

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 2024.09.11 14:46
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

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

ОПЦ.17 ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и разработка приложений

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Основное общее образование

Челябинск 2026

Процесс изучения дисциплины ОПЦ.17 «Проектирование и разработка интерфейсов» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
<p>ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам</p>	<p>Умения: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Знания: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
<p>ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Умения: определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p>

	<p>Знания: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>приемы структурирования информации</p> <p>формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>
<p>ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p>Умения: определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности</p> <p>применять современную научную профессиональную терминологию</p> <p>определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи</p> <p>презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план</p> <p>рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования</p> <p>определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности</p> <p>презентовать бизнес-идею</p> <p>определять источники финансирования</p> <p>Знания: содержание актуальной нормативно-правовой документации</p> <p>современную научную и профессиональную терминологию</p> <p>возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности</p> <p>правила разработки бизнес-планов</p> <p>порядок выстраивания презентации</p> <p>кредитные банковские продукты</p>
<p>ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного</p>	<p>Умения: грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p>

контекста	<p>Знания: особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений</p>
ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p>Умения: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p>Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности</p>
ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)	<p>Практический опыт: выполнения экспериментальных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)</p> <p>Умения: реализовывать творческие идеи в макете; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии</p> <p>Знания: ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов</p>

6 семестр

Компетенция: ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

Умения: *распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи, выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы, составлять план действия, определять необходимые ресурсы, выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы, составлять план действия, определять необходимые ресурсы, владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план, оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)*

1. Какой этап процесса Дизайн-мышления (Design Thinking) следует после «Определения проблемы» (Define)?
 - а) Внедрение (Implement)
 - б) Генерация идей (Ideate)**
 - в) Тестирование (Test)
 - г) Эмпатия (Empathize)
2. Что проверяют с помощью юзабилити-тестирования прототипа?

Пример ответа: Проверяют, насколько легко и эффективно реальные пользователи могут выполнить ключевые задачи в интерфейсе, и выявляют возникающие у них проблемы и непонимание.
3. Установите соответствие между этапом проектирования и его основным результатом (артефактом):
 1. Исследование
 2. Проектирование структуры
 3. Визуальный дизайн
 - а. Вайрфреймы, Карта сайта
 - б. High-fidelity макет, UI Kit
 - в. Персона, Customer Journey Map

Правильный ответ: 1-в, 2-а, 3-б
4. Какой из перечисленных ресурсов наиболее важен на этапе исследования пользователей?
 - а) Вычислительные мощности сервера
 - б) Время и доступ к респондентам**
 - в) Графический планшет
 - г) Лицензия на программное обеспечение
5. Установите соответствие между задачей проектирования и подходящим методом её решения:
 1. Выявить скрытые потребности пользователей
 2. Оценить удобство навигации
 3. Сгенерировать идеи для нового функционала
 - а. Юзабилити-тестирование
 - б. Глубинное интервью
 - в. Мозговой штурм

Правильный ответ: 1-б, 2-а, 3-в.

Знания: *актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить, основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях, методы работы в профессиональной и*

смежных сферах, структуру плана для решения задач, порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.

6. Основная цель этапа «Эмпатия» в процессе дизайн-мышления:
 - а) Создать красивый дизайн
 - б) **Понять потребности и боли пользователя**
 - в) Написать техническое задание
 - г) Протестировать готовый прототип
7. Какой из перечисленных артефактов используется для визуализации пошагового пути пользователя к цели в интерфейсе?
 - а) Персона (Persona)
 - б) Мудборд (Moodboard)
 - в) **Пользовательский сценарий (User Flow)**
 - г) Вайрфрейм (Wireframe)
8. Принцип юзабилити «Гибкость и эффективность использования» означает, что интерфейс должен:
 - а) Быть красивым для всех
 - б) **Ускоряться при частом использовании**
 - в) Содержать как можно больше функций
 - г) Использовать только чёрно-белые цвета
9. Карта пути пользователя (Customer Journey Map) обязательно включает анализ:
 - а) **Эмоций пользователя на каждом этапе**
 - б) Технического стека разработки
 - в) Стоимости хостинга
 - г) Количества страниц в приложении
10. Как называется документ, который визуализирует взаимодействие пользователя с продуктом, его эмоции и «болевые точки» на каждом этапе?
Правильный ответ: Customer Journey Map / Карта пути пользователя (допустимо: CJM, Путь клиента)
11. Назовите две основные цели создания персоны (Persona) в UX-дизайне.
Пример ответа: 1) Сфокусировать команду на потребностях конкретного, а не абстрактного пользователя. 2) Принимать дизайн-решения, опираясь на цели и боли этого пользователя.
12. Что такое «информационная архитектура» (IA) сайта или приложения?
Пример ответа: Это структурирование и организация информации в продукте для того, чтобы пользователи могли интуитивно находить нужные данные и выполнять задачи.

