

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.09.2023 11:45:43
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра математики и информатики

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.02.02 ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Основы проектирования в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

Компетенция: УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения.

УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией.

Комплексные вопросы по индикаторам УК-2.1, УК-2.2, УК-2.3

1. Какой документ является основой для начала работы над дизайн-проектом и определяет правовые рамки взаимоотношений с заказчиком?

- а) Мудборд
- б) Договор на оказание дизайнерских услуг**
- в) Прототип
- г) Customer Journey Map

2. При планировании дизайн-проекта веб-сайта первым этапом должен быть:

- а) Создание интерактивного прототипа в Figma
- б) Разработка визуальной концепции и мудборда
- в) Анализ требований, целевой аудитории и конкурентов**
- г) Верстка адаптивного макета

3. Согласно методологии Design Thinking, этап "Эмпатия" предполагает:

- а) Генерацию максимального количества идей без критики
- б) Глубокое понимание потребностей и проблем пользователей**
- в) Создание минимально жизнеспособного прототипа
- г) Тестирование готового продукта на фокус-группе

4. При анализе альтернативных вариантов дизайн-решений SWOT-анализ используется для:

- а) Определения цветовой палитры проекта
- б) Выявления сильных и слабых сторон, возможностей и угроз**
- в) Расчета стоимости разработки
- г) Создания персон пользователей

5. Какой раздел технического задания определяет измеримые показатели успешности дизайн-проекта?

- а) Описание целевой аудитории
- б) Референсы и аналоги
- в) Критерии приемки работы**
- г) Контактные данные заказчика

6. Методология Lean UX отличается от классического подхода к проектированию тем, что:

- а) Требуется полная документация перед началом разработки
- б) Применяется только для мобильных приложений
- в) Искключает участие заказчика в процессе проектирования
- г) Предполагает быстрые итерации и минимальную документацию**

7. Какие факторы необходимо учитывать при планировании сроков дизайн-проекта?
(несколько вариантов ответа)

- а) Количество итераций согласования с заказчиком**
- б) Личные предпочтения дизайнера в стилистике
- в) Сложность и объем функциональных требований**
- г) Цвет логотипа компании-заказчика

8. Какая методология проектирования предполагают итеративный подход с регулярной обратной связью?

- а) Waterfall
- б) Lean UX**
- в) Каскадная модель
- г) Design Thinking

9. При формировании технического задания обязательно должны быть определены:
(несколько вариантов ответа)

- а) Цели и задачи проекта
- б) Имя будущего пользователя системы
- в) Функциональные требования к продукту**
- г) Точная дата регистрации домена

10. Как называется методология проектирования, основанная на глубоком понимании потребностей пользователя и включающая этапы: эмпатия, определение, идеация, прототипирование, тестирование?

Ответ: Design Thinking (Дизайн-мышление)

11. Как называется документ, в котором заказчик фиксирует требования к будущему дизайн-проекту перед началом работы?

Ответ: Бриф (дизайн-бриф)

12. Заполните пропуск:

При разработке плана дизайн-проекта необходимо определить целевые _____ работы, оценить потребность в ресурсах и установить контрольные точки для мониторинга прогресса.

Ответ: этапы

13. Заполните пропуск:

Методологической основой принятия управленческих решений в дизайн-проектировании является анализ _____ вариантов решений с учетом имеющихся ресурсов и ограничений.

Ответ: альтернативных

Компетенция: ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта

ПК-1.1.

Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

14. Персона в UX-дизайне представляет собой:

- а) Реального клиента компании-заказчика
- б) Вымышленный собирательный образ представителя целевой аудитории**
- в) Администратора системы управления контентом

г) Разработчика интерфейса

15. Карта эмпатии (Empathy Map) используется для:

- а) Навигации по многостраничному сайту
- б) Построения информационной архитектуры
- в) Визуализации мыслей, чувств, действий и проблем пользователя**
- г) Тестирования производительности сайта

16. Какой метод исследования целевой аудитории позволяет получить глубинные инсайты о мотивации пользователей?

