

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:23:11
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

**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.11.02 ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ
И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

3D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI 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-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
ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

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

7 семестр

1. Что является основой методологического подхода при принятии решения о типе игрового веб-проекта?

а) Личные предпочтения дизайнера в визуальном стиле

б) Анализ целей проекта, целевой аудитории и бизнес-задач

- в) Копирование успешных решений конкурентов
- г) Выбор наиболее сложного технического решения

2. Какой документ регулирует использование пользовательского контента на игровом портале?

- а) Пользовательское соглашение и политика конфиденциальности**
- б) Техническое задание на дизайн
- в) Бриф на разработку
- г) Прототип интерфейса

3. Какие правовые аспекты необходимо учитывать при создании промо-сайта компьютерной игры? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Соблюдение авторских прав на используемые изображения и музыку**
- б) Личные предпочтения заказчика в цветовой гамме
- в) Соответствие требованиям законодательства о рекламе**
- г) Количество страниц на сайте

4. Какие факторы являются методологической основой для выбора между лендингом и многостраничным промо-сайтом игры? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Модный визуальный тренд текущего сезона
- б) Цели маркетинговой кампании и воронка продаж**
- в) Объём информации и сценарии взаимодействия пользователя**
- г) Количество цветов в фирменном стиле игры

5. При анализе конкурентной среды для игрового веб-проекта методологически обоснованно оценивать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Функциональные решения и пользовательский опыт конкурентов**
- б) Личные аккаунты дизайнеров конкурентов в социальных сетях
- в) Зарплаты сотрудников конкурирующих студий
- г) Позиционирование и уникальные торговые предложения**

6. Как называется документ, определяющий правила использования товарного знака и фирменного стиля компании?

Ответ: Брендбук (или Гайдлайн)

7. Заполните пропуск в тексте:

При принятии управленческого решения о структуре игрового веб-проекта необходимо провести _____ целевой аудитории для определения её потребностей и ожиданий.

Ответ: анализ (или исследование)

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

7 семестр

8. При разработке информационной архитектуры игрового сайта дизайнер рассматривает два варианта навигации. Какой критерий является приоритетным при анализе альтернатив?

а) Визуальная привлекательность навигационного меню
б) Соответствие ментальной модели пользователя и скорость достижения целей

- в) Количество пунктов в меню
 г) Использование анимации при наведении

9. Какой этап является первым при планировании разработки wireframes для игрового веб-проекта?

а) Определение информационной архитектуры и пользовательских сценариев

- б) Выбор цветовой палитры
 в) Создание анимаций переходов
 г) Вёрстка готового макета

10. Дизайнер анализирует два варианта адаптивного дизайна: mobile-first и desktop-first. Какой фактор определяет выбор подхода?

- а) Личный опыт работы дизайнера
 б) Размер монитора в офисе заказчика
в) Статистика использования устройств целевой аудиторией
 г) Популярность подхода в профессиональном сообществе

11. При планировании этапов создания интерактивного прототипа игрового сайта, какое действие выполняется после утверждения wireframes?

- а) Запуск рекламной кампании
б) Разработка визуального дизайна и UI-кита
 в) Написание программного кода
 г) Проведение А/В тестирования

12. При анализе альтернативных вариантов микроанимаций для кнопок игрового сайта необходимо учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Влияние анимации на производительность и скорость загрузки**
 б) Личные предпочтения дизайнера в стиле анимации
в) Соответствие анимации общему визуальному языку игры
 г) Количество кадров в секунду на мониторе разработчика

13. Какие направления работ необходимо определить на этапе планирования дизайн-проекта игрового лендинга? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Закупка серверного оборудования
б) Исследование и проектирование пользовательского опыта
в) Разработка визуального дизайна и подготовка ассетов
 г) Найм дополнительных программистов

14. Как называется схематичное представление структуры сайта, показывающее иерархию страниц и связи между ними?

Ответ: карта сайта

15. Заполните пропуск в тексте:

При разработке плана создания интерактивного прототипа необходимо определить целевые _____ работы и установить контрольные точки для оценки прогресса.

Ответ: этапы (или направления)

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

8 семестр

16. Какой документ фиксирует согласованные цели, задачи и требования к дизайн-проекту игрового сайта?