Компетенция ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

Умения: *определять задачи для поиска информации, определять необходимые источники информации, планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации, оценивать практическую значимость результатов поиска, оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач, использовать современное программное*

обеспечение, использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач

1. Интерактивный прототип высокого уровня детализации (High-fidelity) создаётся для:
 - а) Быстрого мозгового штурма
 - б) Тестирования взаимодействия и визуального дизайна, близкого к конечному продукту**
 - в) Передачи в SEO-оптимизацию
 - г) Демонстрации архитектуры базы данных
2. Какой инструмент НЕ используется для совместной работы над дизайном?
 - а) Figma
 - б) Adobe Photoshop**
 - в) Miro
 - г) FigJam

3. Для хранения и управления версиями дизайн-файлов часто используют облачные сервисы, такие как _____.

Правильный ответ: Figma Cloud, Dropbox, Google Drive (достаточно одного).

4. Перечислите три критерия, по которым вы оцениваете достоверность найденной в интернете информации о дизайн-трендах.

Пример ответа: Авторитетность источника, наличие примеров, актуальность даты публикации.

Знания: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности, приемы структурирования информации, формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации, порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.

5. 12-колоночная модульная сетка в веб-дизайне применяется в первую очередь для:
 - а) Ускорения загрузки сайта
 - б) Организации элементов и создания сбалансированной композиции**
 - в) Подбора цветовой палитры
 - г) Написания HTML-кода
6. Принцип «F-образного паттерна» чтения в вебе говорит о том, что:
 - а) Пользователи читают весь текст внимательно
 - б) Взгляд пользователя сканирует страницу по горизонтали вверху, затем вертикально по левому краю**
 - в) Все элементы должны быть расположены в форме буквы F
 - г) Навигация всегда должна быть справа
7. Что из перечисленного НЕ является основным элементом визуальной иерархии?
 - а) Размер
 - б) Цвет
 - в) Скорость загрузки страницы**
 - г) Контраст
8. Адаптивный дизайн (Responsive Design) — это подход, при котором:
 - а) Создаются отдельные версии сайта для каждого устройства
 - б) Макет и контент гибко подстраиваются под размер и ориентацию экрана**
 - в) Дизайн меняется только для мобильных телефонов
 - г) Используется только технология Flash
9. Перечислите три ключевых элемента, формирующих визуальную иерархию на веб-экране.

Пример ответа: Размер, цвет (контраст), вес шрифта, расположение (близость), белое пространство.

10. Графический файл формата _____ лучше всего подходит для использования логотипов и иконок в веб-интерфейсе, так как он сохраняет чёткость при любом масштабе.

Правильный ответ: SVG

Компетенция ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

Умения: грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

1. Что из перечисленного является важным при устной презентации дизайн-проекта?
 - а) Использование профессионального жаргона без объяснений
 - б) Четкая структура и логика повествования**
 - в) Максимально подробное изложение всех деталей
 - г) Отсутствие визуальных материалов
2. При общении с заказчиком важно проявлять _____, даже если его мнение отличается от вашего.

Правильный ответ: толерантность, уважение, эмпатию.

Компетенция ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

Умения: реализовывать творческие идеи в макете; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии

1. Для чего в первую очередь используются low-fidelity (низкодетализированные) вайрфреймы?
 - а) Для презентации заказчику финального дизайна
 - б) Для быстрой проверки и согласования информационной архитектуры и логики экранов**
 - в) Для тестирования цветовых решений
 - г) Для передачи в разработку
2. Интерактивный прототип высокого уровня детализации (High-fidelity) создаётся для:
 - а) Быстрого мозгового штурма
 - б) Тестирования взаимодействия и визуального дизайна, близкого к конечному продукту**
 - в) Передачи в SEO-оптимизацию
 - г) Демонстрации архитектуры базы данных
3. Какие свойства материалов важно учитывать при создании физического макета мобильного устройства?

Пример ответа: Прочность, вес, фактура, цвет.

4. Установите соответствие между методом испытания дизайна и его целью:
 1. А/В тестирование
 2. Юзабилити-тестирование
 3. Тестирование на доступность
 - а. Проверить, какой из двух вариантов дизайна более эффективен

б. Оценить, насколько интерфейс удобен для людей с ограниченными возможностями

в. Выявить проблемы взаимодействия пользователей с интерфейсом

Правильный ответ: 1-а, 2-в, 3-б.

