

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»
Новоуральский технологический институт
филиал федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего
образования «Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»
(НТИ НИЯУ МИФИ)
Колледж НТИ

Цикловая методическая комиссия информационных технологий

ОДОБРЕНО

Учёным Советом НТИ НИЯУ МИФИ

Протокол № 5 от 02 сентября 2025 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ МДК.01.02
«РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ»
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА
ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ»

для студентов колледжа НТИ НИЯУ МИФИ,
обучающихся по программе среднего профессионального образования

специальность 09.02.09

«Веб-разработка»

очная форма обучения


на базе основного общего образования

квалификация

разработчик веб-приложений

Новоуральск 2025

ОДОБРЕНО:
на заседании
цикловой методической комиссии
информационных технологий
Протокол № 8 от 01.09.2025 г.
Председатель ЦМК ИТ


_____ И.И. Горницкая

Составлен в соответствии с рабочей программой междисциплинарного курса МДК.01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» профессионального модуля ПМ.01 «Проектирование и разработка информационных ресурсов» по специальности 09.02.09 Веб-разработка

Фонд оценочных средств по междисциплинарному курсу МДК.01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» профессионального модуля ПМ.01 «Проектирование и разработка информационных ресурсов» – Новоуральск: Изд-во колледжа НТИ НИЯУ МИФИ, 2025. – 37с.

АННОТАЦИЯ

Фонд оценочных средств предназначен для текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по специальности 09.02.09 Веб-разработка на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям программы подготовки специалистов среднего звена по междисциплинарному курсу МДК 01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» профессионального модуля ПМ.01 «Проектирование и разработка информационных ресурсов». Комплектация фонда оценочных средств: паспорт, программа оценивания, оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации, критерии оценивания. В паспорте фонда оценочных средств указаны: место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена, требования ФГОС СПО к результатам освоения междисциплинарного курса, перечень формируемых компетенций, компоненты фонда оценочных средств

Разработчик: Лебедева А.Н., преподаватель ЦМК информационных технологий

Редактор: Горницкая И.И.

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ МДК.01.02 «РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ» ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ»	4
ПРОГРАММА ОЦЕНИВАНИЯ.....	7
ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ.....	9
ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ.....	33

**ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ МДК.01.02
«РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ»
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА
ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ»**

Фонд оценочных средств является составной частью учебно-методических документов, обеспечивающих реализацию основной образовательной программы СПО по специальности 09.02.09 Веб-разработка.

Фонд оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения междисциплинарного курса МДК 01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» профессионального модуля ПМ.01 «Проектирование и разработка информационных ресурсов».

Междисциплинарный курс МДК 01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» является обязательной частью профессионального модуля ПМ.01 «Проектирование и разработка информационных ресурсов», который входит в профессиональный цикл и направлен освоение вида деятельности ВД.1 Проектирование и разработка информационных ресурсов.

Перечень формируемых компетенций в соответствии с требованиями ФГОС СПО:

Общие компетенции (ОК):

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 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 Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК.06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК.07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК.08 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;

ОК.09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2 Разрабатывать интерфейсы пользователя.

В результате освоения междисциплинарного курса студент должен:

Владеть навыками:	проектирования информационных систем и ресурсов
Уметь:	разрабатывать прототипы пользовательских интерфейсов с использованием UI/UX подхода
Знать:	принципы проектирования пользовательских интерфейсов; элементы управления пользовательского интерфейса; модели

	процесса разработки информационных систем и ресурсов;
--	---

Фонд оценочных средств по междисциплинарному курсу МДК 01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» профессионального модуля ПМ.01 «Проектирование и разработка информационных ресурсов» включает оценочные средства для текущего контроля и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации.

ПРОГРАММА ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Контролируемые элементы междисциплинарного курса	Контролируемые компетенции (или их части)	Вид оценивания
1	2	3	4
1	Тема 2.1 Разработка прототипов пользовательских интерфейсов	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (тестирование)
2	Тема 2.2 Способы создания прототипов для проектирования веб ресурсов	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (проверочная работа)
3	Тема 2.3 Сайтмэп, вайрфрейм	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (проверочная работа)
4	Тема 2.4 Принципы проектирования пользовательских интерфейсов	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (тестирование)
5	Тема 2.5 Элементы управления пользовательского интерфейса	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (тестирование)
6	Тема 2.6 UI/UX подход к проектированию интерфейсов пользователя	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (проверочная работа)

№ п/п	Контролируемые элементы междисциплинарного курса	Контролируемые компетенции (или их части)	Вид оценивания
7	Тема 2.7 UX-дизайн	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Устный опрос Письменный опрос (проверочная работа)
8	Практические занятия	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9 ПК 1.2	Представление решения профессиональных задач, защита отчета по практическому занятию
9	Промежуточная аттестация по междисциплинарному курсу	IV семестр промежуточная аттестация в форме комплексного дифференцированного зачета (зачет с оценкой)	

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Текущий контроль проводится на теоретических и практических занятиях и включает в себя оценку знаний и умений, компетенций обучающихся.

Формы проведения текущего контроля: устный опрос, письменный опрос (может быть проведен в форме тестирования), выполнение практических работ на практических занятиях.