- а) Портфолио дизайнера
- б) Техническое задание (ТЗ)**
- в) Резюме заказчика
- г) Отзывы пользователей

17. Какой раздел договора на дизайн-услуги определяет, кому принадлежат права на созданные макеты?

- а) Предмет договора
- б) Раздел об интеллектуальной собственности**
- в) Реквизиты сторон
- г) Порядок расторжения

18. Какие ресурсы необходимо оценить при планировании дизайн-проекта игрового веб-сайта?

- а) Временные затраты на каждый этап работы**
- б) Погодные условия в офисе заказчика
- в) Необходимое программное обеспечение и лицензии**
- г) Цвет стен в кабинете дизайнера

19. Как называется документ, в котором заказчик формулирует свои требования и ожидания от дизайн-проекта?

Ответ: Бриф

20. Установите соответствие между этапами дизайн-проекта и документами, создаваемыми на каждом этапе:

Этапы дизайн-проекта	Документы
а) Инициация проекта	1. UI-кит и дизайн-система
б) Проектирование	2. Бриф и техническое задание
в) Дизайн	3. Wireframes и прототипы
г) Завершение	4. Акт приёма-передачи

Ответ: а-2, б-3, в-1, г-4

21. При планировании разработки дизайн-системы для игрового веб-проекта, какой подход к декомпозиции задач является методологически обоснованным?

- а) Создать один общий таск «Разработать дизайн-систему»
- б) Разбить на компоненты: токены, UI-компоненты, иконографика, документация**
- в) Начать работу без планирования и добавлять задачи по ходу
- г) Скопировать план из предыдущего проекта без адаптации

22. Какой документ является основой для оценки ресурсов при создании дизайн-системы веб-проекта?

- а) Портфолио дизайнера

- б) Личные предпочтения заказчика
- в) Отзывы пользователей о предыдущих проектах
- г) **Техническое задание с перечнем компонентов и требований**

23. При оценке продолжительности разработки UI-кита для игрового веб-проекта, какой фактор необходимо учитывать в первую очередь?

- а) **Количество компонентов и их сложность (состояния, адаптивность)**
- б) Погодные условия в офисе
- в) Цвет фирменного стиля игры
- г) Время года

24. Какой раздел документации дизайн-системы определяет правила использования графических элементов?

- а) Раздел с контактами разработчиков
- б) **Гайдлайны по применению компонентов**
- в) История версий файла
- г) Список использованных плагинов

25. Как называется документ, описывающий все компоненты, стили и правила их использования в веб-проекте?

Ответ: Дизайн-система (или Design System, или UI-кит)

Компетенция: ПК-3.1. 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

7 семестр

1. Какой метод UX-исследования позволяет создать обобщённый портрет типичного пользователя игрового сайта?

- а) А/В тестирование
- б) **Создание персон (User Personas)**
- в) Тепловая карта кликов
- г) SEO-аудит

2. При анализе пожеланий заказчика выявлено противоречие между его требованиями и результатами исследования целевой аудитории. Какое действие методологически обосновано?

- а) Полностью следовать пожеланиям заказчика
- б) Игнорировать мнение заказчика и следовать только данным исследования
- в) **Представить заказчику данные исследования и предложить**

компромиссное решение

- г) Отказаться от проекта

3. Какой артефакт UX-дизайна визуализирует путь пользователя от первого контакта с продуктом до достижения цели?

- а) Мудборд
- б) **Customer Journey Map**
- в) UI-кит
- г) Брендбук

4. Для обоснования выбора цветовой схемы промо-сайта игры в жанре хоррор дизайнер должен опираться на:

- а) Личные цветовые предпочтения
- б) Психологию цвета, жанровые конвенции и ожидания целевой аудитории**
- в) Цвета, используемые конкурентами
- г) Технические ограничения мониторов

5. Какие методы позволяют проанализировать предпочтения целевой аудитории игрового веб-проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Использование личного игрового опыта дизайнера
- б) Копирование решений популярных сайтов
- в) Анализ поведения пользователей с помощью веб-аналитики**
- г) Проведение пользовательских интервью и опросов**