Знания: *ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материала*

5. Low-fidelity вайрфрейм характеризуется:

а) Детальной проработкой цветов и шрифтов

б) Схематичностью, акцентом на структуру и расположение элементов

в) Полной интерактивностью

г) Использованием реального контента

6. Что из перечисленного является важным при устной презентации дизайн-проекта?

а) Использование профессионального жаргона без объяснений

б) Четкая структура и логика повествования

в) Максимально подробное изложение всех деталей

г) Отсутствие визуальных материалов

7 семестр

Компетенция: ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

Умения: *распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи, выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы, составлять план действия, определять необходимые ресурсы, выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы, составлять план действия, определять необходимые ресурсы, владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план, оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)*

1. Интерактивный прототип для тестирования должен в первую очередь позволять проверять:

а) Красоту анимаций

б) Ключевые пользовательские сценарии (user flows)

в) Скорость работы на старых устройствах

г) Соответствие пиксель-перфект

2. Какая основная проблема решается с помощью «ретопологии» (retopology) в 3D-графике, которая имеет аналогию в дизайне интерфейсов?

Пример ответа: Проблема оптимизации структуры под задачи. В UI — это создание чистого, логичного макета в Figma (без лишних групп, с правильными именами слоёв) для лёгкой передачи в разработку и дальнейшей поддержки. (Аналогия: создание «чистой» сетки полигонов в 3D для анимации).

3. Почему этап тестирования прототипа на реальных пользователях считается критически важным, даже если дизайн кажется идеальным команде?

Пример ответа: Потому что дизайнеры и команда обладают «профессиональной слепотой» и глубоким знанием продукта. Только сторонние пользователи могут выявить неочевидные проблемы с навигацией, пониманием функций и удобством.

4. Опишите, как вы оцените успешность интерфейса после его запуска? Назовите две метрики.

Пример ответа: Конверсия, удовлетворенность пользователей (NPS), время выполнения задачи, количество ошибок.

Знания: *актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить, основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях, методы работы в профессиональной и смежных сферах, структуру плана для решения задач, порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.*

5. Принцип «Mobile First» предполагает, что дизайн в первую очередь создается:
 - а) Для smart-TV
 - б) Для планшетов
 - в) **Для мобильных телефонов**
 - г) Для десктопных компьютеров

Компетенция ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

Умения: *определять задачи для поиска информации, определять необходимые источники информации, планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации, оценивать практическую значимость результатов поиска, оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач, использовать современное программное обеспечение, использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач*

1. Auto Layout в Figma — это инструмент для:
 - а) Создания анимаций
 - б) Автоматического подбора цветовой палитры
 - в) **Создания адаптивных интерфейсов, где элементы автоматически меняют размер и положение**
 - г) Экспорта кода для разработчиков
2. Инструмент «Variants» (Варианты) в компонентах Figma позволяет:
 - а) Создавать новые файлы
 - б) **Объединять разные состояния одного компонента (напр., кнопка: default/hover/disabled) в единую управляемую сущность**
 - в) Автоматически исправлять ошибки
 - г) Генерировать контент
3. При передаче макета разработчику важно предоставить:
 - а) Только финальные PNG-картинки
 - б) **Ссылку на макет в Figma, спецификации (размеры, отступы), экспортированные ресурсы (иконки, изображения)**
 - в) Устное описание идеи
 - г) Черновики и версии из истории изменений
4. Процесс упрощения и очистки файла дизайна перед передачей разработчику, включающий присвоение имен слоям, удаление неиспользуемых стилей и создание компонентов, называется _____ файла.

Правильный ответ: полировкой (или подготовкой, cleanup)

Знания: *номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности, приемы структурирования информации, формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации, порядок их*

применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.

