

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.01.2025 17:12:09
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
ОПЦ.17 ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Основное общее образование

Год набора: 2024

Автор – составитель: Усынина А.М.

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств	3
1.1. Область применения	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ	17
Проектирование и разработка интерфейсов	7
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний	8
2.1. Задания для текущего контроля	8
2.2. Задания для промежуточного контроля	8
3. Критерии оценивания.	14

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Учебная дисциплина ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов изучается в течение двух семестров.

Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Шестой	Зачет с оценкой
Седьмой	Экзамен

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных компетенций**:

Общие компетенции (ОК):

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

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

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

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

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

Профессиональные компетенции (ПК):

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

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18

Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

В результате изучения дисциплины ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов обучающийся должен:

уметь:

- анализировать целевую аудиторию, бизнес-задачи и технические ограничения проекта для формирования требований к интерфейсу;
- разрабатывать и визуализировать пользовательские сценарии (User Flow, Customer Journey Map);
- создавать вайрфреймы (Wireframes) и интерактивные прототипы разной степени детализации (low-fidelity и high-fidelity);
- применять принципы юзабилити, UX-законов и психологии восприятия в проектных решениях;
- проектировать адаптивную и отзывчивую верстку, используя модульные и сеточные системы;
- разрабатывать и поддерживать дизайн-системы, включая библиотеки компонентов (UI Kit);
- проводить базовое юзабилити-тестирование прототипов и вносить итеративные правки на основе обратной связи;
- представлять и аргументировать свои дизайн-решения заказчику или команде.

знать:

- основные этапы жизненного цикла проектирования интерфейса (UX/UI-процесс);
- фундаментальные принципы UX (User Experience) и UI (User Interface) дизайна;
- современные тенденции и паттерны в дизайне веб и мобильных интерфейсов;
- основы композиции, типографики, теории цвета и визуальной иерархии применительно к интерфейсам;
- методологии проектирования (User-Centered Design, Design Thinking) и основы исследования пользователей;
- основы проектной документации (ТЗ, User Stories, брифы) и метрики оценки успешности интерфейса (конверсия, удовлетворенность).

1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебной дисциплины ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к	<i>уметь:</i> распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части

	различным контекстам	<p>определять этапы решения задачи 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><i>знать:</i> 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>
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><i>уметь:</i> 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><i>знать:</i> 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</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	<p><i>уметь:</i> 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</p>

	ситуациях	<p>определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности</p> <p>презентовать бизнес-идею</p> <p>определять источники финансирования</p> <p><i>знать:</i></p> <p>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>
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	<p><i>уметь:</i></p> <p>грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p> <p><i>знать:</i></p> <p>особенности социального и культурного контекста;</p> <p>правила оформления документов и построения устных сообщений</p>
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p><i>уметь:</i></p> <p>понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы</p> <p>участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы</p> <p>строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности</p> <p>кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые)</p> <p>писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p><i>знать:</i></p> <p>правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы</p> <p>основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика)</p> <p>лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности</p> <p>особенности произношения</p> <p>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	<p><i>Иметь практический опыт:</i></p> <p>выполнения экспериментальных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)</p> <p><i>уметь:</i></p> <p>реализовывать творческие идеи в макете;</p>

	техническим заданием (описанием)	выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии
		знать: ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов

1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
6 семестр			
Тема 1. Введение в UX/UI дизайн. Современный процесс проектирования	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка анализа кейсов и формулировки проекта
Тема 2. Исследование: ЦА, анализ конкурентов, пользовательские сценарии (User Flow, CJM)	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Защита исследовательского этапа (персона + CJM + User Flow)
Тема 3. Проектирование структуры: Информационная архитектура и вайрфреймы	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка структуры приложения и low-fidelity вайрфреймов
Тема 4. Основы UI дизайна: Композиция, сетка, визуальная иерархия.	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка mid-fidelity макетов
Тема 5. Визуальный язык: Типографика, цвет, иконки. Основы брендинга в интерфейсе	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка применения стиля
Тема 6. Создание интерактивного прототипа. Основы адаптивного дизайна	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка интерактивного прототипа
Тема 7. Презентация и передача проекта	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Защита проекта веб-приложения
Темы 2-7	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Просмотр учебных работ, защита проектов/зачет с оценкой
7 семестр			
Тема 1. Особенности мобильного UX. Платформенные	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Просмотр композиций