Примерный перечень вопросов для проведения устного опроса

Тема 2.1 Разработка прототипов пользовательских интерфейсов

- 1 Что такое прототип пользовательского интерфейса?
- 2 Назовите основную цель прототипа и объясните, чем прототип отличается от финального продукта.
- 3 Перечислите ключевые этапы создания прототипа интерфейса.
- 4 Что выполняется на каждом этапе (от постановки задачи до тестирования). Какой этап, на ваш взгляд, самый критичный и почему?
- 5 Назовите 3–4 основных принципа разработки пользовательских интерфейсов.
- 6 Что означает принцип «минимально жизнеспособного дизайна» при прототипировании?
- 7 Приведите пример, когда избыточная детализация на раннем этапе мешает разработке.
- 8 Какие типы пользовательских интерфейсов существуют? Перечислите 3-4 типа, для каждого укажите сферу применения, одно преимущество и один недостаток
- 9 Что такое вайрфрейм и какую роль он играет в разработке интерфейса?
- 10 Назовите 2–3 инструмента для создания прототипов интерфейсов. Для каждого укажите уровень детализации, который он поддерживает.

Тема 2.2 Способы создания прототипов для проектирования веб-ресурсов

1 Что такое бумажное прототипирование? Опишите его суть, перечислите 2–3 преимущества и 2–3 ограничения.

2 Чем интерактивные прототипы принципиально отличаются от бумажных? Назовите 3 ключевых признака интерактивного прототипа.

3 Какие инструменты используют для создания интерактивных прототипов? Перечислите 3 программы/сервиса

4 Дайте определение понятию «пользовательский сценарий». Поясните он связан с прототипированием?

5 На примере регистрации на сайте опишите 4–5 шагов пользовательского сценария и объясните, как они отражаются в прототипе.

6 Поясните, как логика построения интерфейса влияет на структуру прототипа?

7 Приведите пример, как неверная логика ведёт к ошибкам в прототипе.

8 Приведите пример, как правильная логика упрощает навигацию.

9 Перечислите 5 обязательных элементов вайрфрейма для главной страницы интернет-магазина и объясните их назначение.

10 Как в прототипе отразить адаптивность интерфейса? Опишите 3 способа демонстрации разных версий макета (мобильная, планшет, десктоп) в одном прототипе.

Тема 2.3 Сайтмэп, вайрфрейм

1 Что такое сайтмэп (карта сайта)? Опишите его назначение.

2 Какие типы сайтмэпов существуют? Перечислите 2–3 вида и укажите, для каких типов сайтов каждый из них подходит лучше всего.

3 Назовите 4–5 обязательных компонентов типичного сайтмэпа и объясните их роль в структуре ресурса.

4 Поясните, что такое вайрфрейм? Сформулируйте определение и назовите 3 главные цели его создания на этапе проектирования веб-ресурса.

- 5 Расскажите, чем вайрфрейм отличается от макета и прототипа?
- 6 Перечислите 5 обязательных элементов, которые обычно включаются в вайрфрейм главной страницы интернет-магазина.
- 7 Какие инструменты используют для создания вайрфреймов? Назовите 3 программы/сервиса.
- 8 Как адаптивность учитывается при создании вайрфреймов? Опишите 2 способа отображения разных версий макета (мобильная, десктопная) в рамках одного вайрфрейма.
- 9 Расскажите, как тестируется вайрфрейм с пользователями?
- 10 Поясните, как интегрировать обратную связь от тестирования в вайрфрейм?

Тема 2.4 Принципы проектирования пользовательских интерфейсов

- 1 Сформулируйте основное предназначение пользовательского интерфейса.
- 2 В чём заключается ключевая задача UI с точки зрения взаимодействия пользователя с системой?
- 3 Перечислите 3–4 основополагающих принципа проектирования интерфейсов.
- 4 Что означает принцип интуитивной понятности интерфейса? Приведите 2 примера элементов интерфейса, которые соответствуют этому принципу.
- 5 Раскройте суть принципа консистентности в интерфейсе. Расскажите, как он реализуется на практике.
- 6 Приведите пример последствий нарушения консистентности.
- 7 В чём заключается принцип минимизации ошибок при проектировании интерфейса?
- 8 Опишите 2–3 конкретных приёма, которые помогают пользователю избежать ошибок.
- 9 Объясните принцип видимости и доступности функций. Как дизайнер должен располагать элементы, чтобы пользователь легко находил

нужные действия?

10 Объясните принцип видимости и доступности функций. Как дизайнер должен располагать элементы, чтобы пользователь легко находил нужные действия?

Тема 2.5 Элементы управления пользовательского интерфейса

1. Что такое элементы управления в пользовательском интерфейсе? Назовите их основную функцию и приведите 3–4 примера базовых элементов.

2. Перечислите и кратко опишите основные типы кнопок в интерфейсах (по функционалу)

3. Поясните, в чём разница между полем ввода текста и текстовой областью? Когда целесообразно использовать каждый из этих элементов?

4. Что такое выпадающий список? Опишите его структуру и назовите ситуации, где он предпочтительнее радиокнопок или чекбоксов.

5. Чем отличаются радиокнопки от чекбоксов? Приведите по 1 примеру, где каждый элемент будет оптимальным решением.

6. Что такое ползунок и для каких целей он применяется? Опишите вариант сценария, где ползунок улучшает пользовательский опыт по сравнению с числовым полем ввода.

7. Как работают переключатели? В чём их преимущество перед чекбоксами? Приведите пример интерфейса, где переключатели наиболее уместны.

8. Что такое модальное окно и какие элементы управления обычно в него включаются?

9. Опишите 2 правила размещения кнопок в модальном окне для предотвращения ошибок пользователя.

10. Назовите 3–4 элемента навигации в интерфейсе. Для каждого укажите основную функцию, пример реализации на сайте.