5. Принцип доступности WCAG «Восприимчивость» включает требование:
 - а) Кроссбраузерной совместимости
 - б) **Предоставления текстовой альтернативы для нетекстового контента**
 - в) Использования только современных браузеров
 - г) Максимальной яркости цветов
6. Для проверки контрастности текста и фона на соответствие стандартам доступности (WCAG) используется коэффициент:
 - а) Разрешения экрана
 - б) Частоты обновления
 - в) **Контрастности (соотношения яркостей)**
 - г) Сжатия изображения
7. Что такое «брейкпоинт» (breakpoint) в адаптивном/отзывчивом дизайне?
Пример ответа: Это контрольная точка ширины экрана, при достижении которой макет интерфейса меняется (перестраивается), чтобы оптимально отображаться на устройстве с таким размером.
8. Опишите, чем «Микровзаимодействие» (Microinteraction) отличается от обычной анимации перехода между экранами.
Пример ответа: Микровзаимодействие — это небольшая анимация, дающая обратную связь о результате одного действия пользователя (напр., «лайк», отправка сообщения). Анимация перехода связывает два экрана или состояния.
9. Назовите три ключевых принципа обеспечения доступности (a11y) в мобильном интерфейсе.
Пример ответа: 1) Достаточный цветовой контраст. 2) Корректная работа с программами чтения с экрана (семантическая разметка). 3) Управление с помощью клавиатуры/голоса.
10. Что означает аббревиатура PBR в контексте современных дизайн-систем и инструментов (например, Substance)?
Пример ответа: Physically Based Rendering (Физически корректный рендеринг) — метод создания материалов, которые реалистично взаимодействуют со светом. В UI-контексте упоминается как продвинутый подход к текстурам в комплексных системах.
11. Каковы преимущества использования единого файла стилей (Color Styles, Text Styles) в Figma при работе над большим проектом?
Пример ответа: Централизованное управление: изменение в стиле автоматически применяется ко всем элементам, что обеспечивает консистентность и экономит время на ручных правках.
12. Установите соответствие между термином и его определением в контексте передачи дизайна в разработку:
 1. Спексы (Specs)
 2. Аксеты (Assets)
 3. Прототип (Prototype)
 - а. Экспортированные графические файлы (иконки, изображения)
 - б. Интерактивная модель для демонстрации поведения интерфейса
 - в. Технические параметры: размеры, отступы, цвета, шрифты**Правильный ответ: 1-в, 2-а, 3-б**

Компетенция ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере,

использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

Умения: определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности, применять современную научную профессиональную терминологию, определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования, выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи, презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план, рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования, определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности, презентовать бизнес-идею, определять источники финансирования.

1. Для хранения и управления версиями дизайн-файлов часто используют облачные сервисы, такие как _____.

Пример правильного ответа: Figma Cloud, Dropbox, Google Drive, Яндекс Диск.

Знания: содержание актуальной нормативно-правовой документации, современную научную и профессиональную терминологию, возможные траектории профессионального развития и самообразования, основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности, правила разработки бизнес-планов, порядок выстраивания презентации, кредитные банковские продукты.

2. Основная цель создания «UI Kit» (библиотеки компонентов):
 - а) Сделать дизайн уникальным для каждой страницы
 - б) Обеспечить скорость, согласованность и единообразие в работе над интерфейсом**
 - в) Заменить собой работу разработчика
 - г) Уменьшить размер итогового приложения
3. Какой инструмент НЕ используется для совместной работы над дизайном?
 - а) Figma
 - б) Adobe Photoshop**
 - в) Miro
 - г) FigJam

4. Перечислите три критерия, по которым вы оцениваете достоверность найденной в интернете информации о дизайн-трендах.

Пример ответа: Авторитетность источника, наличие примеров, актуальность даты публикации.

Компетенция ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

Умения: грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

1. Какие разделы должны быть в бизнес-плане для дизайн-студии?

Пример ответа: Резюме, описание услуг, анализ рынка, маркетинговый план, финансовый план, команда.

Компетенция ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Умения: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы, участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы, строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности, кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые), писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы.

1. Зачем при создании мобильного приложения дизайнер изучает официальные гайдлайны платформ (HIG, Material Design)?

Пример ответа: Чтобы интерфейс соответствовал ожиданиям пользователей конкретной ОС, был интуитивно понятным, использовал привычные паттерны и визуальный язык, что повышает юзабилити.

2. Установите соответствие между термином предпринимательства и его определением:

1. Рентабельность
2. SEO
3. KPI
 - а. Показатель эффективности деятельности
 - б. Отношение прибыли к затратам
 - в. Поисковая оптимизация

Правильный ответ: 1-б, 2-в, 3-а.

Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы, основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика), лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности, особенности произношения, правила чтения текстов профессиональной направленности.