6. При обосновании дизайнерского решения о размещении кнопки предзаказа игры необходимо учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Принципы визуальной иерархии и паттерны сканирования страницы**
- б) Любимый цвет руководителя проекта
- в) Расположение аналогичных элементов на сайтах других отраслей
- г) Данные о конверсии и пользовательское тестирование**

7. Анализ информации для проектирования user flow игрового портала должен включать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Изучение типичных сценариев использования и целей пользователей**
- б) Подсчёт количества страниц на сайтах конкурентов
- в) Выявление точек принятия решений и возможных препятствий**
- г) Анализ доходов конкурирующих компаний

8. Как называется визуальная доска с референсами, определяющая стилистическое направление дизайн-проекта?

Ответ: Мудборд (или Mood board)

9. Заполните пропуск в тексте:

Для обоснования дизайнерских решений необходимо создать _____ — обобщённый портрет типичного представителя целевой аудитории с описанием его потребностей и поведения.

Ответ: персону (или персонаж, или User Persona)

ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

7 семестр

10. Какая функция Figma позволяет создавать адаптивные компоненты, автоматически изменяющие размер в зависимости от содержимого?

- а) Constraints
- б) Auto Layout**
- в) Boolean Operations
- г) Mask

11. Для создания интерактивного прототипа с анимациями переходов между экранами в Figma используется:

- а) Режим Prototype**
- б) Раздел Components
- в) Плагин Unsplash
- г) Функция Export

12. Какой инструмент Figma позволяет создавать несколько вариантов одного компонента (например, разные состояния кнопки)?

- а) Variants**
- б) Frames
- в) Styles
- г) Plugins

13. При создании UI-кита для игрового проекта в Figma, какой подход обеспечивает консистентность цветов во всём проекте?

- а) Копирование HEX-кодов вручную
- б) Использование Color Styles**
- в) Применение случайных цветов
- г) Использование только чёрного и белого

14. Какие возможности Adobe XD используются для создания интерактивных прототипов игровых интерфейсов? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Auto-Animate для плавных переходов между состояниями**
- б) Функции 3D-моделирования
- в) Голосовые триггеры и взаимодействия**
- г) Компиляция программного кода

15. Для создания микроанимаций кнопок в веб-интерфейсе игрового сайта подходит инструмент:

- а) Microsoft Excel
- б) Figma Smart Animate**
- в) Adobe Acrobat

16. Какие функции Figma обеспечивают создание масштабируемых wireframes для адаптивного дизайна? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Constraints для привязки элементов к границам фрейма**
- б) Auto Layout для гибкой компоновки элементов**
- в) Функция печати документов
- г) Импорт файлов формата DOC

17. Как называется формат файла, используемый для экспорта векторной графики из Figma с сохранением масштабируемости?

Ответ: SVG

18. Как называется функция Figma, позволяющая определить поведение дочерних элементов при изменении размера родительского фрейма?

Ответ: Constraints (или Ограничения)

19. Заполните пропуск в тексте:

Для создания переиспользуемых элементов интерфейса в Figma необходимо преобразовать группу объектов в _____, который можно многократно использовать и редактировать из единого источника.

Ответ: компонент (или Component)

8 семестр

20. Какая функция Figma обеспечивает совместную работу нескольких дизайнеров над одним проектом в режиме реального времени?

- a) Offline Mode
- б) Multiplayer (совместное редактирование)**
- в) Export
- г) Plugins

21. При организации командной работы в Figma, какой инструмент позволяет создавать и распространять переиспользуемые компоненты между проектами?

- а) Team Libraries**
- б) Pages
- в) Comments
- г) Version History

22. При создании комплексного дизайн-проекта в Figma, как организовать структуру файла для удобной навигации команды?

