

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Кислова Наталья Николаевна

Должность: Проректор по УМР и качеству образования

Дата подписания: 01.09.2026 01:49:40

Уникальный программный ключ:

52802513f5b14a975b3e9b13008093d5726b159bf6064f865ae65b96a966c035

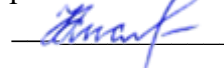
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Самарский государственный социально-педагогический университет»

Информатики, прикладной математики и методики их преподавания

Утверждаю

Проректор по учебно-методической
работе и качеству образования

 Н.Н. Кислова

Казеев Алексей Евгеньевич

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

«Компьютерная графика»

Направление подготовки:

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль)

«Информатика» и «Фиджитал-спорт»

Квалификация выпускника

Бакалавр

Рассмотрено

Протокол № 11 от 23.06.2026.

Заседания кафедры информатики, прикладной
математики и методики их преподавания

Одобрено

Начальник

Управления

образовательных программ

 Н.А. Доманина

Пояснительная записка

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) для промежуточной аттестации по дисциплине «Компьютерная графика» разработан в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 февраля 2018 г. № 125, основной профессиональной образовательной программой «Информатика» и «Фиджитал-спорт» с учетом требований профессионального стандарта 01.001 «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 6 декабря 2013 г., регистрационный № 30550), с изменениями, внесенными приказами Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2014 г. № 1115н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 19 февраля 2015 г., регистрационный № 36091) и от 5 августа 2016 г. № 422н (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23 августа 2016 г., регистрационный № 43326);

01.003 «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2012 г. № 652н от 22.09.2021 г. (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403).

Цель ФОС для промежуточной аттестации – установление уровня сформированности компетенций УК-1.

Задачи ФОС для промежуточной аттестации - контроль качества и уровня достижения результатов обучения по формируемым в соответствии с учебным планом компетенциям:

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

УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи

Знает: этапы решения практических задач в области компьютерной графики.

Умеет: анализировать задачу, выделяя её базовые составляющие; осуществлять декомпозицию задачи.

УК-1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи

Знает: виды компьютерной графики, основные инструменты компьютерной графики.

Умеет: подбирать графические редакторы, соответствующие решаемой задаче.

УК-1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски

Знает: методы, алгоритмы и этапы создания и обработки изображений; этические и правовые нормы при работе с графической информацией.

Умеет: строить изображения, используя специализированное программное обеспечение

УК-1.4. Грамотно, логично, аргументированно формирует собственные суждения и оценки; отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок в рассуждениях других участников деятельности

Умеет: обосновать корректность выбора средства обработки графической информации.

УК-1.5. Определяет и оценивает практические последствия возможных вариантов решения задачи

Владеет: приемами оценки временных затрат на создание различных информационных объектов.

Требование к процедуре оценки:

Помещение: компьютерный класс

Оборудование: ноутбуки / персональные компьютеры, сетевое оборудование для доступа в Интернет.

Инструменты: особых требований нет.

Расходные материалы: лист бумаги, ручка

Доступ к дополнительным справочным материалам: не предусмотрен

Нормы времени: 60 мин

Комплект оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Проверяемая компетенция:

Универсальная компетенция УК-1.

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

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи

УК-1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи.

УК-1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски.

Проверяемые результаты обучения:

Знает: этапы решения практических задач в области компьютерной графики; виды компьютерной графики, основные инструменты компьютерной графики, методы, алгоритмы и этапы создания и обработки изображений;

методы, алгоритмы и этапы создания и обработки изображений; этические и правовые нормы при работе с графической информацией.

Задание 1.

Тип (форма) задания: тест.

