

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

1. Общие сведения

1.	Кафедра	Математики, физики и информационных технологий
2.	Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
3.	Направленность (профили)	Математика. Информатика
4.	Дисциплина (модуль)	Б1.О.04.03 Компьютерная графика
5.	Форма обучения	Очная
6.	Год набора	2023

2. Перечень компетенций

УК-1 – Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

УК-6 – Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций:			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Общие сведения о компьютерной графике	УК-1 УК-6	<ul style="list-style-type: none"> – понятие компьютерной графики; – виды компьютерной графики; – цветовые модели – программы для обработки компьютерной графики 	<ul style="list-style-type: none"> – использовать растровые графические редакторы – использовать векторные графические редакторы – обрабатывать фотографические изображения – создавать сложные растровые рисунки – создавать смешанные графические композиции 	<ul style="list-style-type: none"> – навыками использования растровых и векторных графических редакторов – навыками обработки фотографий – навыками разработки сертификатов, объявлений, рекламной продукции 	<p>Выполнение лабораторных работ</p> <p>Выполнение творческих заданий</p> <p>Написание эссе</p> <p>Экзамен</p>
Цветовые модели и системы	УК-1 УК-6				
Виды компьютерной графики по типу представления графических данных	УК-1 УК-6				

Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы:

«неудовлетворительно» – 60 баллов и менее; «удовлетворительно» – 61-80 баллов; «хорошо» – 81-90 баллов; «отлично» – 91-100 баллов

4. Критерии и шкалы оценивания

4.1. Входное тестирование

Максимальное количество баллов за входное тестирование – 3 балла.

4.2. Выполнение лабораторных работ

Максимальное количество баллов за лабораторную работу – 3 балла.

Оценивание лабораторных работ осуществляется следующим образом:

- 3 балла – все задания выполнены правильно, результат представлен в требуемом виде (либо имеются 1-2 замечания по оформлению);
- 2 балла – в выполненных заданиях имеются 1-2 ошибки, имеются неточности в представлении результатов, имеются 2-3 замечания по оформлению;
- 1 балл – в выполненных заданиях имеется 3 и более ошибок, результат работы оформлен небрежно, не соответствует требованиям лабораторной работы;
- 0 баллов – результат работы не соответствует заданию, не представлен на проверку или в случае невозможности установить авторство работы.

4.3. Выполнение творческого задания

Максимальное количество баллов за творческое задание – 5 баллов.

Оценивание лабораторных работ осуществляется следующим образом:

- 5 баллов – все задания выполнены правильно, результат представлен в требуемом виде (либо имеются 1-2 замечания по оформлению);
- 3-4 балла – в выполненных заданиях имеются 1-2 ошибки, имеются неточности в представлении результатов, имеются 2-3 замечания по оформлению;
- 1-2 балла – в выполненных заданиях имеется 3 и более ошибок, результат работы оформлен небрежно, не соответствует требованиям лабораторной работы;
- 0 баллов – результат работы не соответствует заданию, не представлен на проверку или в случае невозможности установить авторство работы.

4.4. Написание эссе

Максимальное количество баллов за эссе – 5 баллов.

Оценка за эссе включает в себя следующие показатели:

- Сравнительная таблица – 3 балла (рассмотрены все критерии для сравнения в полном объеме, количество рассмотренных редакторов соответствует заданию – 3 балла; не раскрыты 1-2 критерия для сравнения – 2 балла; не все критерии раскрыты и предложено недостаточное количество графических редакторов – 1 балл; сравнительная таблица полностью отсутствует или заполнена хаотично – 0 баллов).
- Качественный анализ таблицы – 2 балла (сформулирована точка зрения автора, приведены аргументы со ссылками на таблицу – 2 балла; автор не аргументировал свои выводы, точка зрения автора по данному вопросу размыта – 1 балл; качественный анализ таблицы отсутствует или не соответствует заданию – 0 баллов).

4.5. Экзамен

Максимальное количество баллов за экзамен – 40 баллов.