Тема 2.6 UI/UX подход к проектированию интерфейсов пользователя

1. В чём ключевое различие между UI и UX? Приведите по 1-2 примера элементов, относящихся исключительно к UI, и к UX.
2. Сформулируйте суть принципа ориентированности на пользователя.
3. Какие методы исследования пользователей применяют на этапе проектирования, чтобы следовать принципу ориентированности на пользователя?
4. Расскажите, что такое пользовательские сценарии и зачем они нужны при проектировании интерфейса?
5. Приведите краткий пример сценария для типовой задачи поиска товара и оформления заказа.
6. Перечислите 3–4 ключевых критерия удобства интерфейса. Для каждого кратко поясните, как его можно измерить или протестировать.
7. Что означает термин информационная архитектура (IA) в контексте UI/UX? Назовите 2–3 элемента IA.
8. Назовите 2–3 элемента IA и объясните их роль в восприятии интерфейса.
9. Поясните, как визуальная иерархия помогает пользователю ориентироваться в интерфейсе?
10. Что такое микроинтеракции и как они улучшают UX? Приведите 2–3 конкретных примера микроинтеракций в веб-интерфейсе.

Тема 2.7 UX-дизайн

1. Сформулируйте определение «UX-дизайн» и перечислите 2–3 ключевые цели, которых стремится достичь UX-дизайнер при работе над продуктом.
2. В чём принципиальное отличие UX от UI? Приведите по 1 примеру задачи, которая относится исключительно к UX, и к UI.
3. Перечислите и кратко опишите 3 основных этапа UX-процесса
4. Что такое пользовательские персоны (personas)? Зачем они

создаются и какие данные обычно включают?

5. Приведите краткий пример персоны для мобильного приложения заказа еды.

6. Что понимается под информационной архитектурой (IA) в UX-дизайне? Назовите 2–3 элемента IA и объясните, как они влияют на удобство использования интерфейса.

7. Что такое пользовательский сценарий? Опишите простой пользовательский сценарий для задачи «восстановление пароля» и укажите, какие точки взаимодействия с пользователем нужно продумать.

8. Перечислите 3 критерия удобства интерфейса и для каждого приведите 1 пример того, как его можно проверить или измерить.

9. Разъясните, что такое юзабилити-тестирование?

10. Опишите 2 метода проведения юзабилити-тестирования и укажите, какие данные получает исследователь в каждом случае.

Критерии оценивания ответов на вопросы для проведения устного опроса

«ОТЛИЧНО». Обучающийся демонстрирует глубокое и прочное усвоение материала темы. Дан полный, развернутый ответ на вопрос, показана совокупность осознанных знаний по междисциплинарному курсу, доказательно раскрыты основные положения; в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Знание по междисциплинарному курсу демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей. Ответ изложен литературным языком с использованием методической терминологии. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа.

«ХОРОШО». Обучающийся демонстрирует знания в объеме пройденной программы. Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделить существенные и несущественные

признаки, причинно-следственные связи. Ответ четко структурирован, логичен, изложен литературным языком. Могут быть допущены 2-3 неточности или незначительные ошибки, исправленные студентом с помощью дополнительных вопросов и уточняющих вопросов преподавателя.

«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Обучающийся демонстрирует недостаточно полное усвоение знаний по пройденной программе. Дан недостаточно полный и недостаточно развернутый ответ. Логика и последовательность изложения имеют нарушения. Допущены ошибки в раскрытии понятий, употреблении терминов. Студент не способен самостоятельно выделить существенные и несущественные признаки и причинно-следственные связи. Умение раскрыть значение обобщенных знаний не показано. Речевое оформление требует поправок, коррекции.

«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Обучающийся демонстрирует непонимание основного содержания учебного материала. Ответ представляет собой разрозненные знания с существенными ошибками по вопросу. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Отсутствуют конкретизация и доказательность изложения. Речь неграмотная. Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа студента.

Перечень заданий для проведения письменного опроса

Проверочная работа

Раздел 2 «Разработка интерфейсов пользователя»

Форма проведения письменного опроса – проверочная работа по вариантам.

Проверяемые понятия:

– типы прототипов, этапы создания прототипа, инструменты прототипирования, тестирование прототипов, итеративный процесс;

– сайтмэп, вайрфрейм, информационная архитектура, связь сайтмэпа и вайрфрейма;

– принципы UX-дизайна, пользовательские сценарии, визуальная

иерархия, обратная связь в интерфейсе, исследование пользователей;

– пользовательские персоны, тёмные паттерны, доступность, микроинтеракции, цикл UX-дизайна, методы юзабилити-тестирования

Тема 2.2 Способы создания прототипов для проектирования веб-ресурсов

Вариант 1

1. Опишите пошаговый алгоритм создания бумажного прототипа для мобильного приложения (5–7 шагов). Укажите, какие материалы понадобятся и как провести первичное тестирование с пользователями.

2. Перечислите 3 инструмента для интерактивного прототипирования.

Для каждого назовите:

- 1 ключевую функцию для прототипирования;
- 1 ограничение или сложность при использовании.

Вариант 2

1. Сравните низко- и высокодетализированные прототипы:

- приведите по 2 примера задач, где каждый тип оптимален;
- укажите по 1 преимуществу и по 1 недостатку каждого.

2. Опишите, как в Figma создать простой интерактивный прототип - переход между двумя экранами по кнопке. Перечислите нужные инструменты и действия.

Вариант 3

1. Что такое итеративное прототипирование? Опишите цикл из 3 итераций для прототипа формы заказа. Укажите, что меняется на каждом шаге.

2. Назовите 3 метода тестирования прототипа с пользователями. Для каждого:

- кратко опишите суть;
- укажите, какую информацию вы получите.

Тема 2.3 Сайтмэп, вайрфрейм

Вариант 1

1. Составьте сайтмэп для сайта библиотеки (минимум 4 раздела, по 2–3 подраздела). Используйте иерархическую структуру.
2. Для раздела «Каталог книг» нарисуйте или опишите вайрфрейм (6–8 элементов). Кратко поясните назначение каждого элемента.

