



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФГБОУ ВО «ИГУ»

Факультет бизнес-коммуникаций и информатики

Кафедра сервиса и сервисных технологий

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине Б1.В.ДВ.02.02 Мультимедийные технологии

направление подготовки 43.03.01 Сервис

направленность (профиль) Организационно-управленческая деятельность и технологии
продвижения в сфере персональных услуг и гостинично-
ресторанного сервиса

Одобрено
УМК факультета бизнес-коммуникаций
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

Председатель УМК

В.К. Карнаухова

ФИО, должность, ученая степень, звание

подпись, печать

Разработчики:



(подпись)

доцент

(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи

(инициалы, фамилия)



(подпись)

старший преподаватель

(занимаемая должность)

Я.А. Угорская

(инициалы, фамилия)

Цель фонда оценочных средств. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.ДВ.02.02 Мультимедийные технологии». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

Фонд оценочных средств включает контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: тест, доклад/презентация, проект, практическое задание) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к зачету.

Структура и содержание заданий – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.ДВ.02.02 Мультимедийные технологии».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-8 Способен решать задачи организационно-управленческой деятельности с применением информационно-коммуникативных технологий, использовать различные источники информации по объекту сервиса	ПК-8.1	Способен использовать информационно-технологические инновации, связанные с внедрением программного обеспечения, авторматизации процессов, новых технических и технологических решений

2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
1	Основы технологий виртуальной и расширенной реальности	ПК-8.1	Тест, Д	Тест
2	Устройства визуализации и взаимодействия для иммерсивных сред	Нет!	Д	Нет!
3	Простейшие средства разработки приложений смешанной реальности	ПК-8.1	Тест, Проект, Пз	Тест
4	AR-критаторы, создание иммерсивного контента для социальных сетей	ПК-8.1	Пз, Проект	Нет!
5	Web-AR технологии браузерной дополненной реальности	ПК-8.1	Пз, Проект	Нет!

2.2. Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Тест	Студентом даны правильные ответы на 91-100% заданий	Отлично
	Студентом даны правильные ответы на 81-90% заданий	Хорошо
	Студентом даны правильные ответы на 71-80% заданий	Удовлетворительно
	Студентом даны правильные ответы менее чем на 70% заданий	Неудовлетворительно

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Доклад/презентация	Обучающийся демонстрирует исчерпывающее знание материала и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом на сопутствующие вопросы	Отлично
	Обучающийся демонстрирует знание материала, не допускает существенных неточностей. Ответы на дополнительные вопросы в целом верные, но содержащие отдельные пробелы	Хорошо
	Обучающийся демонстрирует знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности как в докладе, так и в ответах на вопросы	Удовлетворительно
	Обучающийся не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале, допускает существенные ошибки, выступает неуверенно, с большими затруднениями	Неудовлетворительно
Проект	Проект студентом завершён в полном объеме. Для естественнонаучного проекта представлена работоспособная практическая часть, правильно выполнены и обоснованы необходимые расчёты. Реализация практической части проекта соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена актуальность выбора темы с опорой на анализ предметной области. Студент способен сформулировать и обосновать практическую значимость своей работы. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется во всех этапах разработки проекта, уверенно отвечает на вопросы аудитории. Способен аргументированно обосновать концепцию проекта и выбор инструментов для разработки проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы и предложить способы устранения недостатков	Отлично
	Проект студентом в целом завершён. Выполнены ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть в целом работоспособна, но есть мелкие неустранённые недостатки, необходимые расчеты в целом выполнены верно, но есть небольшие замечания. Реализация проекта в целом соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но недостаточно обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы просматривается, студент в целом может её сформулировать. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется в этапах разработки проекта, но отвечает не на все вопросы аудитории. Способен обосновать выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы, но не может предложить способы устранения последних	Хорошо
	Проект студентом завершён только в основных пунктах задания. Выполнены только ключевые задачи с недостатками. Для естественнонаучного проекта практическая часть работоспособна не вполне, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с ошибками. Реализация проекта частично соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы сформулирована слабо. Подготовлена презентация результатов работы. Студент слабо ориентируется в этапах разработки проекта, отвечает только на некоторые вопросы аудитории. Плохо обосновывает выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы после серии наводящих вопросов, но не может предложить способы устранения недостатков	Удовлетворительно
	Проект студентом не завершён. Неполностью выполнены или не выполнены совсем ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть не работоспособна или не начата, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с грубыми ошибками. Реализация проекта не соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте необозначена, и не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы не сформулирована. Плохо подготовлена презентация результатов работы. Студент почти не ориентируется в этапах разработки проекта, не отвечает на вопросы аудитории. Плохо обосновывается выбор инструментов для реализации проекта. Студент не способен выделить достоинства и недостатки своей работы даже после серии наводящих вопросов	Неудовлетворительно