Оценка за экзамен включает в себя следующие показатели:

- Собеседование – 5 баллов (даны ответы на все заданные вопросы, студент свободно ориентируется в выполненной работе и может объяснить технологические особенности ее создания – 5 баллов; даны ответы на все заданные вопросы, но допущены 1-2 неточности, студент испытывает небольшое затруднение при объяснении технологических особенностей создания работы – 3-4 балла; студент не может дать ответы на все заданные вопросы и испытывает серьезные сложности при объяснении технологических особенностей создания работы – 1-2 балла; студент не явился на экзамен, отказался от прохождения собеседования или не смог ответить ни на один вопрос – 0 баллов).
- Итоговое тестирование – 35 баллов – тест считается зачтенным, если студент правильно ответил не менее, чем на 61% вопросов, т.е. набрал не менее 21,35 балла.

5. Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

5.1. Типовое тестовое задание (входной контроль и итоговый тест)

1. Каковы основные параметры света?

- a) Энергия, длина волны
- b) Яркость, длина волны
- c) Яркость, цветность
- d) Интенсивность, цветность

2. Цветовая модель, в основу которой заложено раздельное определение яркости и цветности называется

- a) Перцепционной
- b) Субтрактивной
- c) Аддитивной
- d) Монохромной

3. Цветовая модель, в которой цвета получаются вычитанием вторичных цветов из общего луча света, называется

- a) Перцепционной
- b) Субтрактивной
- c) Аддитивной
- d) Монохромной

4. Черный, белый и все оттенки серого относятся к

- a) Ахроматическим цветам
- b) Хроматическим цветам
- c) Монохроматическим цветам

5. Что подразумевается под понятием «глубина цвета»?

- a) Количество цветовых битов на пиксел
- b) Количество пикселей в изображении
- c) Количество монохроматических длин волн, составляющих цвет

6. Поставьте в соответствие название цветовой модели и ее обозначение

- | | |
|------------------|---------|
| 1) Субтрактивная | a) Lab |
| 2) Аддитивная | b) CMYK |
| 3) Перцепционная | c) RGB |

7. Выберите перцепционные цветовые модели

- a) CMYK
- b) HSB
- c) Lab
- d) HSL

8. Под «цветовым тоном» понимается

- a) Свет с доминирующей длиной волны
- b) Чистота цвета
- c) Интенсивность энергии света

9. Выберите форматы, хранящие изображения в растровом виде

- a) WMF
- b) BMP
- c) JPEG

d) GIF

10. Изображение, которое формируется из решетки пикселей, называется

- a) Растровым
- b) Векторным
- c) Цифровым
- d) Фрактальным

11. Фрактальная графика относится к направлению

- a) Трехмерной графики
- b) Web-дизайна
- c) Двухмерной графики
- d) Компьютерной анимации

12. Операция по изменению яркости, контрастности, цветового тона, насыщенности изображения называется

- a) Маскированием
- b) Ретушью
- c) Тоновой коррекцией
- d) Цветокоррекцией

Ключ: 1-a; 2-a; 3-b; 4-b; 5-a; 6 a-b,b-c,c-a; 7-d; 8-a; 9-bcd;10-a;11-c;12-d

5.2. Типовое задание для эссе

Проведите сравнительный анализ популярных векторных и растровых графических редакторов (не менее трех примеров каждого вида) в соответствии с представленными ниже критериями. Опираясь на полученную информацию и личный опыт подготовьте эссе на тему «Самый лучший графический редактор», содержащее качественный анализ сравнительной таблицы и персональный выводы.

Критерии для сравнения:

- Название
- Разработчик
- Последняя (актуальная) версия
- Стоимость
- Лицензия на ПО
- Поддерживаемая операционная система
- Технические требования к ПК
- Интерфейс (описание + скриншот)
- Основные инструменты
- Поддерживаемые форматы
- Наличие импорта в растровую/векторную графику
- Целевая аудитория
- Дополнительная информация (при необходимости)

5.4. Типовое задание лабораторной работы

Вариант 1. Создать баннер с использованием текста и фрагмента готового изображения.



Вариант 2. Создать рекламное объявление о проведении мероприятия для размещения в транспорте.



Вариант 3. Разработать шаблон сертификата об окончании курсов по программированию.

Вариант 4. Разработать шаблон благодарности волонтерам за помощь в проведении чемпионата по программированию.

5.5. Типовое творческое задание

Подготовьте произвольное осмысленное растровое изображение (например, иллюстрацию к сказке или мультфильму). Для выполнения задания можно пользоваться уроками по работе в редакторе (см. соответствующие ссылки на курсе).