

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcba0c0ab7a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»
Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ
Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по (учебной) дисциплине ОПЦ.07 Введение в креативные индустрии

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Форма обучения очная

Ставрополь, 2026 г.

1. Паспорт фонда оценочных средств¹

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (далее - ФОС) предназначен для оценивания знаний, умений, уровня сформированности компетенций студентов, обучающихся по профессии 54.01.20 Графический дизайнер по дисциплине *ОПЦ.06 Введение в креативные индустрии*

ФОС составлен на основе ФГОС и рабочей программы дисциплины.

Промежуточная аттестация по дисциплине предусмотрена в форме *зачета* с выставлением отметки по системе «зачтено».

1.2. Планируемые результаты освоения (учебной) дисциплины

ФОС позволяет оценить знания, умения, сформированность общих и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС и рабочей программой дисциплины.

Планируемые результаты освоения (знания и умения) и перечень осваиваемых компетенций (общих и профессиональных) указываются в соответствии с ФГОС, ОП и рабочей программой учебной дисциплины

умения:

У.1 распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)

У.2 определять задачи поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска

У.3 определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования

У.4 организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности

У.5 грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

У.6 применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение

знания:

3.1 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности

3.2 номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации

¹ Приведены примеры формулировок для дисциплин общего гуманитарного и социального-экономического, математического и естественно-научного циклов, общепрофессиональных дисциплин и общеобразовательной подготовки

3.3 содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования

3.4 психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности

3.5 особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений

3.6 современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности

общие компетенции:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

профессиональные компетенции:

ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета

ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности

1.3. Формы контроля и оценивания

Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по (учебной) дисциплине, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций

Таблица 1 Контроль и оценка освоения (учебной) дисциплины по темам (разделам)

Элемент учебной дисциплины	Формы контроля и оценивания			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Методы оценки (заполняется в соответствии с разделом 4 рабочей программы)	Проверяемые ПК, ОК,	Методы оценки	Проверяемые ПК, ОК
Раздел 1. Введение в креативные индустрии			Зачет	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 1.1 Понятие и значение креативных индустрий	Устный опрос (собеседование)	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..		
Тема 1.2. История креативных индустрий	Устный опрос (собеседование)	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..		
Тема 1.3	Устный опрос	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.;		

Классификация креативных индустрий	(собеседование) Тестирование по разделу	ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 2. Теоретические основы креативных индустрий		
Тема 2.1. Теоретический анализ феномена креативных индустрий	Устный опрос (собеседование)	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 2.2 Креативные индустрии: особенности культурного производства	Устный опрос (собеседование) Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 3. Креативные индустрии в городской среде		
Тема 3.1 Творческие кластеры и их значение	Устный опрос (собеседование)	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 3.2 Влияние креативных индустрий на городское развитие	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №1	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 3.3 Креативные индустрии и арт-рынок	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №2 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 4. Стартапы в креативных индустриях		
Тема 4.1 Инновационные бизнес-модели в креативных индустриях: от идеи до реализации	Устный опрос (собеседование)	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 4.2 Технологические стартапы в сфере искусства: как цифровизация меняет рынок	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №3	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 4.3 Креативные стартапы в сфере образования: новые форматы обучения и взаимодействия	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №4 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 5. Инструменты и технологии в креативных индустриях		
Тема 5.1 Влияние искусственного интеллекта на креативные процессы	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №5	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 5.2 Цифровые	Устный опрос (собеседование)	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.;

инструменты для совместной работы в креативных командах	Практическая работа №6	ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 5.3 Технологии дополненной и виртуальной реальности в искусстве и дизайне	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №7	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 5.4 Мобильные приложения для креативных проектов	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №8 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 6. Креативные индустрии и общество		
Тема 6.1 Влияние креативных индустрий на культуру	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №9	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 6.2 Влияние креативных индустрий на общество	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №10	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 6.3 Кросс-культурный дизайн	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №11	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 6.4 Устойчивый и экологичный дизайн	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №12 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 7. Карьера в креативных индустриях		
Тема 7.1 Карьерные возможности в креативных индустриях	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №13	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 7.2 Создание портфолио	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №14	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 7.3 Участие в конкурсах и выставках	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №15 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 8. Тренды и будущее креативных индустрий		
Тема 8.1 Тренды в креативных индустриях	Устный опрос (собеседование) Практическая работа	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК