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание	Задание выполнено верно. Выбран оптимальный путь решения. Присутствует развернутое описание алгоритма решения	Отлично
	Задание выполнено верно. Допущены негрубые логические ошибки при описании алгоритма решения. Отсутствуют пояснения к решению задания	Хорошо
	Ход решения задания верный, но допущены ошибки приведшие к неправильному ответу	Удовлетворительно
	В работе получен неверный ответ, связанный с грубыми ошибками допущенными в ходе решения, либо решение отсутствует полностью	Неудовлетворительно

2.3. Оценочные средства для текущего контроля (примеры)

2.3.1. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-8.1
2	ПК-8.1
3	ПК-8.1
4	ПК-8.1
5	ПК-8.1
6	ПК-8.1
7	ПК-8.1
8	ПК-8.1
9	ПК-8.1
10	ПК-8.1
11	ПК-8.1
12	ПК-8.1
13	ПК-8.1
14	ПК-8.1
15	ПК-8.1
16	ПК-8.1
17	ПК-8.1
18	ПК-8.1
19	ПК-8.1
20	ПК-8.1

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	e
2	a, b, c, d
3	f, i
4	a, d, e
5	c
6	c
7	c
8	a, c
9	a, b, d
10	a, i
11	Проекционная, проекционная, Проекционная дополненная реальность, проекционная дополненная реальность, ПРОЕКЦИОННАЯ, проекционный, Проекционный, ПРОЕКЦИОННЫЙ
12	d
13	b, c, e
14	a, c, e
15	Анаглиф, анаглиф
16	1d, 2b, 3c, 4a
17	d
18	1b, 2a
19	b
20	1b, 2c, 3a

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие из представленных инструментов имеют интеграцию с популярным STEM-проектом Merge Cube?

- a. Artivive
- b. EyeJack
- c. AdobeAero
- d. Assemblr
- e. CoSpaces Edu

№ 2. Задание с множественным выбором. Выберите 4 правильных ответа.

Какие из представленных инструментов имеют собственный youtube канал?

- a. AdobeAero
- b. Assemblr
- c. Artivive
- d. CoSpaces Edu
- e. EyeJack

№ 3. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

По типу устройств, считывающих информацию, дополненная реальность бывает:

- a. интерактивная
- b. аудиовизуальная
- c. мобильная
- d. стационарная
- e. визуальная
- f. оптическая
- g. автономная
- h. аудио
- i. геопозиционная

№ 4. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

В виртуальной реальности несколько компонентов, укажите их из списка приведенного ниже

- a. модельная среда
- b. шлем
- c. персональный компьютер
- d. взаимодействие с модельным миром
- e. перемещение по модельному миру
- f. джойстик

№ 5. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой из инструментов имеет наиболее высокие требования к производительности ПК?

- a. EyeJack
- b. CoSpaces Edu
- c. AdobeAero
- d. Assemblr
- e. Artivive

№ 6. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой инструмент для перехода к активному AR-содержимому требует сканирование QR-кода?

- a. AdobeAero
- b. CoSpaces Edu
- c. EyeJack
- d. Artivive
- e. Assemblr

№ 7. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие инструменты позволяют создавать проекты с включением панорам 360°?

- a. AdobeAero
- b. Artivive
- c. CoSpaces Edu

- d. EyeJack
- e. Assemblr

№ 8. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

Какие из представленных программ ориентированы на обучение школьников, созданы специально или имеют соответствующее расширение?

- a. Assemblr
- b. AdobeAero
- c. CoSpaces Edu
- d. Artivive
- e. EyeJack

№ 9. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Какие программы работают с трехмерными объектами?