гайдлайны			
Тема 2. Проектирование мобильных сценариев и жестов	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка конспекта/анализа гайдлайнов (С/р) и выбора платформы
Тема 3. Дизайн-системы и компонентный подход. Создание UI Kit	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка детализированного User Flow
Тема 4. Дизайн ключевых экранов на основе UI Kit	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка отчета по аудиту дизайн систем (С/р), библиотеки компонентов и шаблонов
Тема 5. Прототипирование микровзаимодействий и анимации	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка экранов приложения и доработанного UI Kit
Тема 6. Тестирование и доступность. Финальная сборка	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Демонстрация интерактивного прототипа
Темы 2-6	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК 2.3. ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Проверка отчета по доступности (С/р) и готовности проекта Экзамен

Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОПЦ.17 Проектирование и разработка интерфейсов предусмотрен текущий контроль успеваемости во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 6 семестре и экзамена в 7 семестре.

2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

2.1. Задания для текущего контроля

6 семестр

Тема 2. Исследование: ЦА, анализ конкурентов, пользовательские сценарии.

Практическое занятие № 1. Создание персоны и карты пути пользователя (CJM).

Цель: Научиться проводить начальное исследование для проектирования, фокусируясь на пользователе и его опыте.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала (персоны, CJM, User Flow).
2. Выполнение задания на тему: **«Исследование целевой аудитории и проектирование пользовательского пути».**

Задание: На основе выбранной темы для курсового веб-приложения (напр., «Сервис для поиска репетиторов») проведите исследование и создайте артефакты.

План выполнения:

- 1) **Персона:** Создайте 1 детальную персону (имя, возраст, фото, цели, боли, сценарий использования вашего сервиса).

2) **User Flow:** Нарисуйте схему (можно в FigJam, Miro или на бумаге) основного сценария для персоны (например, «Найти и забронировать урок»). Укажите ключевые шаги и экраны.

3) **Customer Journey Map:** Создайте карту пути для этого сценария. Разбейте путь на этапы (например, «Осознание потребности», «Поиск», «Выбор», «Оплата»). Для каждого этапа опишите: Действия, Мысли, Эмоции, «Боли», Возможности для улучшения.

4) **Анализ:** Сделайте выводы, какие «боли» пользователя должно решить ваше приложение на каждом этапе.

5) Представьте результаты в виде связной презентации (8-10 слайдов).

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 3. Проектирование структуры: информационная архитектура и вайрфреймы.

Практическое занятие № 2. Проектирование структуры приложения.

Цель: Закрепить навыки создания логичной структуры приложения и проектирования его каркаса.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала (информационная архитектура, принципы юзабилити, виды вайрфреймов).

2. Выполнение задания на тему: «Создание структуры приложения и low-fidelity вайрфреймов».

Задание: Спроектируйте структуру и каркас ключевых экранов вашего веб-приложения.

План выполнения:

1) **Структура приложения:** На основе User Flow создайте иерархическую карту приложения. Отобразите главные разделы и их взаимосвязь.

2) **Вайрфреймы:** В Figma создайте low-fidelity (черно-белые, без деталей дизайна) вайрфреймы для 3-5 ключевых экранов приложения (например, главная страница, страница поиска, карточка товара/услуги, личный кабинет).

3) **Требования к вайрфреймам:** Должны быть четко видны основные блоки (шапка, контент, подвал), навигация, расположение ключевых элементов (кнопки, формы, списки). Акцент на функциональность и логику, а не на визуал.

4) Объясните, как вайрфреймы решают задачи пользователя, описанные в CJM.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 4. Основы UI дизайна: Композиция, сетка, визуальная иерархия.

Практическое занятие № 3. Работа с модульной сеткой и композицией.

Цель: Научиться применять модульные сетки и принципы композиции для создания сбалансированных и понятных макетов.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала (принципы композиции, модульные сетки, визуальная иерархия).

2. Выполнение задания на тему: «Разработка mid-fidelity макета на основе сетки».

Задание: Превратите один из low-fidelity вайрфреймов в детализированный mid-fidelity макет, используя сетку.

План выполнения:

1) Выберите самый сложный или важный экран из ранее созданных вайрфреймов.

2) В Figma настройте 12-колоночную модульную сетку для десктопной версии.

3) На основе вайрфрейма создайте mid-fidelity макет. Добавьте реальные элементы: заголовки, текст-«рыбу», условные изображения (плейсхолдеры), четко обозначенные кнопки и поля ввода.