- а) Онлайн-опрос с закрытыми вопросами
- б) Глубинное интервью**
- в) Анализ статистики сайта
- г) А/В-тестирование

17. При создании персоны пользователя обязательным элементом является:

- а) Описание целей, болей и сценариев использования продукта**
- б) Фотография реального человека
- в) Номер телефона
- г) Точный адрес проживания

18. Какие методы относятся к качественным исследованиям целевой аудитории?
(несколько вариантов ответа)

- а) Массовые онлайн-опросы с закрытыми вопросами
- б) Глубинные интервью**
- в) Наблюдение за поведением пользователей**
- г) Статистический анализ больших данных

19. Какие элементы входят в структуру карты эмпатии? (несколько вариантов ответа)

- а) Что пользователь думает и чувствует**
- б) Код цветовой палитры интерфейса
- в) Боли и выгоды пользователя**
- г) Технические характеристики устройства

20. Как называется точка на карте пути пользователя, где происходит взаимодействие с продуктом или брендом?

Ответ: Touchpoint (точка контакта)

21. Заполните пропуск:

Анализ потребностей целевой аудитории начинается с определения _____ сегментов пользователей и их характерных особенностей.

Ответ: ключевых (или: основных, целевых)

ПК-1.2.

Проводит сравнительный анализ аналогов

22. Бенчмаркинг в контексте дизайн-исследований — это:

- а) Тестирование производительности сайта

б) Изучение лучших практик конкурентов для улучшения собственного продукта

- в) Создание типовых компонентов интерфейса
- г) Оценка стоимости разработки

23. При проведении конкурентного анализа веб-сайтов в первую очередь оценивается:

- а) Стоимость хостинга конкурента
- б) Количество сотрудников компании
- в) Зарплата дизайнеров конкурента
- г) Функциональность, юзабилити и визуальное решение**

24. UI-паттерн — это:

- а) Уникальное дизайнерское решение, не имеющее аналогов
- б) Типовое решение интерфейсной задачи, проверенное практикой**
- в) Ошибка в коде интерфейса
- г) Личный стиль дизайнера

25. Результаты анализа аналогов для презентации заказчику оформляются в виде:

- а) Сравнительной таблицы с выводами и рекомендациями**
- б) Исходного кода сайтов-конкурентов
- в) Списка email-адресов конкурентов
- г) Финансовой отчетности конкурентов

26. Какие параметры анализируются при сравнительном исследовании сайтов-конкурентов? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Навигация и информационная архитектура**
- б) Личные данные владельцев компаний
- в) Визуальный стиль и типографика**
- г) IP-адреса серверов

27. Как называется метод анализа, при котором оцениваются сильные стороны, слабые стороны, возможности и угрозы?

Ответ: SWOT (SWOT-анализ)

28. Заполните пропуск:

При сравнительном анализе аналогов необходимо выделять _____ преимущества, которые могут быть использованы для дифференциации проектируемого продукта.

Ответ: конкурентные

ПК-1.3.

Оформляет результаты дизайнерских исследований

29. Дизайн-бриф отличается от технического задания тем, что:

- а) Составляется после завершения проекта
- б) Фиксирует исходные пожелания заказчика до начала проектирования**
- в) Содержит исходный код продукта
- г) Является юридически обязывающим документом

30. Какой формат наиболее подходит для оформления результатов UX-исследований для передачи команде разработки?

- а) Устное сообщение
- б) SMS-сообщение
- в) Структурированный отчет с визуализациями и рекомендациями**
- г) Голосовое сообщение в мессенджере

31. При оформлении предложений по направлениям дизайн-работ рекомендуется:

- а) Указывать только стоимость без обоснования
- б) Приводить аргументацию с опорой на результаты исследований**
- в) Копировать решения конкурентов без изменений
- г) Избегать визуальных материалов

32. Какие элементы должны быть включены в отчет о результатах дизайнерского исследования? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Методология и ход исследования**
- б) Рецепты любимых блюд исследователя
- в) Ключевые выводы и рекомендации**
- г) Прогноз погоды на день презентации

33. Какой инструмент подходит для создания интерактивных презентаций результатов исследований?