- a. Assemblr
- b. CoSpaces Edu
- c. Artivive
- d. AdobeAero
- e. EyeJack

№ 10. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

По типу взаимодействия с пользователем дополненная реальность бывает:

- a. автономная
- b. аудиовизуальная
- c. мобильная
- d. стационарная
- e. оптическая
- f. геопозиционная
- g. визуальная
- h. аудио
- i. интерактивная

№ 11. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой тип технологии дополненной реальности работает на основе проецирования искусственного света на физические поверхности для создания реалистичных объектов?

№ 12. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие из представленных инструментов предназначены только для обучения?

- a. EyeJack
- b. Artivive
- c. Assemblr
- d. CoSpaces Edu
- e. AdobeAero

№ 13. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Какие инструменты обладают дополнительными возможностями настройки интерактивности AR-объектов средствами блочного программирования?

- a. Artivive
- b. AdobeAero
- c. CoSpaces Edu
- d. EyeJack
- e. Assemblr

№ 14. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Из представленного списка инструментов дополненной реальности, отберите те, которые подходят для людей творческих профессий и позиционируются, как инструменты для цифрового искусства

- a. AdobeAero
- b. CoSpaces Edu
- c. EyeJack
- d. Assemblr
- e. Artivive

№ 15. Задание открытой формы. Введите ответ.

Назовите название метода получения стереозффекта из обычных изображений при помощи цветового кодирования изображений, предназначенных для левого и правого глаза

№ 16. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Сопоставьте понятия и определения

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Дополненная реальность | a. Технология, полностью погружающая человека в синтетическую среду |
| 2. Голопортация | b. Технология 3D-захвата, которая позволяет создавать 3D-модели людей, сжимать их и передавать |
| 3. Иммерсивность | в любую точку мира в реальном времени |
| 4. Виртуальная реальность | c. Свойство технологической части среды, отражающее её возможности по вовлечению субъекта в систему отношений, определяемую содержанием среды |
| | d. Результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации |

№ 17. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Определите точку континуума реальность-виртуальность (тип реальности): результат добавления к воспринимаемым в качестве элементов реального мира объектов, смоделированных компьютером

- a. виртуальная реальность
- b. дополненная виртуальность
- c. объективная реальность
- d. дополненная реальность

№ 18. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Сопоставьте понятия и определения

- | | |
|--|--|
| 1. Мишень
(триггер, маркер,
таргет и т.п.) | а. информация, добавляемая в видеопоток камеры устройства пользователя при считывании маркера, распознавании 3D-объекта, определения локации |
| 2. Оверлей (аура) | б. объект реального мира, являющийся поводом поставления в видеопоток камеры устройства пользователя дополнительной информации в виде виртуальных объектов |

№ 19. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Определите точку континуума реальность-виртуальность (тип реальности): участник-наблюдатель полностью погружен и взаимодействует с полностью искусственным миром

- а. гибридная реальность
- б. виртуальная реальность
- с. дополненная виртуальность
- д. дополненная реальность

№ 20. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Прочитайте внимательно диалог специалистов бюро виртуальности «RealLife», представленный ниже. Сопоставьте героев диалога с их профессией. 13.56 ARCI-VR: Андрей, наш заказчик - NASA, а не клуб любителей космической фантастики. По-твоему, так выглядит марсианский закат? Откуда здесь эти томные зеленоватые тона? Посмотри фотки с Opportunity – чистый голубой цвет. Тебе два дня, чтобы все исправить. 13.56 ANDREW: ОК. Хотя мне этот вариант кажется живописнее. Зато я допридумал грунт – теперь шаги будут звучать реалистично. 14.02 ARCI-VR: И гравитацию подкрути, у тебя на прыжках картинка не совпадает. 14.05 ANDREW: Еще с утра подкрутил. Тут Надя жалуется – набросала уже 20 стрессовых ситуаций для второго этапа подготовки колонистов, но до консультации с психологами мы не можем утверждать сценарии. Когда они уже результаты тестов пришлют?

- | | |
|------------|-------------------------------|
| 1. ARCI-VR | а. дизайнер эмоций |
| 2. ANDREW | б. архитектор виртуальности |
| 3. Надя | с. дизайнер виртуальных миров |

2.3.2. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-8.1»

№ 1. Проекционная дополненная реальность.

Придумайте проект с вариантом использования проекционной дополненной реальности. Опишите его особенности: направленность, целевую аудиторию, место расположения и предполагаемые результаты.

№ 2. Перчатка манипулятор.

