

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БУРЯТИЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БУРЯТСКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНФОРМАЦИОННО-ЭКОНОМИЧЕСКИЙ
ТЕХНИКУМ» (ГБПОУ «БРИЭТ»)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

**для реализации
программы подготовки квалифицированных рабочих,
служащих по профессии**

**09.02.03 Мастер обработки цифровой информации
ОП07. Технология дизайна и моделирования**

**г. Улан-Удэ
2022**

1 вариант

1. Модель - это
 - 1 визуальный объект;
 - 2 свойство процесса или явления;
 - 3 упрощенное представление о реальном объекте, процессе или явлении;
 - 4 материальный объект.
2. Моделирование, при котором реальному объекту противопоставляется его увеличенная или уменьшенная копия, называется
 - 1 идеальным;
 - 2 формальным;
 - 3 материальным;
 - 4 математическим.
3. Моделирование, при котором исследование объекта осуществляется посредством модели, сформированной на языке математики, называется - это
 - 1 арифметическим;
 - 2 аналоговым;
 - 3 математическим;
 - 4 знаковым.
4. Моделирование, основанное на мысленной аналогии, называется
 - 1 мысленным;
 - 2 идеальным;
 - 3 знаковым;
 - 4 физическим.
5. Какая из моделей не является знаковой?
 - 1 схема;
 - 2 музыкальная тема;
 - 3 график;
 - 4 рисунок.
6. Резиновая детская игрушка - это
 - 1 знаковая модель;
 - 2 вербальная модель;
 - 3 материальная модель;
 - 4 компьютерная.
7. Динамическая модель - это
 - 1 одномоментный срез по объекту;
 - 2 изменение объекта во времени;
 - 3 интегральная схема;
 - 4 детская игрушка.
8. Компьютерная модель - это
 - 1 модель, выраженная специальными знаками;
 - 2 комбинация 0 и 1;
 - 3 модель, реализованная средствами программной среды;
 - 4 физическая модель.
9. Вербальная модель - это
 - 1 компьютерная модель;
 - 2 модель в мысленной или разговорной форме;
 - 3 модель, выраженная специальными знаками;
 - 4 материальная модель.
10. Что является моделью объекта яблоко?
 - 1 муляж;
 - 2 фрукт;
 - 3 варенье;
 - 4 компот.
11. Метод познания и творчества, базирующийся на отыскании и использовании сходства, подобия (в каком-то отношении) предметов и явлений, в целом различных.
 - 1 аналогия эвристическая;
 - 2 агрегатирования;
 - 3 ассоциации;
 - 4 «вживания в роль».
12. Дизайн – это
13. Разница между дизайном и инженерным проектированием - *перечислить*
14. Что относится к графическому дизайну
 - 1 предметы потребления;
 - 2 ландшафтный;
 - 3 оформление сайтов;
 - 4 разработка шрифтов.
15. Модель описывает отражаемые цвета.
 - 1 CMYK
 - 2 аддитивная
 - 3 HSB
 - 4 субтрактивными

2 вариант

1. Модель отражает:

- 1 все существующие признаки объекта
- 2 некоторые из всех существующих
- 3 существенные признаки в соответствии с целью моделирования
- 4 некоторые существенные признаки объекта

2. В модели жилого дома, представленной в виде чертежа (общий вид), отражается его:

1. структура
2. цвет
3. стоимость
4. надежность

3. Моделью объекта нельзя считать описание объекта-оригинала:

- 1 с помощью математических формул
- 2 не отражающее признаков объекта-оригинала
- 3 в виде двумерной таблицы
- 4 на естественном языке

4. Признание признака объекта существенным при построении его модели зависит от:

- 1 цели моделирования
- 2 числа признаков
- 3 размера объекта
- 4 стоимости объекта

5. В биологии классификация представителей животного мира представляет собой модель следующего вида:

1. иерархическую
2. табличную
3. графическую
4. математическую

6. Сколько моделей можно создать при описании Земли:

1. более 4
2. множество
3. 4
4. 2

7. Географическую карту следует рассматривать, скорее всего, как модель следующего вида:

- 1 математическую
- 2 графическую
- 3 иерархическую
- 4 табличную

8. В модели компьютера, представленной в виде схемы, отражается его:

1. вес
2. структура
3. цвет
4. форма

9. Игрушечная машинка - это:

- 1 табличная модель
- 2 математическая формула
- 3 натурная модель
- 4 текстовая модель

10. К моделям, описывающим организацию учебного процесса в школе, можно отнести:

- 1 расписание уроков
2. классный журнал
3. список учащихся школы
4. перечень школьных учебников

11. Метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях»

- 1 аналогия эвристическая;
- 2 агрегатирования;
- 3 ассоциации;
- 4 проективнография

12. Дизайн – это

13. Субъект – это.....