- а) Figma**
- б) Microsoft Excel
- в) Командная строка

34. Как называется краткое изложение ключевых результатов исследования, размещаемое в начале отчета?

Ответ: резюме

35. Как называется визуальный документ, демонстрирующий стилистическое направление будущего дизайна через коллаж референсов?

Ответ: Moodboard (мудборд)

36. Заполните пропуск:

Результаты дизайнерских исследований оформляются в виде структурированного отчета, содержащего описание методологии, собранные данные и практические _____ по направлениям работ.

Ответ: рекомендации

37. Установите соответствие между типом документа и его назначением:

<i>Тип документа</i>	<i>Назначение</i>
а) Дизайн-бриф	1. Визуализация стилистического направления проекта
б) Техническое задание	2. Фиксация исходных пожеланий и требований заказчика

в) Мудборд	3. Детальное описание функциональных требований
г) Отчет об исследовании	4. Структурированное представление результатов анализа

Ответ: а-2, б-3, в-1, г-4

ПК-3.1.

Анализирует информацию, обосновывает дизайнерские решения

38. Обоснование дизайнерского решения должно опираться на:

- а) Личные вкусовые предпочтения дизайнера
- б) Результаты исследований и потребности целевой аудитории**
- в) Модные тренды без учета специфики проекта
- г) Мнение случайных прохожих

39. При анализе информации для принятия дизайнерского решения первичным источником является:

- а) Личный опыт дизайнера
- б) Случайный выбор
- в) Интуиция
- г) Данные исследований пользователей и требования заказчика**

40. Метод морфологического анализа в генерации идей предполагает:

- а) Изучение анатомии пользователей
- б) Систематический перебор комбинаций различных параметров решения**
- в) Анализ морфем в названии бренда
- г) Исследование географических особенностей рынка

41. При обосновании выбора цветовой палитры для веб-сайта следует учитывать:

- а) Только личные предпочтения дизайнера
- б) Исключительно модные тренды текущего года
- в) Психологию цвета, ассоциации бренда и предпочтения целевой аудитории**
- г) Цвета в интерьере офиса заказчика

42. Какие факторы необходимо учитывать при обосновании типографического решения? (несколько вариантов ответа)

- а) Читаемость на различных устройствах**
- б) Стоимость бумаги для печати
- в) Соответствие характеру бренда**
- г) Количество сотрудников в компании заказчика

43. Какие методы помогают обосновать дизайнерское решение данными? (несколько вариантов ответа)

- а) Анализ метрик поведения пользователей**
- б) Результаты пользовательского тестирования**
- в) Случайный выбор
- г) Личный опыт дизайнера

44. Заполните пропуск:

При обосновании дизайнерских решений необходимо учитывать пожелания заказчика и _____ целевой аудитории, подкрепляя аргументы данными исследований.

Ответ: предпочтения

ПК-3.2.

Использует специальные компьютерные программы для проектирования

45. Figma является инструментом для:

- а) Редактирования видео
- б) Проектирования интерфейсов и создания интерактивных прототипов**
- в) Программирования на Python
- г) Обработки аудиофайлов

46. Auto Layout в Figma позволяет:

- а) Автоматически генерировать контент для сайта
- б) Автоматически публиковать макеты в интернете
- в) Создавать адаптивные компоненты с автоматическим изменением размеров**
- г) Автоматически переводить интерфейс на другие языки

47. Вайрфрейм (wireframe) — это:

- а) Финальный дизайн-макет с детальной проработкой визуала
- б) Схематичное изображение структуры и расположения элементов интерфейса**
- в) Каркас здания в архитектуре
- г) Анимированный ролик о продукте

48. Компоненты (Components) в Figma используются для:

- а) Создания одноразовых элементов
- б) Экспорта в формат PDF
- в) Удаления ненужных слоев
- г) Повторного использования элементов с возможностью централизованного обновления**