4) С помощью размера, веса шрифта и отступов создайте четкую визуальную иерархию: что является самым важным на экране, что — второстепенным.

5) Прокомментируйте, как вы использовали сетку для выравнивания элементов и создания гармоничной композиции.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 5. Визуальный язык: Типографика, цвет, иконки. Основы брендинга в интерфейсе.

Практическое занятие № 4. Разработка визуального стиля для веб-приложения.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.

2. Выполнение задания на тему: «Создание базового руководства по стилю (Basic Style Guide) для веб-проекта».

Объяснение задания и плана его выполнения:

Определить и систематизировать визуальные константы будущего приложения: цвета, типографику, набор иконок.

План выполнения:

1) Ознакомиться с основами веб-типографики, психологией цвета и принципами создания иконок.

2) Подобрать и обосновать выбор цветовой палитры (первичные, вторичные, акцентные цвета, цвета текста и фона) в соответствии с тематикой проекта и целевой аудиторией.

3) Определить типографическую шкалу: выбрать парные шрифты для заголовков и основного текста, задать кегли, межстрочные и межбуквенные интервалы.

4) Создать или подобрать набор из 5-7 ключевых тематических иконок в едином стиле (например, для главного меню).

5) Продемонстрировать применение всех элементов стиля на фрагменте интерфейса (например, карточке товара или блоке с призывом к действию).

6) Оформить руководство по стилю в виде слайдов презентации.

Общие требования к презентации: 10+ слайдов, наглядное представление палитры, типографики, иконок и пример их применения.

Тема 6. Создание интерактивного прототипа. Основы адаптивного дизайна.

Практическое занятие № 5. Прототипирование и адаптация веб-интерфейса.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.

2. Выполнение задания на тему: «Разработка интерактивного high-fidelity прототипа ключевого сценария с адаптацией под мобильное устройство».

Объяснение задания и плана его выполнения:

Создать кликабельный прототип, демонстрирующий взаимодействие пользователя с интерфейсом на разных устройствах.

План:

1) Ознакомиться с инструментами прототипирования в Figma и принципами адаптивного дизайна.

2) На основе утверждённых макетов создать high-fidelity (детализированный) прототип для десктопной версии 2-3 связанных экранов (например, главная -> карточка товара -> корзина).

3) Настроить интерактивность: клики по кнопкам и ссылкам, переходы между экранами.

4) Адаптировать один из ключевых экранов (например, главную страницу) под вертикальную ориентацию мобильного телефона, переконпоновав элементы.

5) Объяснить, какие изменения были внесены при адаптации и почему (принцип Mobile First или Graceful Degradation).

6) Продемонстрировать работу прототипов (десктоп и мобильный).

Форма отчета: Ссылка на интерактивный прототип в Figma и краткая пояснительная записка.

7 семестр

Тема 1. Особенности мобильного UX. Платформенные гайдлайны.

Практическое занятие № 1. Анализ платформенных особенностей и выбор нативной платформы.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.

2. Выполнение задания на тему: «Сравнительный анализ гайдлайнов iOS и Android на примере популярных приложений».

Объяснение задания и плана его выполнения:

Изучить различия в проектировании интерфейсов для iOS и Android, выявить характерные паттерны.

План:

1) Ознакомиться с ключевыми разделами гайдлайнов Human Interface Guidelines (Apple) и Material Design (Google).

2) Выбрать один тип сервиса (например, мессенджер, погода, заметки).

3) Найти и установить по одному популярному приложению этого типа из App Store и Google Play.

4) Провести сравнительный анализ, обращая внимание на: навигацию (табы, шторки, кнопка «Назад»), оформление основных компонентов (кнопки, поля ввода, алерты), использование жестов, общую эстетику.

5) Сделать выводы о ключевых отличиях и сформировать обоснование для выбора целевой платформы для своего курсового проекта.

6) Оформить анализ в виде презентации.

Общие требования к презентации: 10+ слайдов, скриншоты с пояснениями, сравнительные таблицы, выводы.

Тема 2. Проектирование мобильных сценариев и жестов

Практическое занятие № 2. Проектирование мобильного user flow с акцентом на жесты и состояния.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.

2. Выполнение задания на тему: «Разработка детализированного пользовательского сценария (User Flow) для мобильного приложения с учетом жестов и специальных состояний экрана».

