменение масштаба».
4. Контрольное задание. Создание озвученного видеоролика хронометражем 1 минута с использованием оригинального сценария. Использовать «изменение положения».
5. Контрольное задание. Создание озвученного видеоролика хронометражем 1 минута с использованием оригинального сценария. Использовать анимацию.

### 3 семестр

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.1)**

1. Контрольный вопрос. Основы технологии WWW
2. Контрольный вопрос. Структура Интернет. Сетевые протоколы.
3. Контрольный вопрос. Принципы функционирования поисковых систем. Тэги и SQL.
4. Контрольный вопрос. Домены и хостинг. Регистрация и администрирование.
5. Контрольный вопрос. HTML код. Структура сайтов.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.2)**

1. Контрольный вопрос. Работа со стилями. CSS.
2. Контрольный вопрос. Лонгрид и «классический сайт». Макетирование.

- 3 Контрольный вопрос. Разработка проектного сайта
- 4 Контрольный вопрос. SEO и WEB-администрирование проекта.
5. Контрольный вопрос. Для чего предназначен язык HTML?
6. Контрольный вопрос. Как создаются гиперссылки.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-9 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-9.3)**

1. Контрольный вопрос. Обоснуйте стилевые особенности дизайна сайта.
2. Контрольный вопрос. Этапы работы с иллюстрациями.
3. Контрольный вопрос. Процедура добавления роликов.
4. Контрольный вопрос. Оценить работу с шаблонами.
5. Контрольный вопрос. Обоснуйте использованные визуальные эффекты.
6. Контрольный вопрос. Обоснуйте навигацию в программе создания сайта.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.1)**

1. Контрольный вопрос. Рабочая среда Adobe Dreamweaver CS5.
2. Контрольный вопрос. Управление окнами и панелями в Adobe Dreamweaver CS5.
3. Контрольный вопрос. Работа в веб-страницах
- 4 Контрольный вопрос. Навигация в программе Adobe Dreamweaver CS5.
5. Контрольный вопрос. Блоки текста. Позиционирование.
5. Контрольный вопрос. Контент. Визуализация.
7. Контрольный вопрос. Навигационная панель.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.2)**

1. Контрольный вопрос. Главная страница.
2. Контрольный вопрос. Элементы пользовательского интерфейса и формы. Кнопка, раскрывающийся список, текстовая область, блок элементов, форма.
3. Контрольный вопрос. Визуальные эффекты. Движение элементов.
- 4 Контрольный вопрос. Рисование линий.
5. Контрольный вопрос. Управление клипами, вложение клипов
6. Контрольный вопрос. Использование сценариев.

**Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10 (контролируемый индикатор достижения компетенции ПК-10.3)**

1. Контрольный вопрос. Макетирование веб-страниц с помощью таблиц.
2. Контрольное задание. Оформление макета страницы
3. Контрольный вопрос. Разметка области для нарезки макета.
4. Контрольный вопрос. Создание таблицы и сборка макета.
5. Контрольный вопрос. Способы создания «шапки» страницы.
6. Контрольный вопрос. Способы оформления меню, левой и правой колонок.
7. Контрольный вопрос. Макетирование веб-страниц с помощью блоков
8. Контрольное задание. Создание тематического сайта.