Вариант 2

1. Что такое информационная архитектура? Назовите 3 её компонента и объясните, как они отражаются в сайтмэпе.
2. Создайте текстовый вайрфрейм главной страницы новостного сайта (5–7 блоков). Для каждого блока укажите:
 - тип контента (текст, изображение, кнопка);
 - примерное расположение на экране.

Вариант 3

1. Чем сайтмэп отличается от вайрфрейма? Приведите по 1 примеру задачи, где каждый из них незаменим.
2. Нарисуйте или опишите вайрфрейм формы обратной связи (4–5 полей). Укажите:
 - типы полей ввода;
 - обязательные и необязательные поля;
 - кнопку отправки.

Тема 2.6 UI/UX подход к проектированию интерфейсов пользователя

Вариант 1

1. Перечислите 5 ключевых принципов UX-дизайна. Для каждого приведите пример реализации в веб-интерфейсе.
2. Как визуальная иерархия помогает пользователю? Опишите 3 приёма и приведите примеры их использования.

Вариант 2

1. Что такое пользовательские сценарии? Составьте краткий сценарий для задачи «поиск и бронирование отеля» (4–5 шагов).

2. Объясните, как обратная связь улучшает UX. Приведите 3 примера элементов интерфейса, дающих обратную связь.

Вариант 3

1. Почему консистентность важна в интерфейсе? Приведите 3 примера нарушений консистентности и их последствия.

2. Опишите 2 метода исследования пользователей на этапе проектирования. Для каждого:

- укажите цель;
- приведите 1–2 примера вопросов.

Тема 2.7 UX-дизайн

Вариант 1

1. Что такое пользовательские персоны? Создайте краткую персону для приложения доставки еды. Укажите: возраст, цель, мотивацию, 1 барьер.

2. Опишите 2 метода юзабилити-тестирования. Для каждого:

- перечислите шаги проведения;
- укажите 1 метрику для оценки.

Вариант 2

1. Что такое тёмные паттерны? Приведите 2 примера и предложите этичную альтернативу для каждого.

2. Как доступность влияет на UX? Назовите 3 требования WCAG и объясните, как их реализовать.

Вариант 3

1. Что такое микроинтеракции? Приведите 3 примера из веб-интерфейсов и объясните, как они улучшают пользовательский опыт.

2. Опишите цикл UX-дизайна из 4 этапов (исследование → проектирование → тестирование → доработка). Для каждого этапа укажите 1 ключевой метод или инструмент.

Критерии оценки результатов выполнения проверочных работ

«ОТЛИЧНО». Обучающимся подготовлен полный, логичный ответ, все пункты раскрыты, примеры корректны и обоснованы;

«ХОРОШО». Обучающимся подготовлен в целом полный ответ, но есть 1–2 недочёта (нехватка примера, неполное пояснение);

«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Обучающимся подготовлен частично неполный ответ (пропущены 1–2 пункта), примеры поверхностны или не всегда корректны.

«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Обучающимся подготовлен фрагментарный ответ, большинство пунктов не раскрыты, примеры отсутствуют или ошибочны.

Тестирование

Раздел 2 «Разработка интерфейсов пользователя»

Форма проведения письменного опроса – тестирование.

Проверяемые понятия:

- прототипирование и его виды;
- принципы проектирования интерфейсов;
- элементы управления пользовательского интерфейса;
- тестирование UI и UX.

Тест №1 Разработка прототипов пользовательских интерфейсов

1. Что такое прототип интерфейса?
 - а) Окончательная версия дизайна интерфейса
 - б) Упрощённая модель интерфейса для проверки идей и сценариев
 - в) Набор графических элементов без логики взаимодействия
 - г) Документация по техническим требованиям к интерфейсу
2. Какой тип прототипа позволяет имитировать взаимодействие с пользователем?
 - а) Бумажный прототип
 - б) Статичный макет
 - в) Интерактивный прототип
 - г) Вайрфрейм без аннотаций
3. Какова основная цель создания прототипа на ранних этапах разработки?

- а) Утвердить цветовую схему
 - б) Проверить бизнес-модель продукта
 - в) Выявить проблемы взаимодействия до начала полноценной разработки
 - г) Подготовить материалы для маркетинга
4. Что обычно НЕ включается в низкодетализированный прототип?
- а) Основные блоки контента
 - б) Схематичные кнопки и поля
 - в) Точные шрифты и цвета
 - г) Направления навигации
5. Какой инструмент чаще всего используют для создания интерактивных прототипов?
- а) Microsoft Paint
 - б) Figma
 - в) Notepad++
 - г) Excel
6. Что такое сценарий пользователя в контексте прототипирования?
- а) Скорость загрузки интерфейса
 - б) Последовательность шагов пользователя для достижения цели
 - в) Визуальный стиль элементов
 - г) Список технических требований
7. Зачем проводят тестирование прототипа с пользователями?
- а) Чтобы выбрать цветовую палитру
 - б) Чтобы проверить производительность кода
 - в) Чтобы выявить неудобства и недочёты в логике интерфейса
 - г) Чтобы утвердить бюджет проекта
8. Что означает термин «итеративное прототипирование»?
- а) Создание одного финального прототипа
 - б) Последовательное улучшение прототипа на основе обратной связи
 - в) Использование только бумажных прототипов
 - г) Передача прототипа на аутсорс

9. Какой этап следует после создания первого прототипа?
- а) Запуск в продакшен
 - б) Тестирование и сбор обратной связи
 - в) Разработка бэкенда
 - г) Подготовка документации для патента
10. Что важнее всего учитывать при создании прототипа для мобильного приложения?
- а) Размер экрана и тактильное взаимодействие
 - б) Количество пикселей в иконках
 - в) Совместимость с принтерами
 - г) Наличие анимации загрузки