Рассмотрите уже существующие виды и варианты использования манипуляторов в дополненной реальности. Придумайте проект с использованием данного устройства. Опишите его предполагаемые возможности и сферу применения.

2.3.3. Проекты для оценки компетенции «ПК-8.1»

№ 3. BlippAR.

Разобраться с инструментарием и создать проект на свободную тему в программе BlippAR

№ 4. Мини-игра для соцсетей.

Разработка собственной игры в инструментах на выбор: SparkAR, LensStudio, PixAR. Публикация фильтров в социальных сетях.

№ 5. Проект в веб Web-AR.

Разобраться с инструментарием и создать проект на свободную тему используя инструменты: A-Frame, 8-Wall, WebXR (на выбор)

3. Промежуточная аттестация

3.1. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности

Зачет является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории, и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Зачет проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком. Зачет принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Зачет проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины. Обучающимся на зачете представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы билета. Результаты зачета оцениваются по четырехбалльной системе и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только положительные оценки. Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдаётся не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на зачет в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка». Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами порядке.

3.2. Вопросы к зачету

№	Вопрос	Код компетенции
1.	Реализация приложения расширенной реальности в веб-пространстве. Структура проекта должна включать следующие разделы: • титульный лист; • содержание; • введение; • основная часть; • заключение; • список использованной литературы; • приложения.	ПК-8.1

3.3. Тематика курсовых работ

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

3.4. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых

компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-8.1
2	ПК-8.1
3	ПК-8.1
4	ПК-8.1
5	ПК-8.1
6	ПК-8.1
7	ПК-8.1
8	ПК-8.1
9	ПК-8.1
10	ПК-8.1
11	ПК-8.1
12	ПК-8.1
13	ПК-8.1
14	ПК-8.1
15	ПК-8.1
16	ПК-8.1
17	ПК-8.1
18	ПК-8.1
19	ПК-8.1
20	ПК-8.1

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	e
2	a, b, c, d
3	f, i
4	a, d, e
5	c
6	c
7	c
8	a, c
9	a, b, d
10	a, i
11	Проекционная, проекционная, Проекционная дополненная реальность, проекционная дополненная реальность, ПРОЕКЦИОННАЯ, проекционный, Проекционный, ПРОЕКЦИОННЫЙ
12	d

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
13	b, c, e
14	a, c, e
15	Анаглиф, анаглиф
16	1d, 2b, 3c, 4a
17	d
18	1b, 2a
19	b
20	1b, 2c, 3a

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие из представленных инструментов имеют интеграцию с популярным STEM-проектом Merge Cube?

- a. Artivive
- b. EyeJack
- c. AdobeAero
- d. Assemblr
- e. CoSpaces Edu

№ 2. Задание с множественным выбором. Выберите 4 правильных ответа.

Какие из представленных инструментов имеют собственный youtube канал?

- a. AdobeAero
- b. Assemblr
- c. Artivive
- d. CoSpaces Edu
- e. EyeJack

№ 3. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

По типу устройств, считывающих информацию, дополненная реальность бывает:

- a. интерактивная
- b. аудиовизуальная
- c. мобильная
- d. стационарная
- e. визуальная
- f. оптическая
- g. автономная
- h. аудио
- i. геопозиционная

№ 4. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

В виртуальной реальности несколько компонентов, укажите их из списка приведенного ниже

- a. модельная среда

- b. шлем
- c. персональный компьютер
- d. взаимодействие с модельным миром
- e. перемещение по модельному миру
- f. джойстик

№ 5. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой из инструментов имеет наиболее высокие требования к производительности ПК?

- a. EyeJack
- b. CoSpaces Edu
- c. AdobeAero
- d. Assemblr
- e. Artivive

№ 6. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой инструмент для перехода к активному AR-содержимому требует сканирование QR-кода?

- a. AdobeAero
- b. CoSpaces Edu
- c. EyeJack
- d. Artivive
- e. Assemblr

№ 7. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие инструменты позволяют создавать проекты с включением панорам 360°?

- a. AdobeAero
- b. Artivive
- c. CoSpaces Edu
- d. EyeJack
- e. Assemblr

№ 8. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

Какие из представленных программ ориентированы на обучение школьников, созданы специально или имеют соответствующее расширение?

- a. Assemblr
- b. AdobeAero
- c. CoSpaces Edu
- d. Artivive
- e. EyeJack

№ 9. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Какие программы работают с трехмерными объектами?