	№16	4.1..
Тема 8.2 Инновации и технологии в дизайне	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №17 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 9. Этические и правовые аспекты		
Тема 9.1 Этические аспекты в креативных индустриях	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №18	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Тема 9.2 Авторское право и интеллектуальная собственность	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №19 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..
Раздел 10. Заключение и перспективы		
Тема 10.1 Перспективы развития креативных индустрий	Устный опрос (собеседование) Практическая работа №20 Тестирование по разделу	ОК 01.; ОК 02.; ОК 03.; ОК 04.; ОК 05.; ОК 09.; ПК 1.1.; ПК 2.4.; ПК 4.1..

2. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и критерии оценки

Вопросы для собеседования:

1. В каких областях искусства и дизайна используются технологии AR и VR?
2. В чем заключается суть цифровизации в креативных индустриях?
3. В чем преимущества использования Trello для управления проектами?
4. В чем преимущества использования мобильных приложений для видеомонтажа?
5. Как 3D-печать меняет подход к созданию прототипов?
6. Как AR и VR могут изменить зрительский опыт в искусстве?
7. Как AR может быть использована для создания интерактивных инсталляций?
8. Как Asana помогает в организации задач и проектов?
9. Как DALL-E и Midjourney используют ИИ для генерации изображений?
10. Как Google Workspace способствует совместному редактированию документов?
11. Как Miro и MURAL помогают в обмене идеями?
12. Как Notion может быть использован для управления проектами и совместной работы?
13. Как авторское право влияет на работу креативных профессионалов?
14. Как адаптация дизайна может повлиять на успех продукта на международном рынке?
15. Как адаптировать портфолио под конкретную креативную область?
16. Как адаптироваться к изменениям в креативной индустрии?
17. Как арт-рынок влияет на развитие креативных индустрий?
18. Как архитектура может быть устойчивой?
19. Как блокчейн может изменить рынок искусства?
20. Как бренды, такие как McDonald's, адаптируют свои продукты для различных культур?
21. Как виртуальная реальность используется в образовательных технологиях?
22. Как виртуальная реальность может быть использована для создания новых художественных опытов?
23. Как выбрать работы для портфолио?
24. Как выбрать работы для участия в конкурсе?
25. Как выставки и ярмарки способствуют развитию арт-рынка и креативных индустрий?
26. Как геймификация может повысить мотивацию учащихся?

27. Как глобализация влияет на креативные индустрии и культурные изменения?
28. Как глобализация меняет рынок труда в креативных индустриях?
29. Как глобализация открывает новые возможности для креативных профессионалов?
30. Как долго действуют авторские права на произведение?
31. Как ИИ может изменить будущее креативных профессий?
32. Как ИИ может помочь художникам и дизайнерам в их работе?
33. Как инновации влияют на традиционные подходы к дизайну?
34. Как интерактивные методы обучения могут улучшить учебный процесс?
35. Как искусственный интеллект влияет на креативные процессы в различных областях?
36. Как искусственный интеллект может помочь в оценке произведений искусства?
37. Как искусство может привлекать внимание к социальным проблемам?
38. Как кино может влиять на общественное мнение?
39. Как креативные индустрии влияют на формирование идентичности?
40. Как креативные индустрии влияют на экономическое развитие городов?

Тестирование по разделам:

Раздел 1. Введение в креативные индустрии

1 Какое из следующих определений наиболее точно описывает креативные индустрии?

1. Индустрии, основанные на производстве товаров массового потребления.
2. *Индустрии, которые используют творческий потенциал для создания экономической ценности.*
3. Индустрии, занимающиеся исключительно научными исследованиями.
4. Индустрии, связанные с сельским хозяйством и производством продуктов питания.

2 Какой из следующих факторов не является причиной роста креативных индустрий в последние десятилетия?

1. Развитие технологий и интернета.
2. Увеличение спроса на уникальные и индивидуализированные продукты.
3. *Снижение уровня образования в обществе.*
4. Глобализация и международная торговля.

3 Какой из следующих секторов не относится к креативным индустриям?

1. Музыка и звукозапись.
2. Архитектура и дизайн.
3. *Производство автомобилей.*
4. Кино и телевидение.

4 Какой из следующих периодов считается началом формирования креативных индустрий как отдельной категории?

1. 18 век.
2. *20 век.*
3. 21 век.
4. 19 век.

