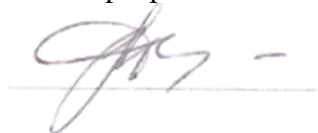


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. Астафьева
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Кафедра-разработчик: кафедра художественно-эстетического образования

УТВЕРЖДЕНО
на заседании кафедры
Протокол № 9
от 6 мая 2026 г.
Зав. кафедрой Л.А. Маковец



ОДОБРЕНО
на заседании научно-методического совета
специальности (направления подготовки)
Протокол № 4
от 14 мая 2026 г.
Председатель Н.Ю. Дмитриева



ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
обучающихся
по «Технологии мультимедийных приложений»
Для профилей по направлениям подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
(код и наименование направления подготовки) Изобразительное искусство
(направленность (профиль) образовательной программы)
реализуемых на основе единых подходов к структуре и содержанию
«Ядра высшего педагогического образования»

Бакалавр
(квалификация (степень) выпускника)

Составитель: Немаева Н.О.,
кандидат культурологии,
доцент кафедры художественно-эстетического образования
КГПУ им. В.П. Астафьева

1. Назначение фонда оценочных средств

1.1. Целью создания ФОС дисциплины «Технологии мультимедийных приложений» является

установление соответствия учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям основной профессиональной образовательной программы, рабочей программы дисциплины.

1.2. ФОС по дисциплине «Технологии мультимедийных приложений» решает задачи:

- ✓ оценка достижений обучающихся в процессе изучения дисциплины «Технологии мультимедийных приложений» с определением положительных/отрицательных результатов и планирование предупреждающих/корректирующих мероприятий;
- ✓ обеспечение соответствия результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование традиционных и внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс университета;
- ✓ совершенствование самоподготовки и самоконтроля обучающихся.

1.3. ФОС разработан на основании нормативных документов:

- федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки *44.03.01 Педагогическое образование*
- Положения о формировании фонда оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, программам подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре в КГПУ им. В.П. Астафьева» (приказ № 297 (п) от 28.04.2018).

2. Перечень компетенций, формируемых в процессе изучения дисциплины.

- ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач
 - ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные
- УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)
 - УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия
- УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
 - УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм
 - УК-2.3: Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов

2.2. Этапы формирования и оценивания компетенций

Компетенция	Дисциплины, практики, участвующие в формировании компетенций	Тип контроля	Оценочное средство (КИМ)	
			Номер	Форма
ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные	Модуль учебно-исследовательской и проектной деятельности Учебная практика Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы) Производственная практика Научно-исследовательская работа Модуль по формированию универсальных педагогических компетенций (Технопарк) Естественнонаучная картина мира Предметно-методический модуль Методическая часть Введение в профессию Предметная часть Композиция Рисунок Живопись Дизайн Декоративное искусство Анализ и интерпретация произведений искусства История визуально-пространственных искусств Производственная практика Педагогическая практика (стажерская) Предметно-практический модуль Педагогическая риторика Основы живописи и графики Организация работы со способными и одарёнными детьми Арт-технологии в современной школе	текущий	2	Творческое задание
		промежуточный	1	Защита проекта

	Педагогическое мастерство учителя изобразительного искусства Методика обучения декоративно-прикладному искусству Проектирование урока в соответствии с требованиями ФГОС Оформительская практика Пленэрная практика Цифровое творчество Технологии мультимедийных приложений Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Выполнение и защита выпускной квалификационной работы			
УК-2.3: использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов	Модуль воспитательной деятельности Психология воспитательных практик Технология и организация воспитательных практик (классное руководство) Основы вожатской деятельности Производственная практика Педагогическая практика (классное руководство, тьюторство, воспитательная работа в ОО и ДО) Педагогическая вожатская практика Предметно-практический модуль Педагогическая риторика Креативная педагогика Выполнение и защита выпускной квалификационной работы	текущий	2	Творческое задание
		текущий	3	Тест
		промежуточный	1	Защита проекта
	Обязательная часть	текущий	1	Творческое задание

УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия	Коммуникативно-цифровой модуль Иностранный язык Предметно-методический модуль Предметно-практический модуль Педагогическая риторика Цифровое творчество Технологии мультимедийных приложений Выполнение и защита выпускной квалификационной работы	промежуточный	1	Защита проекта
УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм	Обязательная часть Социально-гуманитарный модуль Нормативно-правовые основы профессиональной деятельности. Антикоррупционное поведение Модуль учебно-исследовательской и проектной деятельности Методы исследовательской / проектной деятельности Модуль по формированию универсальных педагогических компетенций (Технопарк) Основы учебной и исследовательской деятельности Предметно-методический модуль Предметно-практический модуль Цифровое творчество Технологии мультимедийных приложений Выполнение и защита выпускной квалификационной работы Правовые основы профилактики экстремизма и зависимых форм поведения в молодежной среде	текущий контроль успеваемости	4	Письменная работа (эссе)
		промежуточный	1	Защита проекта

3. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости

3.1. Фонды оценочных средств для текущего контроля успеваемости включают:

- Творческое задание (№2)
- Тест (№3)
- Письменная работа (№4)

3.1.1. Критерии оценивания по оценочному средству 2 «Творческое задание»

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Творческое решение вопроса (выход за пределы стандартных решений аналогичных вопросов)	10
Полное соответствие цели интересам потребителя (реципиента)	6
Богатство, разнообразие материала и исполнение в срок	4
Максимальный балл	20

3.1.2. Критерии оценивания оценочного средства 3 «Тест».

