Демонстрационный вариант
по направлению 09.04.03 Прикладная информатика
магистерская программа «**Графический дизайн и прикладная графика**»

Задание	**Баллы**
1. Что такое искусственный интеллект и какие основные принципы лежат в его основе?	10
2. Какие основные методы и алгоритмы используются в системах искусственного интеллекта?	10
3. Какие преимущества и ограничения есть у систем искусственного интеллекта в графическом дизайне?	10
4. Что такое растровая и векторная графика? Какие основные различия между ними?	10
5. Какое значение имеет цвет в компьютерной графике? Какие цветовые модели используются в графическом дизайне?	10
6. Какое значение имеют цвета в графическом дизайне и визуальных коммуникациях? a) Цвета не имеют значения, они используются только для эстетического удовольствия. b) Цвета помогают передавать эмоции, создавать настроение и выделять важные элементы. c) Цвета влияют только на восприятие дизайна, но не на его смысл. d) Цвета используются только для разделения информации на разные категории.	3
7. Какие основные принципы следует учитывать при проектировании человеко-машинных интерфейсов (ЧМИ)? a) Удобство использования, понятность, доступность и эстетика. b) Красота, стильность, динамичность и эмоциональность. c) Интерактивность, анимация, трехмерность и активность. d) Модернизм, минимализм, симметрия и цветовая гармония.	3
8. Что такое растровая графика и в чем ее отличие от векторной графики? a) Растровая графика состоит из пикселей и не может быть масштабирована без потери качества, в то время как векторная графика использует математические формулы и может быть масштабирована без потери качества. b) Растровая графика использует математические формулы для создания изображений, в то время как векторная графика состоит из пикселей. c) Растровая графика может быть масштабирована без потери качества, в то время как векторная графика не может быть масштабирована. d) Растровая графика и векторная графика являются синонимами и не имеют отличий.	3
9. Какие инструменты и техники используются для передачи информации визуально? a) Цвета, формы, линии, текст, иллюстрации и др. b) Графические редакторы, компьютеры, принтеры и др. c) Алгоритмы, искусственный интеллект, нейронные сети и др. d) Брошюры, книги, листовки и др.	3

10. Что такое типографика и какую роль она играет в графическом дизайне? a) Типографика - это процесс печати текста с помощью компьютеров. b) Типографика - это искусство расположения и оформления текста на странице или в макете. c) Типографика - это печатание текста на типографском оборудовании. d) Типографика - это специальная техника рисования букв вручную.	3
11. Какие основные принципы следует учитывать при выборе и использовании шрифтов в графическом дизайне? a) Читабельность, совместимость с тематикой дизайна, эстетическое восприятие. b) Цветовая гармония, трехмерность, анимация. c) Размерность, масштабируемость, динамичность. d) Колористика, глубина, асимметрия.	3
12. Какие методы и принципы следует учитывать при проектировании удобного и интуитивно понятного человеко-машинного интерфейса (ЧМИ)? a) Использование понятных и универсальных иконок, минимализм, удобство навигации. b) Максимальная сложность, многослойность, динамичность. c) Множество цветов, анимация, активность. d) Следование последним модным тенденциям, использование множества шрифтов, динамические эффекты.	3
13. Какие методы тестирования человеко-машинного интерфейса (ЧМИ) используются для оценки пользовательского опыта и интерфейса? a) Тестирование с помощью роботов, анализ кода программы, тестирование с помощью анкет. b) Тестирование с помощью фокус-групп, анализ поведения пользователей, тестирование с помощью прототипов. c) Тестирование на животных, проведение экспериментов в лабораторных условиях, тестирование с помощью нейронных сетей. d) Тестирование на случайных прохожих, проведение анкетирования на улице, тестирование с помощью гаджетов.	3
14. Какие инструменты и функции графических редакторов позволяют работать с текстом? a) Создание наборов символов, изменение размера, цвета и формы текста. b) Оформление текста, добавление эффектов, использование различных шрифтов. c) Автоматическое распознавание текста, перевод на другие языки, печать на принтере. d) Сохранение текста в формате изображения, редактирование текста с помощью клонирования инструментов.	3
15. Какие преимущества и недостатки имеет использование искусственного интеллекта (ИИ) в графическом дизайне? a) Преимущества: автоматизация процессов, повышение производительности, новые возможности для креативности. Недостатки: потеря индивидуальности, ограниченность вариативности, высокая стоимость. b) Преимущества: возможность создания уникальных дизайнерских решений, улучшение качества и точности работы. Недостатки: сложность внедрения, зависимость от алгоритмов и обучающих данных, потеря контроля над процессом. c) Преимущества: увеличение скорости работы, оптимизация процессов, прогнозирование трендов и предпочтений. Недостатки: угроза для рабочих мест дизайнеров, несовершенство алгоритмов и ошибки ИИ, этические и правовые вопросы. d) Преимущества: улучшение пользовательского опыта, персонализация дизайна, сокращение времени на создание проектов. Недостатки: ограниченность креативности, неполное понимание эмоций и чувств людей, уязвимость к хакерским атакам.	3