5 Какой из следующих элементов не входит в классификацию креативных индустрий?

1. Искусство и культура.
2. *Научные исследования.*
3. Мода и дизайн.
4. Медиа и развлечения.

Раздел 2. Теоретические основы креативных индустрий

1 Что из перечисленного является ключевым элементом теоретического анализа феномена креативных индустрий?

1. Анализ экономических показателей исключительно.
2. *Изучение взаимодействия культуры, творчества и экономики.*
3. Фокус исключительно на массовом производстве.
4. Игнорирование культурного контекста.

2 Креативные индустрии отличаются от традиционных тем, что в них главным ресурсом является:

1. Сырье и материалы.
2. Финансовый капитал.
3. *Творческое мышление и идеи.*
4. Производственные мощности.

3 Особенность культурного производства в креативных индустриях заключается в:

1. Стандартном массовом производстве товаров.
2. *Создании уникального продукта, обладающего культурной ценностью.*
3. Использовании исключительно ручного труда.
4. Полной автоматизации всех процессов.

4 К каким из перечисленных аспектов относится культурное производство в рамках креативных индустрий?

1. Индустриальные технологии и их механизация.
2. *Генерация и распространение смыслов, символов и образов.*
3. Исключительно производство информационных технологий.
4. Финансовое планирование и логистика.

5 В теории креативных индустрий важное значение имеет понятие "интеллектуальная собственность", потому что:

1. Это гарантирует массовое производство.
2. *Защищает результаты творческого труда и стимулирует инновации.*
3. Не имеет особого значения.
4. Означает полную свободу использования любых материалов без ограничений.

Раздел 3. Креативные индустрии в городской среде

1 Что такое творческий кластер?

1. Группа предприятий, работающих в одной отрасли, но не связанных между собой.
2. *Географически сконцентрированная группа компаний и организаций, работающих в креативных индустриях и взаимодействующих друг с другом.*
3. Объединение всех предприятий города для совместного производства.
4. Сеть магазинов, продающих товары массового потребления.

2 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает влияние креативных индустрий на городское развитие?

1. Креативные индустрии способствуют только экономическому росту, игнорируя социальные аспекты.
2. *Креативные индустрии могут улучшать качество жизни, способствовать социальной интеграции и привлекать туристов.*
3. Креативные индустрии не имеют значительного влияния на городское развитие.
4. Креативные индустрии приводят к увеличению уровня преступности в городах.

3 Какое из следующих направлений не относится к креативным индустриям?

1. Дизайн и мода.
2. Кино и телевидение.
3. *Строительство жилых комплексов.*
4. Искусство и культура.

4 Какое из следующих утверждений о креативных индустриях и арт-рынке является верным?

1. *Арт-рынок не зависит от креативных индустрий.*

2. Креативные индустрии способствуют развитию арт-рынка, создавая новые возможности для художников и галерей.
 3. Арт-рынок полностью контролируется государственными учреждениями.
 4. Креативные индустрии и арт-рынок не имеют взаимосвязи.
- 5 Какое из следующих преимуществ могут предоставить творческие кластеры для городов?
1. Увеличение безработицы.
 2. Создание новых рабочих мест и привлечение инвестиций.
 3. Снижение уровня образования.
 4. Увеличение загрязнения окружающей среды.

Раздел 4. Стартапы в креативных индустриях

1 Что является ключевым фактором успеха инновационных бизнес-моделей в креативных индустриях?

1. Использование традиционных методов производства и маркетинга.
2. Фокус на массовом производстве и минимизации затрат.
3. Умение адаптироваться к меняющимся рыночным условиям и потребностям.
4. Исключительное внимание к финансовым показателям.

2 Как цифровизация влияет на рынок искусства в контексте технологических стартапов?

1. Уменьшает доступность и популярность искусства.
2. Создает новые возможности для художников и коллекционеров, расширяя аудиторию и доступность.
3. Увеличивает стоимость произведений искусства.
4. Уничтожает традиционные галереи и музеи.

3 Креативные стартапы в сфере образования отличаются тем, что:

1. Предлагают исключительно традиционные методы обучения.
2. Фокусируются на онлайн-образовании и дистанционных курсах.
3. Разрабатывают инновационные форматы обучения, сочетающие технологии и интерактивность.
4. Исключительно ориентированы на взрослых.