- a. Assemblr
- b. CoSpaces Edu
- c. Artivive

d. AdobeAero

e. EyeJack

№ 10. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

По типу взаимодействия с пользователем дополненная реальность бывает:

a. автономная

b. аудиовизуальная

c. мобильная

d. стационарная

e. оптическая

f. геопозиционная

g. визуальная

h. аудио

i. интерактивная

№ 11. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой тип технологии дополненной реальности работает на основе проецирования искусственного света на физические поверхности для создания реалистичных объектов?

№ 12. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие из представленных инструментов предназначены только для обучения?

a. EyeJack

b. Artivive

c. Assemblr

d. CoSpaces Edu

e. AdobeAero

№ 13. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Какие инструменты обладают дополнительными возможностями настройки интерактивности AR-объектов средствами блочного программирования?

a. Artivive

b. AdobeAero

c. CoSpaces Edu

d. EyeJack

e. Assemblr

№ 14. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Из представленного списка инструментов дополненной реальности, отберите те, которые подходят для людей творческих профессий и позиционируются, как инструменты для цифрового искусства

a. AdobeAero

b. CoSpaces Edu

c. EyeJack

d. Assemblr

e. Artivive

№ 15. Задание открытой формы. Введите ответ.

Назовите название метода получения стереоэффекта из обычных изображений при помощи цветового кодирования изображений, предназначенных для левого и правого глаза

№ 16. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Сопоставьте понятия и определения

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Дополненная реальность | а. Технология, полностью погружающая человека в синтетическую среду |
| 2. Голопортация | б. Технология 3D-захвата, которая позволяет создавать 3D-модели людей, сжимать их и передавать в любую точку мира в реальном времени |
| 3. Иммерсивность | в. Свойство технологической части среды, отражающее её возможности по вовлечению субъекта в систему отношений, определяемую содержанием среды |
| 4. Виртуальная реальность | г. Результат введения в поле восприятия любых сенсорных данных с целью дополнения сведений об окружении и улучшения восприятия информации |

№ 17. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Определите точку континуума реальность-виртуальность (тип реальности): результат добавления к воспринимаемым в качестве элементов реального мира объектов, смоделированных компьютером

- а. виртуальная реальность
- б. дополненная виртуальность
- в. объективная реальность
- г. дополненная реальность

№ 18. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Сопоставьте понятия и определения

- | | |
|--|--|
| 1. Мишень (триггер, маркер, таргет и т.п.) | а. информация, добавляемая в видеопоток камеры устройства пользователя при считывании маркера, распознавании 3D-объекта, определения локации |
| 2. Оверлей (аура) | б. объект реального мира, являющийся поводом поставления в видеопоток камеры устройства пользователя дополнительной информации в виде виртуальных объектов |

№ 19. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Определите точку континуума реальность-виртуальность (тип реальности): участник-наблюдатель полностью погружен и взаимодействует с полностью искусственным миром

- а. гибридная реальность
- б. виртуальная реальность
- в. дополненная виртуальность
- г. дополненная реальность

№ 20. Задание на соответствие. Соотнесите элементы двух списков.

Прочитайте внимательно диалог специалистов бюро виртуальности «RealLife», представленный ниже. Сопоставьте героев диалога с их профессией. 13.56 ARCI-VR: Андрей, наш заказчик - NASA, а не клуб любителей космической фантастики. По-твоему, так выглядит марсианский закат? Откуда здесь эти томные зеленоватые тона? Посмотри фотки с

Opportunity – чистый голубой цвет. Тебе два дня, чтобы все исправить. 13.56 ANDREW: ОК. Хотя мне этот вариант кажется живописнее. Зато я допридумал грунт – теперь шаги будут звучать реалистично. 14.02 ARCI-VR: И гравитацию подкрути, у тебя на прыжках картинка не совпадает. 14.05 ANDREW: Еще с утра подкрутил. Тут Надя жалуется – набросала уже 20 стрессовых ситуаций для второго этапа подготовки колонистов, но до консультации с психологами мы не можем утверждать сценарии. Когда они уже результаты тестов пришлют?

- | | |
|------------|-------------------------------|
| 1. ARCI-VR | a. дизайнер эмоций |
| 2. ANDREW | b. архитектор виртуальности |
| 3. Надя | c. дизайнер виртуальных миров |