- а) Разместить все элементы на одной странице
- б) Использовать страницы для разделения по разделам/экранам и чёткий нейминг**
- в) Создать отдельный файл для каждого элемента
- г) Не использовать организационную структуру

23. Какие функции Figma обеспечивают контроль версий и историю изменений в командном проекте? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Version History с возможностью восстановления версий**
- б) Автоматическое удаление старых файлов
- в) Branching (ветвление) для параллельной работы**
- г) Отправка файлов по электронной почте

24. При подготовке дизайн-макетов к передаче разработчикам (handoff) в Figma необходимо: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Удалить все комментарии и пояснения
- б) Экспортировать все ассеты в нужных форматах и разрешениях**
- в) Заблокировать доступ разработчиков к файлу
- г) Задokumentировать стили, отступы и размеры элементов**

25. Для создания масштабируемой дизайн-системы игрового проекта в Figma используются: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Компоненты с вариантами для разных состояний**
- б) Растровые изображения для всех элементов
- в) Стили цветов, типографики и эффектов**
- г) Скриншоты вместо редактируемых элементов

26. Как называется функция Figma, позволяющая создавать параллельные версии проекта для тестирования альтернативных решений?

Ответ: Branching (или Ветвление, или Branches)

27. Заполните пропуск в тексте:

Для обеспечения консистентности дизайна в командном проекте создаются _____ — централизованные хранилища компонентов и стилей, доступные всем участникам команды.

Ответ: библиотеки

28. Какая функция Figma позволяет создавать кликабельные прототипы высокой детализации для игрового веб-портала?

- а) Export Settings
- б) Prototype Mode с настройкой переходов и анимаций**
- в) Comments Panel
- г) Version History

29. При UX/UI проектировании комплексного веб-проекта в Figma, какой инструмент позволяет проверить user flow между экранами?

- а) Режим Presentation (Preview) с интерактивным прототипом**
- б) Color Picker
- в) Export в PNG
- г) Plugins Gallery

30. При создании интерактивного прототипа веб-проекта в Figma, какая настройка определяет плавность перехода между экранами?

- а) Frame Size
- б) Animation и Easing**
- в) Fill Color
- г) Layer Name

ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

8 семестр

31. При первой встрече с заказчиком для обсуждения дизайн-проекта игрового сайта, какой формат коммуникации предпочтителен?

- а) Неформальная переписка в мессенджере
- б) Структурированная встреча с повесткой и фиксацией договорённостей**
- в) Голосовые сообщения
- г) Общение через третьих лиц

32. В какой момент работы над дизайн-проектом следует согласовывать с заказчиком ключевые решения?

- а) Только в конце проекта при сдаче работы
- б) На ключевых этапах: после исследования, концепции, основных экранов**
- в) Согласование не требуется, дизайнер принимает все решения самостоятельно
- г) Только при возникновении проблем

33. При возникновении разногласий с заказчиком относительно дизайнерских решений следует: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Привести аргументы, основанные на исследованиях и лучших практиках**
- б) Угрожать прекращением работы над проектом

в) Искать компромиссное решение, учитывающее интересы обеих сторон

г) Настаивать на своём мнении без учёта позиции заказчика

34. Как называется документ, фиксирующий результаты встречи и согласованные договорённости с заказчиком?

Ответ: протокол встречи (или Meeting notes, или Резюме встречи)

35. Как называется процесс поэтапной демонстрации промежуточных результатов заказчику для получения обратной связи?

Ответ: Итерации (или Итеративный процесс, или Ревью)

36. Заполните пропуск в тексте:

При защите дизайн-проекта перед заказчиком важно не только показать результат, но и _____ принятые дизайнерские решения, опираясь на цели проекта и потребности пользователей.

Ответ: обосновать (или аргументировать)

37. При презентации дизайн-системы веб-проекта заказчику, какой подход является профессионально обоснованным?

а) Показать только финальные макеты без объяснений

б) Продемонстрировать структуру системы и обосновать UX/UI решения данными исследований

в) Предоставить только ссылку на Figma без комментариев

г) Отправить скриншоты по электронной почте

38. При защите веб-дизайн проекта перед заказчиком, какой формат презентации наиболее эффективен?

а) Статичные скриншоты в PowerPoint

б) Описание проекта в текстовом документе

в) Интерактивный прототип в Figma с демонстрацией user flow

г) Устное описание без визуальных материалов

39. На каком этапе веб-дизайн проекта следует согласовывать дизайн-систему с заказчиком?