4 Что является ключевым преимуществом креативных стартапов в сфере образования?

1. Увеличение затрат на образование.
2. Уменьшение доступности образования для широкой аудитории.
3. Создание персонализированных и интерактивных образовательных программ.
4. Исключительное внимание к теоретической части обучения.

5 Какие из перечисленных характеристик являются важными для креативных стартапов в креативных индустриях?

1. Гибкость, инновационность и способность к адаптации.
2. Традиционность, консерватизм и минимизация рисков.
3. Исключительное внимание к финансовым показателям и минимизация затрат.
4. Фокус исключительно на массовом производстве.

Раздел 5. Инструменты и технологии в креативных индустриях

1 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает влияние искусственного интеллекта на креативные процессы?

1. Искусственный интеллект полностью заменяет творческих людей.
2. Искусственный интеллект может помочь в генерации идей и автоматизации рутинных задач, но не способен заменить человеческое творчество.
3. Искусственный интеллект не имеет никакого влияния на креативные процессы.
4. Искусственный интеллект используется только в научных исследованиях.

2 Какой из следующих цифровых инструментов наиболее часто используется для совместной работы в креативных командах?

1. Microsoft Word.

2. *Google Docs.*
3. *Adobe Photoshop.*
4. *Microsoft Excel.*

3 Какое из следующих утверждений о технологиях дополненной и виртуальной реальности в искусстве и дизайне является верным?

1. Эти технологии используются только в игровой индустрии.
2. *Дополненная и виртуальная реальность позволяют создавать интерактивные и иммерсивные художественные проекты, расширяя возможности восприятия.*
3. Эти технологии не имеют практического применения в искусстве.
4. Дополненная реальность не может быть использована в дизайне.

4 Какое из следующих мобильных приложений может быть полезным для креативных проектов?

1. Приложение для управления финансами.
2. *Приложение для создания заметок и идей, например, Evernote или Notion.*
3. Приложение для онлайн-банкинга.
4. Приложение для чтения новостей.

5 Какое из следующих преимуществ предоставляет использование технологий в креативных индустриях?

1. Увеличение времени на выполнение задач.
2. *Упрощение процессов и повышение эффективности работы.*
3. Снижение качества конечного продукта.
4. Увеличение затрат на производство.

Раздел 6. Креативные индустрии и общество

1 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает влияние креативных индустрий на культуру?

1. Креативные индустрии не влияют на культурные процессы.
2. *Креативные индустрии способствуют распространению культурных идей и форм, обогащая культурное разнообразие.*
3. Креативные индустрии только ухудшают культурные традиции.
4. Креативные индустрии полностью заменяют традиционные формы искусства.

2 Какое из следующих утверждений о влиянии креативных индустрий на общество является верным?

1. Креативные индустрии не имеют никакого влияния на социальные изменения.
2. *Креативные индустрии могут способствовать социальной интеграции и улучшению качества жизни.*
3. Креативные индустрии приводят к увеличению социальной изоляции.
4. Креативные индустрии только создают экономические выгоды.

3 Что такое кросс-культурный дизайн?

1. Дизайн, который игнорирует культурные различия.
2. *Дизайн, учитывающий и интегрирующий элементы различных культур для создания универсальных решений.*
3. Дизайн, ориентированный исключительно на одну культуру.
4. Дизайн, который используется только в научных исследованиях.

4 Какое из следующих утверждений о устойчивом и экологичном дизайне является верным?

1. Устойчивый дизайн не учитывает влияние на окружающую среду.
2. *Устойчивый и экологичный дизайн направлен на минимизацию негативного воздействия на природу и использование ресурсов.*
3. Устойчивый дизайн всегда дороже традиционного.
4. Устойчивый дизайн не имеет значения для креативных индустрий.

5 Какое из следующих преимуществ могут предоставить креативные индустрии для общества?

1. Увеличение уровня безработицы.
2. *Создание новых рабочих мест и развитие культурного обмена.*
3. Снижение уровня образования.
4. Увеличение социальной напряженности.

Раздел 7. Карьера в креативных индустриях

1 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает карьерные возможности в креативных индустриях?

1. В креативных индустриях нет карьерных возможностей для новичков.
2. *Креативные индустрии предлагают разнообразные карьерные пути, включая работу в дизайне, искусстве, медиа и маркетинге.*
3. Все карьерные возможности в креативных индустриях требуют высшего образования.
4. Креативные индустрии не имеют значительного влияния на рынок труда.