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Вопросы закрытого типа	10
Вопросы открытого типа	8
Вопросы типа «последовательность»	2
Максимальный балл	20

3.1.3. Критерии оценивания оценочного средства 4 «Письменная работа»

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Креативные компоненты цифрового творчества	5
Элементы эссе («живого» рассуждения)	3
Правильное реферирование источников	2
Максимальный балл	10

4. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации

4.1. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации включают:

- Защиту проекта

4.2. Оценочные средства

4.2.1. Оценочное средство 1 «Защита проекта»

Критерии оценивания по оценочному средству «Ситуационные задачи»

Формируемые компетенции	Продвинутый уровень сформированности компетенций	Базовый уровень сформированности компетенций	Пороговый уровень сформированности компетенций
	(87 - 100 баллов) зачтено	(73 - 86 баллов) зачтено	(60 - 72 баллов) зачтено
ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные	Владеет навыками разработки оформления и художественной подачи проекта, умеет разрабатывать концепцию, знает различные информационные технологии, применимые в сфере образования.	Обучающийся способен распознавать методы и приемы обучения с помощью информационных технологий, применять их для обучения, а также владеет определенными навыками творческого подхода к созданию проекта.	Знает один способ разработки форм учебных занятий с помощью информационных технологий, различает разные виды мультимедиа-технологий, обладает навыками создания презентаций для учебных занятий.
УК-2.3: использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов	Знает основные инструменты цифрового моделирования в области искусства, умеет использовать средства графических редакторов для моделирования объекта, владеет навыками работы с визуальной презентацией на высоком уровне	Знает основные техники цифрового моделирования в педагогике, использует техники в педагогическом опыте, владеет навыками работы с визуальной презентацией на среднем уровне.	Знает способ реализации образовательных процессов с помощью цифровых моделей, умеет организовывать образовательный процесс на основе цифровой модели, владеет навыками работы с визуальной презентацией на пороговом уровне.

УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия	Знает модели интерактивных коммуникаций на электронной платформе для занятий, составлять медиаконтент для определенных профессиональных целей, владеет методом синектики для разработки творческого цифрового контента.	Знает правила коммуникации при создании коллективного творческого продукта посредством цифровых технологий, использует аудиовизуальный контент в целях налаживания эффективного взаимодействия, владеет техникой организации мозгового штурма среди обучающихся в чате и форуме.	Знает способ коммуникации с помощью электронных сервисов и мессенджеров, умеет организовывать диалог в электронной почте и мессенджере в соответствии с правилами и этикетом. владеет технологией создания опроса в чате.
УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм	Знает условия достижения цели посредством задач в рамках правовых требований, умеет определять законное основание цифрового творчества, владеет творческим подходом к осуществлению проекта в рамках условий.	Знает принципы целеполагания в рамках законов о программном обеспечении, умеет определять законное основание цифрового творчества на базовом уровне, владеет способом поиска ресурсного обеспечения в рамках условий.	Знает основные правовые нормы в отношении правового обеспечения, умеет определять законное основание цифрового творчества на пороговом уровне, владеет способом целеполагания в рамках установленных законом возможностей.

* Менее 60 баллов - компетенция не сформирована.

5. Оценочные средства для промежуточной аттестации

5.1. Защита проекта

Обучающиеся готовят групповой проект, демонстрируют его и отвечают на опорные вопросы. Технически проект является разработкой визуального концепта группы персонажей для сопровождения интерактивной презентации по изобразительному искусству.

Творческая составляющая проекта прорабатывается на основе примеров медиатворчества современных художников.

Опорные вопросы при защите проекта:

1. Какова цель вашего творческого проекта?
2. В чем новизна и оригинальность проекта на фоне существующих аналогов?
3. Какие задачи продвигали вас к достижению цели?
4. Каков принцип оформления вашего проекта?

5. Какие основные инструменты и технологии вы использовали?

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

6.1. Творческие задания

- 1) Разработка концепции группы персонажей для интерактивного образовательного проекта.
- 2) Разработка концепт-арта персонажа для интерактивного образовательного проекта.
- 3) Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для творческого проекта с подбором ресурсов программного обеспечения.

6.2. Тест

Тест по истории медиа-арта и компьютерного дизайна:

Вопрос 1

Текстовый интерфейс, используемый для взаимодействия с операционной – это:

- А. графический пользовательский интерфейс
- Б. командная строка
- В. панель задач

Вопрос 2

Первый графический редактор Skethpad позволял создавать изображения прямо на экране компьютера, впервые применяя _____ графику.