а) После разработки токенов и базовых компонентов, до детализации всех экранов

б) Только после завершения всех экранов

в) Согласование дизайн-системы не требуется

г) После передачи проекта в разработку

40. Какие элементы важны при презентации UX/UI решений веб-проекта заказчику? *(несколько вариантов ответа)*

а) Обоснование решений на основе анализа целевой аудитории

б) Демонстрация только визуальной части без объяснения UX

в) Показ интерактивного прототипа с user flow

г) Отказ от обсуждения альтернативных вариантов

ПК-4.1. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов

ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике

7 семестр

1. При разработке визуального эффекта hover-анимации для карточки персонажа игры, какой принцип motion-дизайна определяет естественность движения?

- а) Использование максимальной скорости анимации
- б) Применение easing-функций для имитации физики движения**
- в) Линейная интерполяция без ускорения
- г) Мгновенное переключение состояний без анимации

2. Какой тип микроанимации информирует пользователя о загрузке контента на игровом сайте?

- а) Skeleton screen или анимированный лоадер**
- б) Hover-эффект
- в) Параллакс-эффект
- г) Sticky-навигация

3. При создании анимации появления элементов при скролле на промо-сайте игры, какой фактор определяет выбор между CSS-анимацией и JavaScript?

- а) Личные предпочтения разработчика
- б) Сложность анимации и требования к производительности**
- в) Цвет анимируемых элементов
- г) Размер шрифта на странице

4. Какой принцип анимации наиболее применим при создании эффекта нажатия кнопки в игровом интерфейсе?

- а) Сценичность (Staging)
- б) Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)**
- в) Прямолинейное движение (Straight Ahead)
- г) Привлекательность (Appeal)

5. Художественно-техническое решение параллакс-эффекта на главной странице игрового сайта должно учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Глубину слоёв и скорость их перемещения для создания объёма**
- б) Количество подписчиков в социальных сетях игры
- в) Время суток, в которое пользователи посещают сайт
- г) Производительность на различных устройствах и браузерах**

6. При разработке визуального эффекта анимированного меню для игрового портала необходимо определить: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Биографию главного персонажа игры
- б) Тайминг и характер движения элементов (easing)**
- в) Последовательность появления пунктов меню (stagger)**
- г) Курс валют на момент разработки

7. Какие визуальные эффекты улучшают обратную связь при взаимодействии пользователя с интерфейсом игрового сайта?

- а) Изменение состояния элемента при наведении курсора**
- б) Отображение случайных изображений
- в) Анимация подтверждения действия (например, добавления в корзину)**

г) Автоматическое воспроизведение громкой музыки

8. Как называется визуальный эффект, при котором фоновые слои страницы движутся медленнее, чем передние, создавая иллюзию глубины?

Ответ: Параллакс (или Parallax)

9. Как называется техника отображения схематичных заполнителей контента во время его загрузки?

Ответ: Skeleton screen (или Скелетон, или Skeleton loading)

10. Заполните пропуск в тексте:

Для создания естественного и приятного движения в UI-анимации применяются _____ — функции, определяющие изменение скорости анимации во времени.

Ответ: easing-функции (или функции сглаживания, или timing functions)

ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

8 семестр

11. Какой подход к распределению задач обеспечивает эффективную работу команды при создании UI-анимаций?

- а) Все задачи выполняет один специалист
- б) Декомпозиция по типам задач с учётом специализации и загрузки**
- в) Случайное распределение задач
- г) Задачи выполняются по желанию участников

12. При организации совместной работы в Figma над визуальными эффектами, какая практика предотвращает конфликты изменений?

- а) Работа всех участников на одном фрейме одновременно
- б) Разделение зон ответственности и использование branching**
- в) Блокировка файла для одного пользователя
- г) Отказ от совместной работы

13. Какие практики обеспечивают качество работы команды при создании анимаций для веб-проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Проведение регулярных дизайн-ревью**
- б) Работа без обратной связи до завершения проекта
- в) Создание и соблюдение гайдлайнов по анимации**
- г) Отказ от документирования решений

14. При организации работы команды над дизайн-системой игрового проекта необходимо: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Позволить каждому участнику создавать компоненты по своему усмотрению
- б) Определить ответственных за различные разделы системы**
- в) Установить процесс согласования и внесения изменений**
- г) Избегать документирования для экономии времени

15. Какой подход к распределению задач обеспечивает эффективную командную работу над UX/UI веб-проекта?