Тест №2 Принципы проектирования пользовательских интерфейсов

1. Какой принцип предполагает, что интерфейс должен быть понятен без инструкций?
- а) Принцип консистентности
 - б) Принцип интуитивности
 - в) Принцип минимализма
 - г) Принцип гибкости
2. Что означает принцип консистентности (единообразия) в интерфейсе?
- а) Все кнопки должны быть одного цвета
 - б) Одинаковые функции выглядят и работают одинаково во всём продукте
 - в) Интерфейс не меняется со временем
 - г) Все экраны имеют одинаковую компоновку
3. Какой принцип требует минимизировать количество действий пользователя для решения задачи?
- а) Принцип доступности
 - б) Принцип эффективности
 - в) Принцип эстетичности
 - г) Принцип масштабируемости
4. Что обеспечивает принцип обратной связи в интерфейсе?

- а) Возможность пользователя оставить отзыв
 - б) Визуальное или звуковое подтверждение действия
 - в) Автоматическое сохранение данных
 - г) Переадресация на страницу поддержки
5. Почему важен принцип доступности?
- а) Чтобы интерфейс выглядел современно
 - б) Чтобы продукт был удобен для людей с ограничениями
 - в) Чтобы сократить время разработки
 - г) Чтобы соответствовать корпоративному стилю
6. Что подразумевает принцип «меньше - лучше» (минимализм)?
- а) Использовать только чёрно-белую палитру
 - б) Убирать лишние элементы, оставляя только необходимое
 - в) Делать все кнопки маленькими
 - г) Отказываться от анимации
7. Какой принцип помогает пользователю не терять контекст при навигации?
- а) Принцип иерархии
 - б) Принцип модульности
 - в) Принцип «хлебных крошек»
 - г) Принцип контраста
8. Что значит «пользовательский контроль» в интерфейсе?
- а) Пользователь может менять цветовую схему
 - б) Пользователь может отменить действие или вернуться назад
 - в) Пользователь видит все данные системы
 - г) Пользователь имеет доступ к коду интерфейса
9. Какой принцип снижает когнитивную нагрузку на пользователя?
- а) Принцип избыточности
 - б) Принцип предсказуемости
 - в) Принцип динамичности
 - г) Принцип полифонии
10. Что важно для принципа «гибкости интерфейса»?

- а) Возможность масштабировать элементы
- б) Поддержка разных языков и настроек
- в) Наличие множества анимаций
- г) Использование векторной графики

Тест №3 Элементы управления пользовательского интерфейса

1. Для чего используется поле ввода?
 - а) Для отображения статического текста
 - б) Для ввода пользователем текстовой информации
 - в) Для загрузки файлов
 - г) Для переключения режимов
2. Чем отличается чекбокс от радиокнопки?
 - а) Ничем, это синонимы
 - б) Чекбокс позволяет выбрать несколько вариантов, радиокнопка - только один
 - в) Радиокнопка позволяет выбрать несколько вариантов, чекбокс - только один
 - г) Чекбокс используется только в формах регистрации
3. Для чего нужен выпадающий список?
 - а) Для скрытия элементов интерфейса
 - б) Для выбора одного варианта из множества
 - в) Для отображения подсказок
 - г) Для прокрутки страницы
4. Что делает переключатель?
 - а) Переключает между двумя состояниями (включено/выключено)
 - б) Открывает новое окно
 - в) Удаляет элемент
 - г) Изменяет цвет интерфейса
5. Для чего используют кнопку «Submit» в форме?
 - а) Для отмены действий
 - б) Для отправки данных формы на сервер

- в) Для очистки полей
 - г) Для открытия справки
6. Что такое всплывающая подсказка?
- а) Кнопка для перехода на другую страницу
 - б) Краткое пояснение, появляющееся при наведении курсора
 - в) Анимация загрузки
 - г) Элемент меню
7. Для чего нужен ползунок?
- а) Для прокрутки длинного текста
 - б) Для выбора значения из диапазона (например, громкости)
 - в) Для переключения между вкладками
 - г) Для изменения размера шрифта
8. Что отображает индикатор прогресса?
- а) Уровень заряда батареи устройства
 - б) Степень выполнения задачи (загрузка, обработка)
 - в) Скорость интернет-соединения
 - г) Количество оставшихся уведомлений
9. Для чего используют таб-меню?
- а) Для переключения между разделами/вкладками
 - б) Для вывода ошибок
 - в) Для навигации по внешним ссылкам
 - г) Для настройки шрифта
10. Что такое модальное окно?
- а) Окно, которое нельзя закрыть
 - б) Временное окно, требующее действия пользователя перед возвратом к основному интерфейсу
 - в) Скрытый элемент интерфейса
 - г) Анимация при загрузке страницы

Ключ к тестам

Тест 1

1. б 2. в 3. в 4. в 5. б 6. б 7. в 8. б 9. б 10. а

Тест 2

1. б 2. б 3. б 4. б 5. б 6. б 7. в 8. б 9. б 10. б

Тест 3

1. б 2. б 3. б 4. а 5. б 6. б 7. б 8. б 9. а 10. б

Критерии оценки результатов выполнения тестовых заданий

В качестве критерия освоения учебного модуля берётся выполнение 50% заданий от их общего числа в тест-задании.

Для интерпретации результатов тестирования используется переводная шкала, с помощью которой результаты теста преобразуют в оценку знаний студентов по пятибалльной системе. Переводная шкала представлена в Таблице 1.