- А. векторную
- Б. растровую
- В. Цветную

Вопрос 3

В 1984 году компания Apple представляет первый компьютер _____.

- А. Xerox Star
- Б. Macintosh
- В. Amigo

Вопрос 4

Соотнесите название дизайн-языка с его описанием:

1. Aero _____
2. Aqua _____
3. Metro _____

А. Градиентные фоны, прозрачные текстуры, насыщенно-белые тона и матовый металл, объемность и глубина.

Скевоморфические кнопки футуристично закруглены.

Б. Чистота типографики, плоская графика, полноэкранные изображения, динамические плитки. Минимум элементов, которые отвлекают пользователя. Визуальный стиль – углообразная разноцветная геометричность.

В. Округлые, минималистичные и футуристичные формы, окна с эффектом прозрачности, плавные анимации, декоративные свечения. Гладкие контуры, линии и градиенты.

Вопрос 5

Стиль, возникший в начале 2010-х как прямой ответ на излишества скевоморфизма, характеризующийся минимальной образностью, сосредоточенный на типографике и использующий простые цвета и формы называется: _____

Вопрос 6

Какие средства можно отнести к инструментам медиаискусства?

- А. виртуальная реальность (VR)
- Б. звук
- В. искусственный интеллект
- Г. дополненная реальность (AR)
- Д. свет
- Е. видео

Вопрос 7

Верно ли утверждение, что медиаискусство не сводится к цифровым технологиям?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 8

Верно ли утверждение, что одним из главных признаков «новых медиа» является способность системы реагировать на действия пользователя в реальном времени?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 9

Перечислите не менее пяти направлений искусства новых медиа.

Вопрос 10

Верно ли утверждение, что в России нет организаций и проектов, занимающихся вопросами сохранения цифрового искусства?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 11

Какое из понятий шире?

- А. цифровое искусство
- Б. медиаискусство

Вопрос 12

Соотнесите название направления искусства новых медиа и его описание:

- 1. Генеративное искусство _____
- 2. Нет-арт _____
- 3. Саунд-арт _____

А. Суть данного вида медиаискусства заключается в создании произведений посредством автономных систем, где художник выступает не как непосредственный творец, а как архитектор условий, порождающих бесконечное множество арт-объектов.

Б. Направление современного искусства, где звук служит языком для высказывания, являясь основным материалом и выразительным средством.

В. Художественное направление, которое использует интернет как основную среду создания, существования и восприятия произведений. Всемирная сеть здесь не просто инструмент, но неотъемлемая часть самого искусства, определяющая его смысл и форму.

Вопрос 13

Направление современного искусства, в котором художники используют научные знания и методы исследования, а также инженерные разработки для создания произведений называется _____.

Вопрос 14

Нам Джун Пайк – это _____.

- А. пионер видеоарта
- Б. звукорежиссер
- В. фотограф
- Г. разработчик программы

Вопрос 15

Билл Виола – это _____.

- А. Видеохудожник
- Б. звукорежиссер
- В. фотограф
- Г. разработчик программы

Вопрос 16

Верно ли утверждение, что объектом цифрового искусства может быть как оцифрованная версия существующего произведения материального мира, так и новая самостоятельная работа?

- А. Верно
- Б. Не верно

Вопрос 17

Соотнесите вид прав и их определение:

1. личные неимущественные права _____
2. исключительные (имущественные) права _____

- А. право на имя, псевдоним или анонимность, а также на обнародование произведения.
- Б. право разрешать или запрещать использование своего произведения, получать за это вознаграждение, что включает в себя воспроизведение и распространение в цифровой среде.

Вопрос 18

Верно ли утверждение что для закрепления авторских прав и возникновения правовой охраны произведения необходима регистрация авторских прав в Роспатенте или через другие специализированные авторские агентства?

- А. Верно
- Б. Не верно

Творческие задания:

- 1) Разработка концепции группы персонажей для интерактивного образовательного проекта.
- 2) Разработка концепт-арта персонажа для интерактивного образовательного проекта.
- 3) Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для творческого проекта с подбором ресурсов программного обеспечения.

6.3. Письменная работа

Темы на выбор:

1. Правовые рамки цифрового творчества.
2. Пояснительная записка к проекту.
3. Цифровой этикет. Правила поведения на форуме и в чате.
4. Работа с эмодзи, стикерами и гиперссылками в контексте воспитания и образования.
5. Вдохновляющие идеи: медиа-арт проекты.
6. Возможности компьютерного дизайна в оформлении сайтов.

Задание – создать письменную работу индивидуально, в соответствии с критериями, изложенными в 3.1.3. Письменная работа отправляется по почте всем участникам образовательного процесса в срок, назначенный преподавателем. Обязательными элементами письменной работы является титульный лист, оглавление, введение, основная часть, заключение и список литературы. Требования к объему – 7-10 стр. По содержанию предполагается как реферативная, так и эссеистическая части.