

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 15.10.2025 17:42:31
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d8910837996410c8e1d97a4e0ba

Приложение к рабочей программе
дисциплины (практики)

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Российский университет дружбы народов имени
Патриса Лумумбы» (РУДН)**

Инженерная академия

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА
ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ (ПРАКТИКЕ)**

««Видеоконтент и информационные технологии в дизайне»»

(наименование дисциплины/практики)

**Оценочные материалы рекомендованы МССН для направления подготовки/
специальности:**

54.04.01 ДИЗАЙН

(код и наименование направления подготовки/специальности)

**Освоение дисциплины/практики ведется в рамках реализации основной
профессиональной образовательной программы (ОП ВО, профиль/
специализация):**

«ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН»

(направленность и реквизиты открытия ОП ВО)

Москва, 2026

1. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ.

Примерный перечень вопросов для проведения текущего контроля успеваемости:

1. Перечислите 4–5 основных типов видеоконтента, используемых в современном дизайн-проектировании, и кратко охарактеризуйте сферу их применения.
2. В чём заключаются ключевые отличия между аналоговым и цифровым видеопроизводством с точки зрения технологических процессов и визуального результата?
3. Назовите 3–4 основных правовых аспекта, которые необходимо учитывать при использовании стоковых видеоматериалов в коммерческом дизайн-проекте.
4. Опишите последовательность базовых этапов монтажа видео в профессиональном редакторе (на примере Adobe Premiere Pro или аналога).
5. Что такое цветокоррекция и грейдинг в постпродакшне? Перечислите 3–4 основных инструмента/приёма, используемых для этих целей.
6. Объясните понятие «кинетическая типографика». Приведите 2–3 примера её эффективного применения в дизайн-проектах.
7. Какие технические параметры видео (минимум 4) необходимо учитывать при адаптации контента для мобильных устройств? Кратко поясните значимость каждого.
8. В чём особенности создания видеоконтента для иммерсивных сред (VR/AR)? Назовите 3 ключевых технологических аспекта.
9. Опишите алгоритм интеграции видеоэлемента в печатный макет с использованием QR-кода (от идеи до финальной реализации).
10. Какие 3–4 критерия наиболее важны при оценке качества звукового сопровождения в видеопроекте? Поясните каждый.
11. Что такое раскадровка в видеопроизводстве? Перечислите 4 элемента, которые обязательно должны быть отражены в профессиональной раскадровке.
12. Назовите 3–4 распространённых ошибки при съёмке видео, которые существенно снижают качество финального дизайн-продукта.
13. В чём заключается принцип «адаптивного видео» для веб-проектов? Приведите 2 примера технических решений.
14. Опишите процесс синхронизации анимации с аудиодорожкой в Adobe After Effects (основные этапы).
15. Какие 4 ключевых элемента должны быть включены в техническое задание для видеодизайн-проекта? Кратко поясните назначение каждого.

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ПРАКТИКЕ)

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме аттестационного испытания **по итогам изучения дисциплины (по окончании весеннего семестра)**. Виды аттестационного испытания – **ЭКЗАМЕН С ОЦЕНКОЙ**

(в соответствии с утвержденным учебным планом).

Аттестационное испытание проводится по билетам, содержащим три вопроса по курсу дисциплины. По результатам аттестационного испытания обучающийся может получить от 1 до 25 баллов (таблица 2.)

Вопросы для подготовки к аттестационному испытанию по дисциплине:

1. В чём заключаются ключевые отличия видеоконтента как средства визуальной коммуникации от других форм дизайнерского контента?
2. Перечислите и кратко охарактеризуйте 5 основных типов видеоконтента, используемых в современном дизайн-проектировании.
3. Как эволюционировали технологии видеопроизводства от аналоговых к цифровым, и как это повлияло на дизайн-практику?
4. Какие правовые аспекты необходимо учитывать при использовании стоковых видеоматериалов в коммерческих дизайн-проектах?
5. Опишите полный цикл производства видеоконтента от брифа до финального релиза, выделив 6–7 ключевых этапов.
6. В чём состоят основные принципы композиции кадра при видеосъёмке, и как они соотносятся с законами визуального дизайна?
7. Перечислите 4–5 основных схем освещения для видеосъёмки и поясните, в каких случаях каждая из них применяется.
8. Каковы базовые принципы звукозаписи для видеопроектов, и какие технические средства используются для минимизации шумов?
9. Опишите последовательность действий при монтаже видео в профессиональном редакторе (на примере Adobe Premiere Pro или аналога).
10. Что такое цветокоррекция и грейдинг, и какие инструменты используются для этих целей в постпродакшне?
11. Объясните понятие «кинетическая типографика» и приведите 3 примера её эффективного применения в дизайн-проектах.
12. Какие технические параметры видео необходимо учитывать при адаптации контента для мобильных устройств, и почему?
13. В чём особенности создания видеоконтента для иммерсивных сред (VR/AR), и какие технологические аспекты здесь наиболее важны?
14. Опишите алгоритм интеграции видеозлемента в печатный макет с использованием QR-кода, включая подготовку всех необходимых материалов.
15. Какие критерии наиболее важны при оценке качества звукового сопровождения в видеопроекте, и как их проверить?
16. Что такое раскадровка в видеопроизводстве, и какие элементы обязательно должны быть отражены в профессиональной раскадровке?
17. Назовите 5 распространённых ошибок при съёмке видео, которые существенно снижают качество финального дизайн-продукта.
18. В чём заключается принцип «адаптивного видео» для веб-проектов, и какие технические решения применяются для его реализации?
19. Опишите процесс синхронизации анимации с аудиодорожкой в Adobe After Effects, выделив основные этапы.
20. Какие ключевые элементы должны быть включены в техническое задание для видеодизайн-проекта, и каково их назначение?