- а) Все задачи выполняет один специалист

б) Декомпозиция по типам: UX-исследование, wireframes, UI-дизайн, прототипирование

- в) Случайное распределение задач
- г) Задачи выполняются по желанию участников

16. При организации совместной работы над UX/UI проектом в Figma, какая практика предотвращает конфликты изменений?

- а) Работа всех участников на одном фрейме одновременно
- б) Блокировка файла для одного пользователя
- в) Разделение зон ответственности по экранам и использование Team Libraries**

Libraries

- г) Отказ от совместной работы

17. Какие практики обеспечивают качество командной работы над UX/UI веб-проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Проведение регулярных дизайн-ревью с обратной связью**
- б) Работа изолированно без обмена результатами
- в) Следование единой дизайн-системе и UX-гайдлайнам**
- г) Отказ от документирования решений

18. При организации командной работы над дизайн-системой веб-проекта необходимо: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Назначить ответственных за токены, компоненты и документацию**
- б) Позволить каждому создавать компоненты без согласования
- в) Избегать документирования для скорости работы
- г) Установить процесс контрибьюции и версионирования компонентов**

19. Как называется встреча команды для совместного просмотра и обсуждения дизайн-решений?

Ответ: Дизайн-ревью

20. Заполните пропуск в тексте:

Для организации командной работы над UX/UI проектом в Figma используются _____ — централизованные хранилища компонентов, доступные всем участникам команды.

Ответ: библиотеки (или Team Libraries)

ПК-4.3. Применяет программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

8 семестр

21. Какой инструмент Figma позволяет создавать сложные многоступенчатые анимации переходов между экранами?

- а) Text Styles
- б) Smart Animate с несколькими состояниями**
- в) Export Settings
- г) Color Picker

22. Для создания детализированных анимаций интерфейса с точным контролем тайминга используется:

- а) Microsoft Paint

б) After Effects

- в) Текстовый редактор
- г) Калькулятор

23. При экспорте анимированных элементов интерфейса для веб-разработки, какой формат обеспечивает малый размер файла и поддержку анимации?

- а) PNG
- б) Lottie (JSON) или APNG**
- в) BMP
- г) TIFF

24. Какие возможности After Effects применяются для создания презентационных видео UI-анимаций? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Композитинг слоёв и маски**
- б) Редактирование текстовых документов
- в) Анимация с использованием выражений (expressions)**
- г) Создание 3D-моделей с нуля

25. При создании интерактивного прототипа комплексного дизайн-проекта в Figma используются:

- а) Функции бухгалтерского учёта
- б) Interactive Components для создания hover и click состояний**
- в) Редактирование аудиофайлов
- г) Overlay для модальных окон и всплывающих элементов**

26. Установите соответствие между программным обеспечением и типами задач при создании визуальных эффектов:

<i>Программное обеспечение</i>	<i>Тип задачи</i>
а) Figma	1. Проектирование интерфейсов и базовые прототипы
б) After Effects	2. Презентационные видео и сложные визуальные эффекты
в) Lottie	3. Экспорт анимаций для веб-разработки

Ответ: а-1, б-2, в-3

27. Какой инструмент Figma позволяет создавать интерактивные прототипы веб-проекта с анимациями переходов между экранами?

- а) Text Styles
- б) Prototype Mode с настройкой Smart Animate**
- в) Export Settings
- г) Color Picker

28. При экспорте UI-анимаций для веб-разработки игрового сайта, какой формат обеспечивает малый размер и поддержку анимации?

- а) PNG
- б) TIFF
- в) BMP
- г) Lottie (JSON)**

29. Какие возможности используются для создания видео-презентации веб-дизайн проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Запись экрана с демонстрацией интерактивного прототипа**

б) Редактирование текстовых документов

в) Анимация макетов в After Effects с переходами

г) Создание 3D-моделей персонажей

30. Как называется формат экспорта UI-анимаций для веб, основанный на JSON и поддерживаемый всеми современными браузерами?

Ответ: Lottie