Таблица 1 – Переводная шкала для интерпретации результатов выполнения тест-задания

% ошибочных ответов	Интерпретация результатов тестирования по 5-ой системе
до 10%	5
от 15% до 30%	4
от 35% до 50%	3
более 50%	2

Практические занятия

Учебным планом предусмотрено проведение практических занятий:

Практическое занятие №1 «Знакомство с сервисом Figma»

Практическое занятие №2 «Основы работы с сервисом Figma»

Практическое занятие №3 «Инструменты. Фрейм. Группа»

Практическое занятие №4 «Слой. Маски. Булевы операции»

Практическое занятие №5 «Привязки. Компоненты»

Практическое занятие №6 «Адаптация под различные экраны»

Практическое занятие №7 «Разработать сайтмэп и прототипы пользовательских интерфейсов с использованием UI/UX подхода»

В ходе практических занятий выполняется отработка умений создания и настройки файлов проекта в Figma, работы с элементами дизайна, организации проекта, работы с продвинутыми инструментами, прототипирования и адаптации, командной работы и документирования.

Оценивание выполнения практических работ – защита отчета по практическому занятию.

Чек-лист оценивания выполненной работы по практическому занятию:

1 Выслать ссылку на облачное хранилище, в котором размещен файл с выполненным заданием по теме практического занятия

2 Выслать ссылку на облачное хранилище, в котором размещен отчет по практическому занятию

- структура отчета: Титульный лист, Цель работы, Оборудование, Программное обеспечение, Текст отчета (ответы на контрольные вопросы для отчета), Вывод

- текст отчета оформить в текстовом процессоре MS Word

- формат отчета: pdf

3 Подготовиться к устному собеседованию с преподавателем по теме практического занятия

4 Защитить отчет по практическому занятию в режиме взаимодействия с преподавателем

Отработка умений осуществляется по индивидуальным заданиям.

Примерный перечень тем индивидуальных заданий для проведения практических занятий

Практическое занятие № 1. «Знакомство с сервисом Figma»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Создать файл «Лендинг курса «Графический дизайн с нуля».
- Настроить холст 1920×1080 px (десктоп).
- Добавить заголовок «Старт 15 ноября» и подзаголовок «Освойте

основы за 8 недель».

- Сохранить и экспортировать в PNG как «обложка-лендинга».

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Создать файл «Приложение «Fashion Store».
- Настроить фрейм 375×812 px (iPhone 12).
- Разместить логотип компании в верхнем левом углу.
- Экспортировать начальный экран в JPG.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Создать файл «Портфолио Ивана Петрова».
- Настроить холст 1440×1024 px.
- Добавить своё имя и профессию («Дизайнер интерфейсов»).
- Сохранить версию для просмотра на десктопе.

Практическое занятие № 2. «Основы работы с сервисом Figma»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Нарисовать кнопку «Записаться сейчас» (прямоугольник с скруглением 8 px).
- Добавить фото преподавателя (импортировать изображение).
- Вставить блок с тремя преимуществами курса (иконка + текст).
- Выровнять элементы по сетке.

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Создать карточку товара (изображение, название, цена, кнопка «В корзину»).
- Добавить поисковую строку с иконкой лупы.
- Разместить навигационную панель снизу (иконки «Главная», «Каталог», «Корзина»).
- Проверить отступы между элементами.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Нарисовать круглую аватарку (свой фото или placeholder).
- Добавить раздел «Мои проекты» с тремя миниатюрами работ.

- Вставить контактную информацию (email, Telegram).
- Использовать единую цветовую палитру.

Практическое занятие № 3. «Инструменты. Фрейм. Группа»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Создать фреймы для разделов: «О курсе», «Программа», «Отзывы», «Контакты».
- Сгруппировать элементы каждого раздела.
- Переименовать слои: «Заголовок-о-курсе», «Блок-отзывов» и т. п.
- Дублировать фрейм «Программа» и изменить контент для другого модуля.

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Сделать фреймы для экранов: «Главная», «Категория», «Карточка товара», «Корзина».
- Сгруппировать карточки товаров в сетке 2×3.
- Создать «хлебные крошки» (Home > Одежда > Платья).
- Проверить иерархию слоёв.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Разбить макет на фреймы: «Главная», «Проекты», «Обо мне», «Контакты».
- Сгруппировать блоки «Навыки» (иконки + проценты).
- Добавить секцию «Клиенты» с логотипами компаний.
- Использовать секции (Section) для разделения контента.

Практическое занятие № 4. «Слои. Маски. Булевы операции»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Наложить маску на фото преподавателя (форма шестиугольника).
- Создать иконку «галочка» через булеву операцию (пересечение двух линий).
- Сделать градиентный фон для блока «Старт курса».
- Скрыть часть текста маской для эффекта «читать далее».

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Обрезать изображение товара по форме сердца (маска).
- Собрать иконку «скидка» из круга и треугольника (булева операция).
- Применить размытие (Gaussian Blur) к фону карточки товара.
- Сгруппировать слои с эффектами.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Создать маску для фото в разделе «Обо мне» (форма волны).
- Нарисовать логотип через объединение фигур (булевы операции).
- Добавить тень к карточкам проектов.
- Использовать слои для наложения текстур на фон.

Практическое занятие № 5. «Привязки. Компоненты»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Сделать компонент кнопки «Записаться» с состояниями: default, hover, active.
- Настроить привязки текста внутри кнопки (center + padding).
- Создать компонент «карточка отзыва» (фото, имя, текст).
- Использовать экземпляры компонентов на разных фреймах.

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Разработать компонент «карточка товара» с динамическим текстом.
- Настроить привязки для цены и кнопки «В корзину».
- Создать вариант компонента «товар со скидкой» (зачёркнутая цена).
- Добавить компонент «таббар» с иконками.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Сделать компонент «проект» (миниатюра, название, категория).
- Настроить привязки для текста в блоке «Навыки».
- Создать вариативный компонент «соцсеть» (иконка + ссылка).
- Использовать компоненты в разделе «Проекты».

