1. КАКОВА РОЛЬ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ В ХОДЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ?

а) Отслеживание своевременности прохождения различных этапов практики в соответствии с рабочим графиком

б) Проведение регулярных консультаций в) Только проверка отчетов

г) Оценка итоговой защиты (Эталон: а)

1. КАКИЕ КРИТЕРИИ ХАРАКТЕРИЗУЮТ ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ?

а) Только соответствие дневника требованиям

б) Полнота содержания отчета, подробное раскрытие проделанной работы, точные ответы на уточняющие вопросы, логичное и системное изложение материала

в) Только освоение компетенций

г) Оценка выполнения заданий на практику (Эталон: б)

1. КАКИЕ ПРОГРАММЫ СЧИТАЮТСЯ ВАЖНЫМИ ДЛЯ РАБОТЫ С ЦВЕТОМ И ЦВЕТОВЫМИ КОМПОЗИЦИЯМИ?

а) Только графические редакторы

б) Графические редакторы и программы для работы с цветом в) Только программы для работы с цветом

г) Программы не влияют на результат (Эталон: б)

1. КАКИЕ ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ РИСУНКА ВЫ СЧИТАЕТЕ КЛЮЧЕВЫМИ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ДИЗАЙНЕРА?

а) Только линейный рисунок

б) Различные техники: карандаш, уголь, тушь и др. в) Только тоновый рисунок

г) Только графический рисунок (Эталон: б)

1. КАКИЕ ФАКТОРЫ ВЛИЯЮТ НА ПРОЦЕСС ВЫБОРА ТИПОГРАФИКИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ?

а) Стаж работы дизайнера, стоимость проекта, технические характеристики компьютера

б) Географическое расположение клиента, время года, погода в) Размер шрифта, яркость, форма букв

г) Стилистика проекта, целевая аудитория, контент (Эталон: г)

1. КАКИЕ МЕТОДЫ ПРОДВИЖЕНИЯ И МАРКЕТИНГА СЧИТАЮТСЯ ЭФФЕКТИВНЫМИ В КОНТЕКСТЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ МЕРОПРИЯТИЙ?

а) Только использование социальных сетей

б) Использование различных методов продвижения и маркетинга в) Только традиционная реклама

г) Продвижение и маркетинг не влияют на результаты (Эталон: б)

1. КАКОЙ ИЗ ПУНКТОВ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЦЕЛЬЮ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ В РАМКАХ ПРОГРАММЫ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО»?

а) Создание условий для приобретения студентами социально-личностных компетенций.

б) Подготовка научной статьи для публикации в сборнике научных трудов. в) Формирование умений выбора темы исследования.

г) Выполнение практики для работы в профессиональной сфере. (Эталон: б)

1. ЧТО ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ТВОРЧЕСКАЯ ИНИЦИАТИВА В КОНТЕКСТЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАЧ?

а) Только разработка идей

б) Разработка и внедрение инновационных художественно-творческих идей в) Только внедрение идей

г) Творческая инициатива не влияет на идеи (Эталон: б)

1. КАКОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИМЕЕТ СПОСОБНОСТЬ К СИСТЕМНОМУ ПОНИМАНИЮ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ?

а) Только для участия в мероприятиях

б) Осуществление комплексного восприятия художественных задач проекта в) Только для изучения истории искусства

г) Только для создания графических изображений (Эталон: б)

1. ЧТО ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ТЕРМИН «ИЛЛЮСТРАЦИЯ» В ХУДОЖЕСТВЕННОМ КОНТЕКСТЕ?

а) абстрактные изображения б) карикатуры

в) визуальное дополнение к тексту, в основном в книгах и журналах г) только графический дизайн.

(Эталон: в)

1. КАКИЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ МОГУТ БЫТЬ РАЗВИТЫ У УЧАСТНИКОВ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОГО МЕРОПРИЯТИЯ,КРОМЕ ТВОРЧЕСТВА?

(Эталон: организаторские навыки, коммуникационные умения, умение работать в команде, управление временем и ресурсами).

1. КАКИЕ ПРОГРАММЫ СЧИТАЮТСЯ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫМИ ПРИ РАБОТЕ С ЦВЕТОМ И ЦВЕТОВЫМИ КОМПОЗИЦИЯМИ?

(Эталон: графические редакторы)

1. КАКУЮ РОЛЬ ИГРАЮТ ЭКСПЕРИМЕНТ И ТВОРЧЕСТВО В СОЗДАНИИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА?

(Эталон: эксперимент и творчество играют ключевую роль в создании дизайн-проекта, позволяя выходить за рамки стандартных решений, находить инновационные подходы)

1. КАКИЕ ТЕНДЕНЦИИ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ СФЕРЕ МОГУТ ПОВЛИЯТЬ НА РАЗВИТИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ В БУДУЩЕМ?

(Эталон: Интеграция современных технологий, использование виртуальной реальности в искусстве)