2 Какое из следующих утверждений о создании портфолио является верным?

1. Портфолио не имеет значения для креативных профессий.
2. *Портфолио должно содержать только лучшие работы и демонстрировать разнообразие навыков и стилей.*
3. Портфолио должно быть очень объемным и содержать все работы, которые вы когда-либо делали.
4. Портфолио не нужно обновлять после его создания.

3 Какое из следующих преимуществ может предоставить участие в конкурсах и выставках для креативных специалистов?

1. Участие в конкурсах и выставках не имеет никакого значения для карьеры.
2. *Это возможность продемонстрировать свои работы, получить признание и установить профессиональные контакты.*
3. Участие в конкурсах всегда требует больших финансовых затрат.
4. Конкурсы и выставки не влияют на развитие навыков.

4 Какой из следующих элементов не является важным при создании портфолио?

1. Качество работ.
2. Разнообразие стилей и техник.
3. *Личное резюме с подробной информацией о всех работах.*
4. Четкая структура и оформление портфолио.

5 Какое из следующих утверждений о карьерных возможностях в креативных индустриях является верным?

1. Все креативные профессии требуют одинаковых навыков и образования.
2. *Креативные индустрии предлагают возможности для фриланса, работы в команде и создания собственных проектов.*
3. В креативных индустриях нет места для самозанятых специалистов.
4. Креативные профессии не требуют постоянного обучения и развития.

Раздел 8. Тренды и будущее креативных индустрий

1 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает текущие тренды в креативных индустриях?

1. Тренды в креативных индустриях остаются неизменными на протяжении многих лет.
2. *Тренды в креативных индустриях постоянно меняются и зависят от социальных, технологических и культурных изменений.*
3. Тренды в креативных индустриях не влияют на потребительские предпочтения.
4. Все тренды в креативных индустриях являются временными и не имеют долгосрочного значения.

2 Какое из следующих направлений является важной инновацией в дизайне?

1. Использование традиционных материалов без изменений.
2. *Применение технологий дополненной и виртуальной реальности для создания*

интерактивных дизайнов.

3. Игнорирование потребностей пользователей в процессе проектирования.
4. Снижение качества материалов для уменьшения затрат.

3 Какое из следующих утверждений о влиянии технологий на креативные индустрии является верным?

1. Технологии не влияют на креативные процессы.
2. *Технологии позволяют создавать новые формы искусства и дизайна, расширяя возможности для креативных специалистов.*
3. Технологии заменяют необходимость в креативных навыках.
4. Технологии используются только в производственных процессах.

4 Какой из следующих трендов в креативных индустриях связан с устойчивым развитием?

1. Увеличение использования одноразовых материалов.
2. *Применение экологически чистых и перерабатываемых материалов в дизайне.*
3. Игнорирование вопросов экологии в процессе проектирования.
4. Увеличение производства товаров с высоким углеродным следом.

5 Какое из следующих утверждений о будущем креативных индустрий является верным?

1. Будущее креативных индустрий не зависит от технологических изменений.
2. *Креативные индустрии будут продолжать развиваться, интегрируя новые технологии и адаптируясь к меняющимся потребностям общества.*
3. Креативные индустрии будут стагнировать и не будут развиваться.
4. Все креативные профессии будут заменены автоматизацией.

Раздел 9. Этические и правовые аспекты

1 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает этические аспекты в креативных индустриях?

1. Этические аспекты не имеют значения в креативных индустриях.
2. *Этические аспекты включают вопросы честности, уважения к культурному наследию и социальной ответственности.*
3. Этические аспекты касаются только финансовых вопросов.
4. Этические аспекты не влияют на репутацию креативных специалистов.

2 Что такое авторское право?

1. Право на использование любых материалов без ограничений.
2. *Право, защищающее оригинальные произведения искусства, литературы и других творческих работ от несанкционированного использования.*
3. Право, которое не имеет значения для креативных индустрий.
4. Право, которое автоматически отменяется через год после создания произведения.

3 Какое из следующих утверждений о интеллектуальной собственности является верным?

1. Интеллектуальная собственность не защищается законом.
2. *Интеллектуальная собственность включает патенты, авторские права и товарные знаки, защищая творческие и инновационные идеи.*
3. Интеллектуальная собственность не имеет значения для бизнеса.
4. Интеллектуальная собственность может быть использована без разрешения владельца.