14. Что относится к дизайну среды

- 1 фирменный стиль;
- 2 ландшафтный;
- 3 оформление сайтов;
- 4 разработка шрифтов.

15. Перечислите этапы предпроектной стадии.

3 вариант

1. Иерархический тип моделей применяется для описания ряда объектов:
 - 1 обладающих одинаковым набором свойств;
 - 2 связи между которыми имеют произвольный характер;
 - 3 в определенный момент времени;
 - 4 распределяемых по уровням: от первого (верхнего) до нижнего(последнего);
2. Модель человека в виде детской куклы создана с целью:
 1. изучения
 2. познания
 3. игры
 4. рекламы
3. Сколько моделей можно создать при описании Луны:
 1. множество
 2. 3
 3. 2
 4. 1
4. Математическая модель объекта - это описание объекта-оригинала в виде:
 1. текста
 2. формул
 3. схемы
 4. таблицы
5. Табличная модель представляет собой описание моделируемого объекта в виде:
 - 1 совокупности значений, размещенных в таблице
 - 2 графиков, чертежей, рисунков
 - 3 схем и диаграмм
 - 4 системы математических формул
6. К числу математических моделей относится:
 1. формула корней квадратного уравнения
 2. милицейский протокол
 3. правила дорожного движения
 4. кулинарный рецепт
7. Компьютерная имитационная модель ядерного взрыва не позволяет:
 1. обеспечить безопасность исследователей
 2. провести натурное исследование процессов
 3. уменьшить стоимость исследований
 4. получить данные о влиянии взрыва на здоровье человека
8. Макет скелета человека в кабинете биологии используют с целью:
 1. объяснения известных фактов
 2. проверки гипотез
 3. получения новых знаний
 4. игры
9. С помощью имитационного моделирования нельзя изучать:
 1. процессы психологического взаимодействия людей
 2. траектории движения планет и космических кораблей
 3. инфляционные процессы в промышленно-экономических системах
 4. тепловые процессы, протекающие в технических системах
10. В модели автомобиля, представленной в виде такого описания: "по дороге, как ветер, промчался лимузин", отражается его:
 1. вес
 2. цвет
 3. форма
 4. скорость
11. Метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях»
 - 1 аналогия эвристическая;
 - 2 агрегатирования;
 - 3 ассоциации;
 - 4 проективография
12. Дизайн – это
13. Субъект – это.....
14. Что относится к дизайну среды
 - 1 фирменный стиль;
 - 2 ландшафтный;
 - 3 оформление сайтов;
 - 4 разработка шрифтов.
15. Перечислите этапы проектной стадии.

4 вариант

1. Вставьте пропущенное слово. "Можно узнать незнакомого человека, если есть ... его внешности":
 1. план 2. описание
 3. макет 4. муляж
2. Удобнее всего использовать при описании траектории движения объекта (физического тела) модель следующего вида:
 1. структурную 2. табличную
 3. текстовую 4. графическую
3. Расписание движения поездов может рассматриваться как пример модели следующего вида:
 1. натурной 2. табличной
 3. графической 4. компьютерной
4. В модели облака, представленной в виде черно-белого рисунка, отражается его:
 1. вес 2. цвет
 3. форма 4. плотность
5. При описании внешнего вида объекта удобнее всего использовать модель следующего вида:
 1. структурную
 2. графическую
 3. математическую
 4. текстовую
6. Модель человека в виде манекена в витрине магазина используют с целью:
 1. продажи 2. рекламы
 3. развлечения 4. описания
7. К числу документов, представляющих собой модель управления государством, можно отнести:
 1. Конституцию РФ
 2. географическую карту России
 3. Российский словарь политических терминов
 4. схему Кремля
8. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида:
 1. табличные
 2. математические
 3. натурные
 4. графические
9. Динамическая модель - это модель, описывающая:
 1. состояние системы в определенный момент времени
 2. объекты, обладающие одинаковым набором свойств
 3. процессы изменения и развития системы
 4. систему, в которой связи между элементами имеют произвольный характер
10. Генеалогическое дерево династии Рюриковичей представляет собой модель следующего вида:
 1. натурную 2. иерархическую
 3. графическую 4. табличную
11. Способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств – это метод.....
 - 1 аналогия эвристическая;
 - 2 агрегатирования;
 - 3 ассоциации;
 - 4 «вживания в роль».
12. Дизайн – это
13. Объект – это.....
14. Что относится к графическому дизайну
 - 1 фирменный стиль;
 - 2 ландшафтный;
 - 3 оформление сайтов;
 - 4 разработка шрифтов.

15. Перечислите этапы проектной стадии.

Ответы:

2 вариант: 3 1 2 1 1 2 2 2 3 1

3 вариант: 4 3 1 2 1 1 2 1 1 4

4 вариант: 2 4 2 3 2 2 1 4 3 2

1 вариант: 3 3 3 2 2 3 2 3 2 1