Практическое занятие № 6. «Адаптация под различные экраны»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Адаптировать макет под планшет (768×1024 px): уменьшить отступы, перестроить сетку.
- Создать мобильную версию (375×667 px): вертикальный поток, упрощённый заголовок.
- Настроить Auto Layout для блока «Преимущества» (горизонталь → вертикаль).
- Проверить читаемость текста на малых экранах.

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Сделать версию для iPad (1024×768 px): увеличить карточки товаров.
- Адаптировать экран «Корзина» под узкий экран (320×568 px).
- Использовать Wgar для сетки товаров на планшете.
- Проверить навигацию в альбомной ориентации.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Перестроить макет под ноутбук (1366×768 px): сократить боковые отступы.
- Создать мобильную версию (360×640 px): меню-гамбургер, один столбец проектов.
- Настроить Auto Layout для блока «Контакты» (иконки в ряд → столбец).
- Протестировать масштабирование шрифтов.

Практическое занятие № 7. «Разработать сайтмэп и прототипы пользовательских интерфейсов с использованием UI/UX подхода»

Вариант 1. Лендинг онлайн-курса

- Составить сайтмэп: главная → программа → отзывы → контакты.
- Разработать макеты всех страниц (5–7 экранов).
- Добавить интерактивные элементы: кнопка «Записаться», ссылки в меню.
- Создать прототип с переходами: клик по «Программа» → прокрутка к блоку.

- Провести юзабилити-тест: проверить логику навигации.

Вариант 2. Мобильное приложение магазина

- Составить сайтмэп: главная → каталог → карточка товара → корзина → оплата.

- Разработать макеты для 4–5 ключевых экранов.
- Добавить интерактивность: добавление в корзину, переход к оплате.
- Создать прототип с анимациями: появление корзины при клике.
- Проверить сценарий «купить платье» на разных устройствах.

Вариант 3. Сайт-портфолио

- Составить сайтмэп: главная → проекты → обо мне → контакты.
- Разработать макеты с акцентом на визуальные работы.
- Добавить интерактивность: фильтры проектов, модальное окно с описанием.
- Создать прототип с плавными переходами между разделами.
- Протестировать доступность: контрастность, размер кликабельных элементов.

Критерии оценивания результатов выполнения практических работ и подготовки отчета по практическому занятию

Критериями оценки результативности практического занятия являются:

- степень реализации цели и задач работы;
- степень выполнения заданий;
- степень соответствия результатов работы заданным требованиям;
- качество подготовки отчета;
- степень сформированности у студентов необходимых умений и навыков.

«ОТЛИЧНО». Обучающийся выполняет профессиональные действия и демонстрирует практические умения без ошибок, в полной мере владеет учебным материалом, самостоятельно интерпретирует полученные результаты, технически грамотно формулирует выводы. Не допускает

ошибок в процессе защиты отчёта. Отчёт оформлен в соответствии с установленными требованиями.

«ХОРОШО». Обучающийся выполняет профессиональные действия и демонстрирует практические умения с небольшими недочетами, в полной мере владеет учебным материалом, контрольные вопросы содержат недостатки, технически грамотно формулирует выводы. Задания для самостоятельного выполнения осуществляет с незначительными ошибками. Допускает незначительные ошибки в процессе защиты отчёта. Отчёт оформлен в соответствии с установленными требованиями;

«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Обучающийся выполняет профессиональные действия и демонстрирует практические умения с недочетами, слабо владеет учебным материалом, контрольные вопросы содержат ошибки, неграмотно формулирует выводы. Задания для самостоятельного выполнения осуществляет с ошибками. Допускает ошибки в процессе защиты отчёта. Отчёт оформлен в соответствии с установленными требованиями;

«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Обучающийся выполняет профессиональные действия и демонстрирует практические умения со значительными ошибками, не владеет учебным материалом, контрольные вопросы содержат ошибки, неграмотно формулирует выводы. Задания для самостоятельного выполнения осуществляет неправильно. Допускает ошибки в процессе защиты отчёта. Отчёт оформлен не в соответствии с установленными требованиями.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Дифференцированный зачет

Промежуточная аттестация по междисциплинарному курсу МДК 01.02 «Разработка интерфейсов пользователя» в форме комплексного дифференцированного зачета (зачет с оценкой).

До даты проведения комплексного дифференцированного зачета необходимо пройти оценивание всех работ, выполненных в течение IV семестра (2 курс обучения): теоретическое обучение, практические занятия.

Оценки комплексного дифференцированного зачета – отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно.

Примерный перечень вопросов к комплексному дифференцированному зачету в части МДК.01.02

- 1 Поясните принципиальное различие понятий UX и UI? Приведите примеры.
- 2 Перечислите 5 ключевых принципов UX-дизайна и поясните их значение.
- 3 Расскажите, что такое «пользовательский сценарий»? Опишите этапы составления пользовательского сценария.
- 4 Расскажите, что такое персоны пользователей и зачем они нужны в проектировании?
- 5 Уточните, что включает информационная архитектура интерфейса? Назовите 3–4 основных элемента.
- 6 Объясните понятие доступности интерфейса. Приведите 3 примера решений.
- 7 Перечислите и кратко охарактеризуйте 4 принципа композиции в интерфейсном дизайне.
- 8 Поясните, что такое «система сеток»? Какие типы сеток применяют в веб-дизайне?

9 Расскажите, как теория цвета применяется в интерфейсах? Объясните понятия «цветовая схема» и «акцентный цвет».

10 Объясните, что такое визуальная иерархия? Назовите 3 способа её создания.

11 Объясните, для чего в интерфейсе используется «пустое пространство»? Приведите пример.