4 Какое из следующих действий может нарушать авторское право?

1. Создание оригинального произведения.
2. *Копирование и распространение чужого произведения без разрешения автора.*
3. Использование произведения с указанием автора.
4. Публикация произведения с лицензией Creative Commons.

5 Какое из следующих утверждений о этических нормах в креативных индустриях является верным?

1. Этические нормы не влияют на креативные процессы.
2. *Этические нормы помогают поддерживать доверие между создателями, потребителями и обществом.*

3. Этические нормы всегда противоречат коммерческим интересам.
4. Этические нормы не имеют значения для защиты интеллектуальной собственности.

Раздел 10. Заключение и перспективы

1 Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает перспективы развития креативных индустрий?

1. Креативные индустрии будут стагнировать и не будут развиваться.
2. *Креативные индустрии имеют потенциал для роста благодаря технологическим инновациям и изменению потребительских предпочтений.*
3. Креативные индустрии не влияют на экономику.
4. Креативные индустрии будут полностью заменены автоматизацией.

2 Какое из следующих направлений может способствовать развитию креативных индустрий в будущем?

1. Увеличение использования традиционных методов без изменений.
2. *Интеграция новых технологий, таких как искусственный интеллект и виртуальная реальность, в креативные процессы.*
3. Игнорирование потребностей аудитории.
4. Снижение инвестиций в креативные проекты.

3 Какое из следующих утверждений о влиянии глобализации на креативные индустрии является верным?

1. Глобализация не имеет никакого влияния на креативные индустрии.
2. *Глобализация открывает новые рынки и возможности для креативных специалистов, но также создает конкуренцию.*
3. Глобализация приводит к унификации культур и исчезновению разнообразия.
4. Глобализация не влияет на доступ к ресурсам и технологиям.

4 Какое из следующих утверждений о будущем креативных индустрий является верным?

1. Будущее креативных индустрий не зависит от изменений в обществе и технологиях.
2. *Креативные индустрии будут продолжать адаптироваться к изменениям в обществе, технологиях и потребительских предпочтениях.*
3. Все креативные профессии будут заменены роботами в ближайшие годы.
4. Креативные индустрии не будут развиваться без государственного вмешательства.

5 Какое из следующих направлений может стать ключевым для устойчивого развития креативных индустрий?

1. Игнорирование экологических аспектов в производстве.
2. *Применение устойчивых и экологически чистых практик в дизайне и производстве.*
3. Увеличение использования одноразовых материалов.
4. Снижение качества продукции для уменьшения затрат.

Практические задания:

1. Разработка концепции креативного проекта
2. Организация мини-выставки или арт-ярмарки
3. Разработка концепции собственного технологического стартапа
4. Организация мини-выставки "Будущее образования"
5. Создание проекта с использованием ИИ
6. Создание креативного проекта
7. Исследование технологий (AR или VR)
8. Видео с помощью приложения InShot
9. Анализ креативного проекта и его влияния на современную культуру
10. Видеоролик о влиянии креативной индустрии на общество
11. Создание концепт дизайна, который учитывает особенности и предпочтения определенной культурной группы
12. Разработка концепции экологически чистого продукта

13. Создание карьерного плана
14. Создание макета портфолио
15. Создание концепции работы для участия в конкурсе
16. Создание проекта, который включает элементы одного из современных трендов
17. Разработка мини-проекта с применением одной из современных технологий
18. Групповое обсуждение на тему "Что такое этика в креативных индустриях"
19. Создание проекта с разработкой оригинальной работы
20. Эссе о будущем креативных индустрий через 5-10 лет

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он активно участвует в обсуждении вопросов собеседования, демонстрируя результаты самостоятельной аналитической работы с литературой и информационными источниками, аргументировано высказывает свою точку зрения.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он участвует в обсуждении всех вопросов, демонстрируя результаты самостоятельной работы с литературой и информационными источниками, имеет свою точку зрения на рассматриваемые вопросы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он участвует в обсуждении вопросов только базового уровня, используя при этом только основную литературу, не имеет своей точки зрения.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он посредственно подготовился к собеседованию, посредственно может сформулировать свой ответ.

