

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 11.06.2026 12:16:27

Уникальный программный ключ:

e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Компьютерная графика и дизайн

Код, направление подготовки	44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль)	Технологии кросс-дисциплинарного проектирования в образовании
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Педагогики профессионального и дополнительного образования
Выпускающая кафедра	Педагогики профессионального и дополнительного образования

3 СЕМЕСТР

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК-1.2	1. Какой принцип дизайна отвечает за группировку связанных элементов в образовательном макете?	а) Приближенность б) Декоративность в) Масштабирование г) Растрирование	низкий
ПК-1.2	2. Что является основной задачей визуальной иерархии в учебном материале?	а) Определить порядок восприятия информации б) Увеличить количество декоративных элементов в) Сделать все элементы одинаково заметными г) Исключить использование изображений	низкий
ПК-1.2	3. Какой формат целесообразно использовать для изображения с прозрачным фоном?	а) PNG б) TXT в) DOCX г) MP3	низкий
ПК-1.2	4. Какая цветовая модель	а) RGB б) CMYK	низкий

	преимущественно используется для экранного представления материалов?	в) Pantone г) Grayscale	
ПК-1.2	5. Какой сервис относится к цифровым дизайн-сервисам для создания визуальных материалов?	а) Flyvi б) Электронная почта в) Архиватор файлов г) Антивирус	низкий
ПК-1.2	6. Выберите базовые принципы дизайна, применимые к образовательному визуальному материалу.	а) Приближенность б) Выравнивание в) Контраст г) Повторение	средний
ПК-1.2	7. Выберите характеристики, которые учитываются при подборе цвета в образовательном макете.	а) Читаемость текста б) Контрастность элементов в) Возраст и особенности аудитории г) Количество случайных декоративных эффектов	средний
ПК-1.2	8. Выберите виды шрифтового контраста, которые помогают выделить главное в учебном материале.	а) Контраст размера б) Контраст насыщенности в) Контраст структуры г) Контраст формы	средний
ПК-1.2	9. Выберите признаки качественной композиции образовательного макета.	а) Наличие доминанты б) Понятный визуальный маршрут в) Композиционное равновесие г) Равнозначность всех элементов без смысловых акцентов	средний
ПК-1.2	10. Выберите требования к	а) Связь с учебной задачей	средний

	визуальному образу в образовательном материале.	б) Соответствие возрасту обучающихся в) Стилистическое единство с макетом г) Независимость от содержания темы	
ПК-1.2	11. Сопоставьте принцип дизайна и его назначение: 1. Приближенность 2. Выравнивание 3. Контраст 4. Повторение	а) Формирование единого визуального стиля б) Группировка связанных элементов в) Создание смыслового акцента г) Установление визуальной связи между элементами	средний
ПК-1.2	12. Сопоставьте тип композиции и педагогическую задачу: 1. Линейная композиция 2. Блочная композиция 3. Центрированная композиция 4. Диагональная композиция	а) Акцент на одном главном объекте б) Представление последовательности этапов в) Передача динамики и движения г) Разделение информации на смысловые группы	средний
ПК-1.2	13. Сопоставьте вид графического элемента и его функцию: 1. Иконка 2. Фотография 3. Инфографика 4. Иллюстрация	а) Реалистичное представление объекта или ситуации б) Компактная визуальная маркировка блока информации в) Пояснение объекта, процесса или явления г) Структурирование сложной информации	средний
ПК-1.2	14. Сопоставьте формат файла и типичную область применения: 1. JPEG	а) Векторное изображение, масштабируемое без потери качества б) Публикация или	средний

	<p>2. PNG 3. SVG 4. PDF</p>	<p>передача готового документа с сохранением структуры в) Фотографическое изображение без необходимости прозрачности г) Изображение с поддержкой прозрачного фона</p>	
ПК-2.1	<p>15. Сопоставьте визуальный материал и его роль в проектной или опытно-экспериментальной деятельности: 1. Визуальная инструкция 2. Рабочий лист 3. Инфографика результатов 4. Постер проекта</p>	<p>а) Представление итогов и выявленных связей б) Пошаговое сопровождение действий обучающихся в) Фиксация наблюдений, выводов и промежуточных результатов г) Представление темы, цели и идеи проекта</p>	средний
ПК-2.1	<p>16. Сопоставьте проектную ситуацию и наиболее подходящее визуальное решение: 1. Нужно объяснить этапы эксперимента 2. Нужно сравнить полученные данные 3. Нужно организовать самостоятельную работу группы 4. Нужно представить идею STEAM-проекта</p>	<p>а) Рабочий лист с заданиями и полями для фиксации результатов б) Постер с проблемой, целью и ожидаемым продуктом в) Визуальная инструкция с последовательностью действий г) Инфографика или диаграмма результатов</p>	высокий
ПК-1.2	<p>17. Сопоставьте условие использования</p>	<p>а) Экспорт в PDF б) Подготовка файла с учетом печатного</p>	высокий

	<p>материала и параметр подготовки файла:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Размещение в LMS 2. Печать раздаточного материала 3. Использование изображения на прозрачном фоне 4. Передача готового комплекта без изменения структуры 	<p>качества</p> <ol style="list-style-type: none"> в) Оптимизация размера файла для экранного просмотра г) Использование формата PNG 	
ПК-1.2	<p>18. Введите пропущенное слово: изображение, состоящее из пикселей и зависящее от разрешения, называется _____ изображением.</p>		высокий
ПК-1.2	<p>19. Введите пропущенное слово: цветовая модель, применяемая преимущественно для печатной продукции, называется _____.</p>		высокий
ПК-2.1	<p>20. Введите пропущенное слово: текстовое задание для нейросетевого сервиса, в котором задаются цель, аудитория, содержание и формат результата, — это _____.</p>		высокий