3. Объяснение задания и плана его выполнения:

Спроектировать путь пользователя в мобильном приложении, уделив особое внимание тактильному взаимодействию.

План:

1) Ознакомиться с распространенными жестами в мобильных интерфейсах (тап, свайп, долгое нажатие, пинч) и типами состояний экрана (загрузка, пустое состояние, состояние ошибки).

2) Определить ключевую цель для пользователя в рамках выбранного мобильного приложения.

- 3) Создать подробный User Flow, описывающий все шаги для достижения этой цели.
 - 4) Для каждого ключевого шага указать основной и альтернативные жесты для взаимодействия (например, удаление элемента: долгое нажатие или свайп).
 - 5) Определить, в каких точках сценария могут возникать состояния загрузки, пустого списка или ошибки, и кратко описать их.
 - 6) Визуализировать сценарий в FigJam, Miro или аналогичном инструменте.
- Форма отчета:** Ссылка на диаграмму User Flow с пояснительными комментариями.

Тема 3. Дизайн-системы и компонентный подход. Создание UI Kit.

Практическое занятие № 3,4. Аудит публичной дизайн-системы и создание «атомов».

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.
2. Выполнение задания на тему: **«Исследование принципов построения дизайн-систем и создание базовых компонентов (цвет, типографика, кнопки) для UI Kit».**

Объяснение задания и плана его выполнения:

Изучить структуру профессиональных дизайн-систем и применить полученные знания для создания фундамента собственного UI Kit.

План (для самостоятельной работы):

- 1) Изучить документацию одной из публичных дизайн-систем (Material Design, Apple HIG, Ant Design).
- 2) Проанализировать, как организованы базовые стили (цвет, шрифт, тени) и простейшие компоненты.
- 3) На основе этого анализа и фирменного стиля своего мобильного приложения создать в Figma:
 - Цветовую палитру с основными и семантическими цветами (Primary, Success, Error и т.д.).
 - Типографическую шкалу (H1, H2, Body, Caption) для мобильного интерфейса.
 - Набор кнопок (основная, вторичная, текстовая) в 3 состояниях: default, pressed, disabled.
- 4) Оформить выводы по анализу и представить созданные «атомы».

Форма отчета: Презентация (5-7 слайдов) с анализом и ссылка на файл Figma с созданными стилями и компонентами.

Тема 4. Дизайн ключевых экранов на основе UI Kit.

Практическое занятие № 5. Создание «молекул», «организмов» и шаблонов экранов

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.
2. Выполнение задания на тему: **«Разработка библиотеки сложных компонентов и шаблонов экранов на основе атомарного дизайна».**

Объяснение задания и плана его выполнения:

Построить из базовых «атомов» повторно используемые комплексные блоки интерфейса.

План:

- 1) На основе «атомов», созданных на прошлом занятии, разработать в Figma компоненты-«молекулы»:
 - Поле ввода с заголовком и иконкой.
 - Карточка элемента списка (например, карточка товара или статьи).
- 2) Создать компоненты-«организмы»:
 - Навигационный бар (верхний или нижний таб-бар).

- Список карточек.

3) Используя созданные компоненты, собрать 1-2 шаблона (Templates) часто встречающихся экранов: например, «Список с детализацией» или «Форма ввода данных».

4) Продемонстрировать принцип переиспользования: как изменение стиля «атома» (например, основного цвета) автоматически меняет все связанные компоненты и шаблоны.
Форма отчета: Ссылка на файл Figma с библиотекой компонентов и шаблонов.

Практическое занятие № 6. Быстрая сборка экранов приложения с использованием UI Kit.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.

2. Выполнение задания на тему: «Создание high-fidelity макетов ключевых экранов мобильного приложения методом сборки из готовых компонентов UI Kit».

Объяснение задания и плана его выполнения:

Применить на практике преимущества дизайн-системы для скоростного и консистентного проектирования.

План:

1) Определить 4-5 ключевых экранов для своего мобильного приложения (например, онбординг, главный экран, экран детализации, профиль).

2) Используя компоненты и шаблоны из собственного UI Kit, собрать high-fidelity макеты этих экранов в Figma.

3) Сфокусироваться на скорости работы и единообразии: не создавать новые элементы «с нуля», а использовать и кастомизировать существующие компоненты.

4) Провести самопроверку на консистентность: одинаковы ли отступы, размеры, цвета и состояния одинаковых элементов на разных экранах.

Форма отчета: Ссылка на файл Figma с макетами ключевых экранов.