21. Как осуществляется оптимизация видеоконтента для различных платформ (YouTube, TikTok, Instagram), и в чём различия подходов?
22. В чём состоят особенности проектирования интерактивных видеороликов с триггерами и ветвлениями?
23. Какие методы используются для тестирования интерактивного контента на мобильных устройствах, и какие параметры проверяются?
24. Опишите процесс создания анимированного логотипа, включая этапы от эскиза до финальной реализации.
25. В чём заключаются принципы иммерсивного дизайна при работе с 360°-видео, и как обеспечивается вовлечённость пользователя?
26. Какие инструменты и техники применяются для создания дополненной реальности (AR) в дизайн-проектах с видеоконтентом?
27. Как осуществляется интеграция видеоэлементов в общий дизайн-проект, и какие аспекты нужно учитывать для сохранения целостности композиции?
28. Опишите методику подготовки презентационных материалов для защиты видеодизайн-проекта перед заказчиком.
29. Какие критерии используются для оценки эффективности видеоконтента в дизайн-проекте, и как проводится анализ результатов?
30. В чём состоят профессиональные компетенции дизайнера, работающего с видеоконтентом, и как формируется портфолио в этой области?

Тесты для подготовки к аттестационному испытанию по дисциплине:

1. Что является основной функцией видеоконтента в дизайн-проектировании?
А) исключительно декоративная, для украшения интерфейса;
В) передача информации, эмоций и смыслов через динамическое изображение;
С) замена текстового контента без дополнительных задач;
D) исключительно рекламная, для продвижения товаров.
2. Какой этап НЕ входит в стандартный цикл производства видеоконтента?
А) препродакшн (подготовка сценария, раскадровка);
В) продакшн (съемка материала);
С) финальная печать на бумаге без цифровой обработки;
D) постпродакшн (монтаж, цветокоррекция, звук).
3. Что такое «кинетическая типографика»?
А) статичные шрифты, используемые в печатных изданиях;
В) анимация текста с движением, изменением формы и траектории;
С) рукописные шрифты, имитирующие почерк;
D) шрифты с 3D-эффектами без движения.
4. Какой параметр НЕ относится к ключевым при оптимизации видео для мобильных устройств?
А) разрешение экрана;
В) битрейт видеопотока;
С) количество страниц в печатном макете;
D) соотношение сторон кадра.

5. Какая программа НЕ используется для профессионального видеомонтажа?
A) Adobe Premiere Pro;
B) DaVinci Resolve;
C) Microsoft Word;
D) Final Cut Pro.
6. Что означает термин «грейдинг» в постпродакшне?
A) удаление лишних кадров из видео;
B) художественная цветокоррекция для создания стилистического решения;
C) добавление субтитров к видео;
D) сжатие файла для уменьшения размера.
7. Какой формат видео НЕ является стандартным для веб-публикаций?
A) MP4;
B) MOV;
C) EXE;
D) WebM.
8. Что такое QR-код в контексте интеграции видео в печатные материалы?
A) двумерный штрихкод, содержащий ссылку на видеоконтент;
B) вид шрифта для заголовков;
C) тип цветовой палитры;
D) инструмент для обрезки видео.
9. Какой элемент НЕ входит в раскадровку для видеопрокта?
A) эскиз кадра;
B) описание движения камеры;
C) список ингредиентов для кейтеринга на съёмках;
D) примечания по звуковому сопровождению.
10. Что такое «иммерсивный видеоконтент»?
A) видео с низким разрешением для экономии трафика;
B) контент, создающий эффект погружения (VR, 360°-видео);
C) чёрно-белое видео без звука;
D) видео, записанное на смартфон.
11. Какой инструмент НЕ используется для создания моушн-дизайна?
A) Adobe After Effects;
B) Blender;
C) Adobe Acrobat;
D) Cinema 4D.
12. Что означает «адаптивное видео» для веб-проектов?
A) видео, которое нельзя смотреть на мобильных устройствах;
B) видео, автоматически подстраивающееся под размер экрана и скорость интернета;
C) видео с фиксированной длительностью;
D) видео без звукового сопровождения.