3. Ключевое отличие навигации в iOS (HIG) от Material Design (Android) часто заключается в:
 - а) Использовании только жестов в iOS
 - б) **Наличии физической/виртуальной кнопки «Назад» на Android и жестового свайпа в iOS**
 - в) Отсутствии нижней панели табов в iOS
 - г) Запрете использования бокового меню в Material Design
4. «Скевоморфизм» в дизайне интерфейсов — это:
 - а) Использование только плоских цветов
 - б) **Имитация внешнего вида реальных (физических) объектов**
 - в) Полный отказ от декоративных элементов
 - г) Принцип, используемый только в Material Design
5. Компонент «Плавающая кнопка действия» (Floating Action Button, FAB) является характерным элементом:
 - а) **Гайдлайнов Material Design**
 - б) iOS Human Interface Guidelines
 - в) Любой дизайн-системы
 - г) Только для десктопных приложений
6. Минимальный рекомендуемый размер области касания (tap target) для мобильных интерфейсов составляет примерно:
 - а) 20x20 пикселей
 - б) **44x44 пикселя (или около 7-10 мм)**
 - в) 60x60 пикселей
 - г) Размер иконки

7. Состояние «Splash Screen» (Экран-заставка) в мобильном приложении служит для:
- Отображения рекламы
 - Создания ощущения быстрой загрузки и демонстрации бренда**
 - Настройки параметров приложения
 - Показа ошибок
8. В атомарном дизайне к «молекулам» относятся:
- Цвета и шрифты
 - Простые комбинации атомов, например, поле ввода с иконкой**
 - Готовые страницы приложения
 - Пользовательские данные
9. Понятие «Empty State» (Пустое состояние) в интерфейсе важно, потому что оно:
- Позволяет сэкономить место на экране
 - Даёт пользователю инструкции, снижает тревогу и вовлекает в действие**
 - Всегда должно содержать юмор
 - Используется только при ошибках сети
10. Назовите два основных навигационных паттерна в мобильных приложениях.
Пример ответа: Панель вкладок (Tab Bar) внизу экрана и выдвигаемая панель навигации (Navigation Drawer).
11. Для чего в дизайн-системе создаются компоненты не только в состоянии «по умолчанию», но и в состояниях «наведено», «нажато», «отключено»?
Пример ответа: Чтобы обеспечить визуальную обратную связь пользователю о взаимодействии с элементом и заранее продумать все сценарии использования, что ускоряет работу дизайнера и разработчика.
12. Установите соответствие между элементом дизайн-системы и его описанием в методологии атомарного дизайна:
- Атом
 - Молекула
 - Организм
 - Отдельная кнопка или поле ввода
 - Форма авторизации (поля, кнопка, чекбокс)
 - Весь хедер сайта (лого, навигация, поиск)
- Правильный ответ: 1-а, 2-б, 3-в**
13. Установите соответствие между мобильным UI-элементом и его основной функцией:
- Segmented Control (iOS) / Tab Bar (Material)
 - Toggle Switch
 - Activity Indicator
 - Показ процесса загрузки или выполнения операции
 - Быстрое переключение между небольшим числом взаимоисключающих опций
 - Включение или выключение одной опции/функции
- Правильный ответ: 1-б, 2-в, 3-а**
14. В Material Design система адаптивного макета основана на колоночной сетке с использованием базовой единицы измерения — _____.
Правильный ответ: dp (density-independent pixel) / независимый от плотности пиксель

Компетенция ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

Знания: ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материала

1. В атомарном дизайне к «молекулам» относятся:
 - а) Цвета и шрифты
 - б) **Простые комбинации атомов, например, поле ввода с иконкой**
 - в) Готовые страницы приложения
 - г) Пользовательские данные
2. Дизайн-токены (Design Tokens) в дизайн-системе — это:
 - а) Криптовалюта для покупки тем
 - б) **Именованные сущности, хранящие визуальные атрибуты (цвет, размер, тень)**
 - в) Логины и пароли дизайнеров
 - г) Отчёты об ошибках
3. Основная цель создания «UI Kit» (библиотеки компонентов):
 - а) Сделать дизайн уникальным для каждой страницы
 - б) **Обеспечить скорость, согласованность и единообразие в работе над интерфейсом**
 - в) Заменить собой работу разработчика
 - г) Уменьшить размер итогового приложения
4. Для чего в дизайн-системе создаются компоненты не только в состоянии «по умолчанию», но и в состояниях «наведено», «нажато», «отключено»?

Пример ответа: Чтобы обеспечить визуальную обратную связь пользователю о взаимодействии с элементом и заранее продумать все сценарии использования, что ускоряет работу дизайнера и разработчика.
6. Установите соответствие между элементом дизайн-системы и его описанием в методологии атомарного дизайна:
 1. Атом
 2. Молекула
 3. Организм
 - а. Отдельная кнопка или поле ввода
 - б. Форма авторизации (поля, кнопка, чекбокс)
 - в. Весь хедер сайта (лого, навигация, поиск)

Правильный ответ: 1-а, 2-б, 3-в