Тема 5. Прототипирование микровзаимодействий и анимации.

Практическое занятие № 7. Анимирование переходов и интерактивных элементов.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.

2. Выполнение задания на тему: «Добавление осмысленной анимации и микровзаимодействий в интерактивный прототип мобильного приложения».

Объяснение задания и плана его выполнения:

Научиться использовать анимацию как инструмент коммуникации с пользователем, а не как украшение.

План:

1) Выбрать 2-3 важных момента взаимодействия в своём приложении (например, открытие детальной карточки, добавление в избранное, обновление списка).

2) Для каждого момента спроектировать простое, но осмысленное микровзаимодействие или анимацию перехода, используя инструменты Figma (Smart Animate, компонентные свойства).

3) Цель анимации должна быть ясна: направлять внимание, подтверждать действие, обеспечивать плавность восприятия.

4) Связать экраны в интерактивный прототип, демонстрирующий эти анимации.

5) Объяснить, какую пользовательскую задачу решает каждая анимация.

Форма отчета: Ссылка на интерактивный прототип в Figma с настроенными переходами.

Тема 6. Тестирование и доступность. Финальная сборка.

Практическое занятие №8. Проверка интерфейса на юзабилити и доступность.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала.
2. Выполнение задания на тему: «Проведение парного юзабилити-тестирования прототипа и аудит интерфейса на соответствие базовым принципам доступности(WCAG)».

Объяснение задания и плана его выполнения:

Получить обратную связь от реального пользователя и оценить инклюзивность дизайна.

План (для самостоятельной работы):

- 1) Подготовить сценарий тестирования для партнёра по группе: 2-3 конкретные задачи, которые нужно выполнить в прототипе.
- 2) Провести сессию тестирования, наблюдая за действиями партнёра, фиксируя его затруднения и комментарии (метод «мышления вслух»).
- 3) С помощью плагинов для Figma (Contrast, Stark) или онлайн-инструментов проверить выбранные интерфейсы на: достаточность цветового контраста текста, корректность размеров тап-областей.
- 4) На основе результатов тестирования и аудита составить краткий отчёт с 3-5 пунктами, требующими доработки в дизайне.
- 5) Внести минимальные, но важные правки в макеты для улучшения юзабилити и доступности.

Форма отчета: Краткий отчёт (текстовый документ или 3-5 слайдов) с выводами по тестированию и списком внесённых правок.

2.2. Задания для промежуточного контроля.

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета с оценкой в 6 семестре и экзамена в 7 семестре (итоговый просмотр работ, защита проектов с презентацией).

3. Критерии оценивания.

Критерии оценивания выполнения заданий практических занятий

1. **Оценка «отлично»** – безошибочное выполнение задания в полном объеме, даны правильные ответы на контрольные вопросы, сделаны логически точные выводы.
2. **Оценка «хорошо»** – задание выполнено в полном объеме с незначительными замечаниями, даны правильные ответы на контрольные вопросы, не все выводы логически точны и правильны.
3. **Оценка «удовлетворительно»** – задание выполнено в полном объеме, есть грубая ошибка в практическом задании и ошибки в ответах на контрольные вопросы, не все выводы правильные.
4. **Оценка «неудовлетворительно»** – грубые ошибки при выполнении задания, ответов нет, выводов нет.

Критерии оценивания презентации

1. **Оценка «отлично»** – проект представляет собой законченную, профессионально выполненную работу, демонстрирующую глубокое и системное понимание всего цикла проектирования интерфейсов.
2. **Оценка «хорошо»** – проект выполнен на хорошем уровне, основные цели достигнуты, но присутствуют отдельные недочеты или неполная проработка некоторых этапов.
3. **Оценка «удовлетворительно»** – проект реализован на минимально допустимом уровне. Ключевые артефакты представлены, но их качество и глубина проработки низкие. Критические этапы могут быть пропущены или выполнены формально.

4. **Оценка «неудовлетворительно»** – проект не завершен или выполнен с грубыми нарушениями требований. Студент не продемонстрировал понимание базовых принципов проектирования интерфейсов.

Критерии оценивания промежуточной аттестации (зачет с оценкой, экзамен).

Оценка «отлично»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом полного объема практических работ.

Оценка «хорошо»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом не полного объема практических работ.

Оценка «удовлетворительно»

1. Предоставление студентом не всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.

Оценка «неудовлетворительно»

1. Отсутствие значительной части программных заданий.
2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.