13. Какой этап включает синхронизацию анимации с аудиодорожкой?
- А) препродакшн;
 - В) постпродакшн;**
 - С) съёмка;
 - Д) печать макетов.
14. Что такое LUT в контексте цветокоррекции?
- А) тип микрофона для записи звука;
 - В) предустановка для изменения цветовой гаммы видео;**
 - С) формат видеофайла;
 - Д) инструмент для обрезки кадров.
15. Какой фактор НЕ влияет на качество звукозаписи для видео?
- А) тип микрофона;
 - В) уровень фоновых шумов;
 - С) цвет видеокамеры;**
 - Д) расстояние до источника звука.
16. Что такое «стоковый видеоматериал»?
- А) лицензированный видеоконтент из онлайн-библиотек для использования в проектах;**
 - В) видео, снятое лично дизайнером;
 - С) видео, загруженное из социальных сетей без разрешения;
 - Д) анимационный ролик, созданный в Blender.
17. Какой параметр измеряется в «битрейтах» при кодировании видео?
- А) длительность ролика;
 - В) объём данных, передаваемых за секунду (качество/размер файла);**
 - С) количество кадров в секунду;
 - Д) уровень громкости звука.
18. Что такое «360°-видео»?
- А) видео длительностью 360 секунд;
 - В) панорамное видео, позволяющее зрителю менять угол обзора;**
 - С) видео с разрешением 3840×2160 пикселей;
 - Д) ролик, снятый с трёх камер одновременно.
19. Какой элемент НЕ входит в техническое задание для видеодизайн-проекта?
- А) целевая аудитория;
 - В) сроки выполнения;
 - С) личные предпочтения дизайнера вне проекта;**
 - Д) технические требования к финальному файлу.
20. Что означает «таймлайн» в видеоредакторе?
- А) список использованных шрифтов;
 - В) временная шкала для размещения и редактирования видео- и аудиоклипов;**
 - С) палитра цветов для градиентов;
 - Д) набор звуковых эффектов.

Темы рефератов по дисциплине:

1. Эволюция видеотехнологий и их влияние на современную дизайн-практику
2. Особенности проектирования видеоконтента для цифровых платформ и социальных сетей
3. Моушн-дизайн как инструмент визуальной коммуникации в брендинге
4. Интеграция дополненной реальности (AR) в видеодизайн-проекты
5. Принципы создания кинетической типографики в мультимедийных продуктах
6. Цветокоррекция и грейдинг: художественные приёмы в постпродакшне видео
7. Адаптивный видеоконтент: технические решения для кросс-платформенного дизайна
8. Роль звукового дизайна в восприятии видеоконтента
9. Иммерсивные технологии (VR/360°) в современном видеодизайне
10. Алгоритмы сжатия видео: баланс качества и размера файла для веб-проектов
11. Раскадровка как этап проектирования видеоконтента: методы и инструменты
12. Специфика создания видеоэлементов для печатных медиа с QR-кодами
13. Интерактивное видео: принципы проектирования нелинейного повествования
14. Тенденции развития видеоконтента в сфере UX/UI-дизайна
15. Авторское право и лицензирование стоковых материалов в видеопроизводстве
16. Композиционные приёмы в видеосъёмке: связь с законами графического дизайна
17. Инструменты искусственного интеллекта в создании и обработке видеоконтента
18. Особенности работы с мобильным видео: съёмка, монтаж, оптимизация
19. Сценарное проектирование для коротких видеоформатов в маркетинге
20. Портфолио видеодизайнера: принципы структурирования и презентации проектов

Таблица 2. Шкала и критерии оценивания ответов обучающихся на аттестационном испытании

Критерии оценки ответа	Баллы		
	Ответ не соответствует критерию	Ответ частично соответствует критерию	Ответ полностью соответствует критерию
Обучающийся дает ответ без наводящих вопросов преподавателя	0	1-4	5
Обучающийся практически не пользуется подготовленной рукописью ответа	0	1-4	5
Ответ показывает уверенное владение обучающего терминологическим и методологическим аппаратом дисциплины/модуля	0	1-4	5
Ответ имеет четкую логическую структуру	0	1-4	5
Ответ показывает понимание обучающимся связей между предметом вопроса и другими разделами дисциплины/модуля и/или другими дисциплинами/ модулями ОП	0	1-4	5
ИТОГО, баллов за ответ			25