12 Укажите, какие стили иконок существуют? Как выбрать иконку для интерфейса?

13 Сравните программные инструменты Figma, Adobe XD и Sketch: назовите 2 преимущества и 1 ограничение каждого.

14 Поясните, что такое компоненты в Figma? Как создавать и использовать варианты компонентов?

15 Расскажите, для чего нужен Auto Layout в Figma? Приведите пример применения.

16 Поясните, какие типы прототипов существуют? В чём их отличия?

17 Объясните, как настроить интерактивные переходы в Figma? Перечислите 3 основных триггера.

18 Укажите, что входит в дизайн-систему? Как организовать библиотеку компонентов в Figma?

19 Разъясните, в чём разница между адаптивным и респонсивным дизайном?

20 Назовите стандартные брейкпоинты для десктопа, планшета и смартфона.

21 Перечислите 4 правила проектирования интерфейсов для мобильных устройств.

22 Разъясните, что такое mobile-first подход? В чём его преимущества?

23 Перечислите особенности дизайна, которые нужно учитывать для планшетов?

24 Расскажите, как тестировать адаптивность макета в Figma? Назовите 2 способа.

25 Проанализируйте интерфейс популярного сервиса (на выбор): назовите 2 сильные и 2 слабые стороны с точки зрения UX/UI.

26 Предложите 3 решения для упрощения перегруженного интерфейса.

27 Составьте пользовательский сценарий для задачи «поиск товара и оформление заказа» в интернет-магазине.

28 Подберите цветовую схему и шрифты для лендинга онлайн-курса. Обоснуйте выбор (2–3 аргумента).

29 Перечислите 4 правила проектирования удобной формы обратной связи.

30 Опишите 4 особенности проектирования интерфейса для пожилых пользователей.

Примерный перечень практических заданий к комплексному дифференцированному зачету в части МДК.01.02

1 Создать вайрфрейм главной страницы лендинга онлайн-курса (ч/б, базовые формы).

2 Разработать кнопку с состояниями default/hover/active, добавить текст и иконку.

3 Спроектировать форму входа с полями «Эл.почта» и «Пароль», кнопкой «Войти» и ссылкой «Забыли пароль?».

4 Создать карточку товара для интернет-магазина (изображение, название, цена, кнопка «В корзину»).

5 Настроить колоночную сетку (12 колонок) и отступы 24 px на холсте 1440×1024 px.

6 Оформить текстовый блок с заголовками H1/H2 и абзацем, подобрать шрифтовую пару.

7 Создать векторную иконку (24×24 px) на тему «поиск»/«корзина»/«профиль».

8 Настроить и сохранить в Figma 3 основных и 2 акцентных цвета дизайн-системы.

- 9 Адаптировать десктопный макет под планшет (768×1024 px), изменить сетку и отступы.
- 10 Спроектировать экран «Корзина» с списком товаров, итоговой суммой и кнопкой «Оформить заказ».
- 11 Разработать компонент поля ввода с подсказкой, иконкой и состоянием ошибки.
- 12 Создать таббар для мобильного приложения (4 иконки + подписи, высота 84 px).
- 13 Настроить Responsive Resize для карточки товара (ширина 320–1440 px).
- 14 Разработать вариативный компонент кнопки (3 размера × 3 цвета = 6 вариантов).
- 15 Сверстать список из 5 элементов с разделителями и отступами 16 px.
- 16 Добавить маску к фото пользователя (обрезка по кругу, диаметр 60 px).
- 17 Составить пользовательский сценарий для задачи «Регистрация» (форма → подтверждение email → личный кабинет).
- 18 Создать интерактивный прототип лендинга (3 экрана, переходы через меню и кнопки).
- 19 Провести юзабилити-тест макета, выявить 3 проблемы и предложить решения.
- 20 Настроить анимации переходов (fade, slide, move in) между 2–3 экранами.
- 21 Спроектировать экран «Нет результатов» с иллюстрацией, текстом и кнопкой «Попробовать снова».
- 22 Создать состояние загрузки (спинер или полоса прогресса) для карточки товара.
- 23 Разработать попап с подтверждением удаления товара (текст, кнопки «Отменить»/«Удалить», затемнённый бэкграунд).

24 Настроить состояния: focus для кнопки и поля ввода (обводка при фокусе).

25 Разработать дизайн-систему бренда (ниша на выбор: кафе/фитнес/онлайн-школа) с цветами, шрифтами и компонентами.

26 Оптимизировать макет для доступности (проверка контрастности, увеличение клик-зон, alt-тексты).

27 Спроектировать экран с фильтрами для интернет-магазина (цена, цвет, бренд, чекбоксы, слайдеры, кнопка «Применить»).

28 Создать адаптивный хедер (десктоп: логотип слева, меню справа; мобильник: логотип, гамбургер, корзина).

29 Разработать страницу «О нас» с блоками «Миссия», «Команда» (3–4 фото) и «Достижения».

30 Подготовить 2 экрана к передаче разработчикам (подпись слоёв, группировка, заметки, экспорт в PDF/PNG).

Критерии оценивания знаний обучающихся на дифференцированном зачете

«ОТЛИЧНО». Полное освоение теоретического материала, безупречное выполнение практических заданий, креативные и обоснованные решения, чёткая защита работ.

«ХОРОШО». Хорошее знание теории, выполнение заданий с единичными негрубыми ошибками, умение обосновывать решения, но возможны небольшие недочёты в оформлении.

«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Базовое понимание материала, выполнение заданий с ошибками, затруднение при ответе на дополнительные вопросы, неполнота в изложении.

«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО». Незнание ключевых понятий, грубые ошибки в выполнении заданий, неспособность обосновать решения, существенные пробелы в знаниях.