Содержание задания:

1. Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной
 - а. возможность масштабирования изображения без потерь;
 - б. фотографическое качество изображения;
 - в. малый объем файлов изображений;
 - г. преобразование изображения (поворот, наклон и т.д.) без потерь?
2. При масштабировании растрового изображения
 - а. качество остаётся неизменным;
 - б. качество ухудшается и при увеличении, и при уменьшении;
 - в. при уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается;
 - г. при уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным.
3. Шрифты типа TrueType создаются с помощью
 - а. векторной графики;
 - б. фрактальной графики;
 - в. растровой графики;
 - г. трехмерной графики.
4. Выберите субтрактивные цветовые модели
 - а. CMY;
 - б. HSB;
 - в. CMYK;
 - г. RGB.
5. Чему равна высота цифр шрифта 12?
 - а. 12;
 - б. 14;
 - в. 9;
 - г. 13;
6. Одной из основных функций графического редактора является:
 - а) масштабирование изображений;
 - б) хранение кода изображения;
 - в) создание изображений;
 - г) просмотр и вывод содержимого видеопамати.
7. Укажите размеры формата A4:
 - а. 297 x 420
 - б. 594 x 841
 - в. 420 x 594
 - г. 210 x 297
8. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
 - а) точка (пиксель);
 - б) объект (прямоугольник, круг и т.д.);
 - в) палитра цветов;
 - г) знакоместо (символ).
9. Пиксель на экране дисплея представляет собой:
 - а) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
 - б) двоичный код графической информации;
 - в) электронный луч;
 - г) совокупность 16 зерен люминофора.

10. Цвет точки на экране дисплея с 16-цветной палитрой формируется из сигналов:
- а) красного, зеленого и синего;
 - б) красного, зеленого, синего и яркости;
 - в) желтого, зеленого, синего и красного;
 - г) желтого, синего, красного и яркости.
11. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
- а) прямолинейной;
 - б) фрактальной;
 - в) векторной;
 - г) растровой.
12. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?
- а) exe;
 - б) doc;
 - в) bmp;
 - г) com.
13. Укажите источники изображений, лицензия которых подразумевает их бесплатное использование, в том числе в коммерческих целях?
- а. Pexels
 - б. Depositfiles
 - в. Gettyimages
 - г. Pixabay
14. Чего нельзя делать с изображениями, распространяемыми по лицензии Free Art (License Art Libre)
- а. Использовать в коммерческих целях
 - б. Использовать без указания автора
 - в. Изменять незначительно
 - г. Распространять результат изменений изображения под другой лицензией
15. Укажите название ежегодного международного конкурса компьютерных работ, в том числе по компьютерной графике для школьников
- а. Цифровой ветер;
 - б. Графическое цунами;
 - в. Векторный дождь;
 - г. Растровый рассвет?
16. К свободно-распространяемым графическим редакторам относятся:
- а. Inkscape;
 - б. Gimp;
 - в. Photoshop;
 - г. Procreate?
17. Графика с представлением изображения в виде матрицы точек называется:
- а. фрактальной;
 - б. растровой;
 - в. векторной;
 - г. прямолинейной?
18. Прimitives в графическом редакторе называют:
- а) среду графического редактора;
 - б) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
 - в) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
 - г) режимы работы графического редактора.
19. Какие из следующих требований к графическому оформлению электронных образовательных ресурсов верны
- а. каждое изображение должно нести смысловую нагрузку. Недопустимо использовать не связанные с содержанием изображения, в том числе и для оформления;

- б. цвет графических изображений должен резко контрастировать с общим стилем оформления;
- в. недопустимо использовать изображения с посторонней рекламой и/или логотипами;
- г. авторов изображений, защищенных авторскими правами, необходимо указывать в списке информационных источников или другим способом в соответствии с лицензией?

20. В каких единицах измерений указывают угловые размеры на чертежах?

- а. в радианах
- б. в градусах, минутах и секундах с обозначением единиц измерения
- в. в градусах
- г. в минутах.

Правильные ответы к заданию 1

Вопрос 1	б
Вопрос 2	б
Вопрос 3	а
Вопрос 4	а, в
Вопрос 5	а
Вопрос 6	в
Вопрос 7	г
Вопрос 8	а
Вопрос 9	а
Вопрос 10	б
Вопрос 11	г
Вопрос 12	в
Вопрос 13	а, г
Вопрос 14	г
Вопрос 15	а
Вопрос 16	а, б
Вопрос 17	б
Вопрос 18	б
Вопрос 19	а, в, г
Вопрос 20	б

Оценочный лист к заданию 1.