49. Какие функции Figma обеспечивают командную работу над проектом? (*несколько вариантов ответа*)

- а) Совместное редактирование в реальном времени**
- б) Встроенный текстовый редактор для написания кода
- в) Система комментариев и обратной связи**
- г) Функция записи видеозвонков

50. Какие форматы экспорта поддерживает Figma для передачи ассетов разработчикам? (*несколько вариантов ответа*)

- а) MP3
- б) PNG**
- в) SVG**
- г) WAV

51. Как называется интерактивная модель интерфейса, позволяющая имитировать взаимодействие пользователя с продуктом?

Ответ: прототип (интерактивный прототип)

52. Как называется режим в Figma, позволяющий просматривать проект с точки зрения разработчика и получать CSS-свойства элементов?

Ответ: Dev Mode (Inspect, режим разработки)

53. Заполните пропуск:

Для создания интерактивных прототипов в Figma используется режим _____, позволяющий настраивать переходы между экранами и анимации.

Ответ: Prototype (прототипирования)

54. Установите соответствие между уровнем детализации прототипа и его характеристикой:

<i>Уровень детализации прототипа</i>	<i>Характеристика</i>
а) Скетч (sketch)	1. Полноцветный дизайн-макет с реальным контентом
б) Вайрфрейм (wireframe)	2. Быстрый набросок от руки или в графическом редакторе
в) Мокап (mockup)	3. Схематичное черно-белое представление структуры
г) Интерактивный прототип	4. Кликабельная модель с переходами между экранами

Ответ: а-2, б-3, в-1, г-4

ПК-3.3.

Выстраивает взаимоотношения с заказчиком

55. Брифинг с заказчиком проводится для:

- а) Демонстрации готового продукта
- б) Выявления требований, ожиданий и ограничений проекта**
- в) Подписания акта приемки работ
- г) Обсуждения погоды

56. При работе с возражениями заказчика рекомендуется:

- а) Игнорировать замечания и настаивать на своем решении
- б) Немедленно соглашаться с любыми требованиями
- в) Выслушать, прояснить суть возражения и предложить аргументированное решение**
- г) Прекратить сотрудничество

57. При презентации дизайн-решения заказчику в первую очередь следует:

- а) Напомнить о целях проекта и показать, как решение их достигает**
- б) Показать все технические детали реализации
- в) Обсудить стоимость следующего проекта

г) Критиковать предыдущих дизайнеров

58. Какие принципы важны при выстраивании долгосрочных отношений с заказчиком? *(несколько вариантов ответа)*

а) Прозрачность и регулярная коммуникация

б) Скрытие проблем и сложностей проекта

в) Выполнение обязательств и соблюдение сроков

г) Максимальное затягивание сроков для увеличения оплаты

59. Какие документы регламентируют взаимоотношения дизайнера и заказчика? *(несколько вариантов ответа)*

а) Личный дневник дизайнера

б) Договор на оказание услуг

в) Техническое задание

г) Рецепт любимого блюда

60. Как называется документ, фиксирующий завершение работ и принятие результатов заказчиком?

Ответ: акт приемки (акт сдачи-приемки)

61. Как называется стиль коммуникации, при котором информация передается четко, ясно и без эмоциональных манипуляций?

Ответ: деловой (профессиональный)

62. Заполните пропуск:

Выстраивание взаимоотношений с заказчиком основывается на соблюдении делового _____, прозрачной коммуникации и выполнении взятых обязательств.

Ответ: этикета

63. Установите соответствие между этапом взаимодействия с заказчиком и типичными действиями:

<i>Этапы взаимодействия с заказчиком</i>	<i>Действия</i>
а) Брифинг	1. Сбор требований и пожеланий заказчика
б) Презентация концепции	2. Подписание акта приемки работ
в) Согласование правок	3. Демонстрация дизайн-решения с обоснованием
г) Завершение проекта	4. Обсуждение и внесение изменений по обратной связи

Ответ: а-1, б-3, в-2, г-4