3. Оценочные средства для промежуточной аттестации и критерии оценки

Вопросы к зачету:

1. Как креативные индустрии способствуют распространению новых идей?
2. Как креативные проекты могут влиять на формирование общественного мнения?
3. Как креативные проекты могут помочь в сохранении культурного наследия?
4. Как креативные стартапы влияют на образовательный процесс?
5. Как культурные нормы влияют на восприятие дизайна?
6. Как мобильные приложения изменили подход к созданию контента?
7. Как мода может способствовать устойчивому дизайну?
8. Как можно использовать обратную связь для улучшения кросс-культурного дизайна?
9. Как можно оценить влияние конкретного креативного проекта на современную культуру?
10. Как можно сделать цифровое портфолио интерактивным?
11. Как правильно использовать культурные символы в дизайне?
12. Как прототипирование помогает в процессе дизайна?
13. Как работают нейронные сети и какое их применение в креативных индустриях?
14. Как социальные медиа влияют на распространение креативных проектов?
15. Как стартапы могут способствовать доступности искусства для широкой аудитории?
16. Как цифровизация влияет на креативные индустрии?
17. Какие визуальные материалы могут быть полезны для представления работы?
18. Какие другие мобильные приложения, помимо InShot, могут быть полезны для креативных проектов?
19. Какие инструменты ИИ доступны для креативных специалистов?
20. Какие навыки будут востребованы в креативных индустриях в будущем?
21. Какие навыки являются наиболее важными для успешной карьеры в креативных индустриях?
22. Какие недостатки могут быть у мобильных приложений по сравнению с традиционными программами?
23. Какие основные принципы устойчивого дизайна?
24. Какие основные тенденции в образовательных технологиях вы можете выделить?
25. Какие основные тренды в креативных индустриях вы знаете?
26. Какие основные этические стандарты должны соблюдаться при создании контента?
27. Какие последствия могут возникнуть в результате плагиата?

28. Какие преимущества дает 3D-моделирование в процессе разработки?
29. Какие преимущества предоставляет VR для художников и дизайнеров?
30. Какие примеры успешного использования цифровых инструментов вы можете привести?
31. Какие примеры успешных проектов, использующих современные тренды, вы можете привести?
32. Какие принципы эффективной коммуникации важны для креативных команд?
33. Какие проблемы в арт-рынке могут быть решены с помощью технологий?
34. Какие профессии входят в состав креативных индустрий?
35. Какие ресурсы могут быть задействованы в креативных проектах?
36. Какие современные тенденции влияют на арт-рынок и как они изменяют его структуру?
37. Какие технологии и устройства необходимы для работы с AR и VR?
38. Какие требования обычно предъявляются к заявкам на участие в конкурсах?
39. Какие тренды в креативных индустриях наиболее актуальны на сегодняшний день?
40. Какие факторы следует учитывать при исследовании целевой аудитории для кросс-культурного дизайна?
41. Какие форматы портфолио существуют и в чем их преимущества?
42. Какие формы интеллектуальной собственности существуют и чем они отличаются?
43. Какие цифровые инструменты используются для совместной работы в креативных командах?
44. Какие этапы включает процесс разработки дизайна с использованием технологий?
45. Каковы основные права авторов в рамках авторского права?
46. Приведите примеры нарушений авторских прав и их последствия.
47. Приведите примеры нарушений этических норм в креативных индустриях.
48. Приведите примеры успешного кросс-культурного дизайна.
49. Приведите примеры успешного применения ИИ в графическом дизайне.
50. Приведите примеры успешных компаний, адаптировавшихся к новым условиям.
51. Приведите примеры успешных проектов, использующих AR или VR.
52. Что такое авторское право и как оно защищает творческие работы?
53. Что такое генеративные алгоритмы и как они используются в дизайне?
54. Что такое дополненная реальность (AR) и как она работает?
55. Что такое креативные индустрии и какие сферы они охватывают?

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он активно участвует в обсуждении вопросов собеседования, демонстрируя результаты самостоятельной аналитической работы с литературой и информационными источниками, аргументировано высказывает свою точку зрения.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он участвует в обсуждении всех вопросов, демонстрируя результаты самостоятельной работы с литературой и информационными источниками, имеет свою точку зрения на рассматриваемые вопросы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он участвует в обсуждении вопросов только базового уровня, используя при этом только основную литературу, не имеет своей точки зрения.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он посредственно подготовился к собеседованию, посредственно может сформулировать свой ответ.