Критерий	Максимальное количество баллов
Вопрос 1	1
Вопрос 2	1
Вопрос 3	1
Вопрос 4	1
Вопрос 5	1
Вопрос 6	1
Вопрос 7	1
Вопрос 8	1
Вопрос 9	1
Вопрос 10	1
Вопрос 11	1
Вопрос 12	1
Вопрос 13	1
Вопрос 14	1
Вопрос 15	1
Вопрос 16	1
Вопрос 17	1
Вопрос 18	1
Вопрос 19	1
Вопрос 20	1

Проверяемый индикатор достижения компетенции:

УК-1.1: анализирует задачу, выделяя этапы ее решения, действия по решению задачи.

УК-1.2. находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для решения поставленной задачи

УК-1.3. Рассматривает различные варианты решения задачи, оценивает их преимущества и риски.

УК-1.4: грамотно, логично, аргументированно формирует собственные суждения и оценки; отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок в рассуждениях других участников деятельности.

УК-1.5: определяет и оценивает практические последствия возможных вариантов решения задачи.

Проверяемые результаты обучения:

Умеет: анализировать задачу, выделяя её базовые составляющие; осуществлять декомпозицию задачи, подбирать графические редакторы, соответствующие решаемой задаче, обосновать корректность выбора средства обработки графической информации, строить изображения, используя специализированное программное обеспечение

Владеет: приемами оценки временных затрат на создание различных информационных объектов.

Задание 2.

Содержание задания:

Создайте металлическую крышку Coca-Cola.

Модельный ответ к заданию 2

1. Определяем какую крышку будем создавать



2. Выбираем графический редактор и проводим примерную оценку времени планируемой работы.

3. Рисуем окружность.

4. В панели инструментов выбираем инструмент Формы звезд. В настройках выбираем 24-рехконечную звезду. Рисуем. Располагаем ее так, чтобы вершины немного выступали за границы окружности.

5. Выбираем оба объекта и нажимаем Сварить.

6. Далее рисуем еще две окружности.

7. Убираем контур у всех фигур. Самый дальний объект окрашиваем в 70% Black. Остальные два объекта в необходимые цвета

8. В панели инструментов выбираем Интерактивное перетекание и делаем плавный переход сначала между дальним и средним объектом. Затем между средним и ближним объектом.

9. Теперь создаем блики. Рисуем два объекта, один внизу, другой ниже. Раскрашиваем их в белый цвет.

10. Затем применяем инструмент Интерактивная прозрачность.

11. Добавляем надпись.

Оценочный лист к заданию 2.

Показатель результативности	Индикатор УК-1	Максимальное количество баллов
проведен анализ задачи, найден пример изображения	УК-1.1	2
выбран правильный графический редактор	УК-1.2	2
выбраны необходимые инструменты	УК-1.4	6
нарисована крышка	УК-1.3	7
проведена примерная оценка времени выполнения работы	УК-1.5	3

Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Код контролируемой компетенции (индикаторы)	Наименование оценочного средства	Максимальное количество баллов	Всего баллов	Уровень освоения компетенции (в баллах)		
				Пороговый (56-70%)	Продвинутый (71-85%)	Высокий (86-100%)
УК-1.1	Задание 1	3	5	3	4	5
	Задание 2	2				

Код контролируемой компетенции (индикаторы)	Наименование оценочного средства	Максимальное количество баллов	Всего баллов	Уровень освоения компетенции (в баллах)		
				Пороговый (56-70%)	Продвинутый (71-85%)	Высокий (86-100%)
УК-1.2	Задание 1	3	5	3	4	5
	Задание 2	2				
УК-1.3	Задание 1	14	21	12-15	16-18	19-21
	Задание 2	7				
УК-1.4	Задание 2	6	6	3-4	5	6
УК-1.5	Задание 2	3	3	1	2	3