

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.12.2025 13:06:15
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 УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

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

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	10

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

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

№ п/п	Код компетенций	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные	1 Этап - Знать: УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
			2 Этап - Уметь:

		способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p>УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах; навыками работы с нормативно-правовой документацией.</p>
2.	ПК-3.	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i></p> <p>ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>
3.	ПК-4.	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике организации деятельности специалистов	<p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i></p> <p>ПК-4.2. Организовывает деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя	<p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия</p>	<p>Зачет</p> <p>«Зачтено»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса освоено в полном объеме.</p> <p>2. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах.</p>

		из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	управленческого решения	<p>3. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>4. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p> <p>5. Итоговый проект выполнен и защищен.</p> <p>«Не зачтено»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса не освоено.</p> <p>2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.</p> <p>3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</p> <p>4. Итоговый проект не выполнен и не защищен.</p>
			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах; навыками работы с нормативно-правовой документацией.</p>	
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	

3.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике	
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Вопросы для сообщений (докладов)

7 семестр

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ВЕБ-ДИЗАЙНА И UX/UI ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии

1. Современные тренды веб-дизайна в игровой индустрии: анализ и прогнозы.
2. Правовые аспекты использования шрифтов в коммерческих веб-проектах: лицензирование и ограничения.
3. Авторское право на графические материалы в веб-дизайне игровых проектов.

4. Типология игровых веб-проектов: сравнительный анализ промо-сайтов, лендингов и игровых порталов.

5. Методы анализа целевой аудитории для игровых веб-проектов: сегментация и профилирование пользователей.

6. Конкурентный анализ веб-сайтов игровых компаний: инструменты и методология.

Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна

1. Фундаментальные принципы пользовательского опыта (UX): теория и практика применения.

2. Методология создания персон пользователей для игровых веб-проектов.

3. Customer Journey Map (CJM) в контексте игровых веб-проектов: построение и анализ.

4. Проектирование user flow для игровых веб-порталов: основные сценарии и паттерны.

5. Эргономика веб-интерфейсов: принципы организации элементов и навигации.

6. Инструменты прототипирования: сравнительный анализ Figma, Adobe XD и альтернативных решений.

8 семестр

РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКСНЫЙ ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ

Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии

1. Принципы создания комплексных дизайн-систем для игровых веб-проектов.

2. Структура дизайн-системы: токены, компоненты, паттерны и их взаимосвязь.

3. Графический дизайн веб-интерфейсов: разработка иконографии для игровых проектов.

4. Иллюстративные элементы в веб-дизайне игровых проектов: стилистика и применение.

5. Адаптация визуального стиля игры для веб-платформы: методы и подходы.

6. Документирование дизайн-системы: создание гайдлайнов и стандартов использования.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Задания для практических работ

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ВЕБ-ДИЗАЙНА И UX/UI ПРОЕКТИРОВАНИЯ

7 семестр

Тема 1.1. Введение в веб-дизайн для игровой индустрии

Задание 1. Провести анализ 5 промо-сайтов компьютерных игр разных жанров, выявить UI/UX паттерны и тренды, оформить результаты в виде мудборда.

Тема 1.2. Принципы UX/UI дизайна

Задание 1. Создать Customer Journey Map для пользователя промо-сайта компьютерной игры (от первого контакта до предзаказа).

Задание 2. Разработать user flow для основных сценариев использования игрового портала (регистрация, покупка, загрузка игры).

РАЗДЕЛ 2. РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ ДЛЯ ИГРОВЫХ ВЕБ-ПРОЕКТОВ

Тема 2.1. Проектирование структуры и навигации

Задание 1. Создать wireframes для 5 ключевых страниц игрового сайта (главная, о игре, персонажи, медиа, предзаказ) в Figma.

Разработка

Задание 2. Разработать два альтернативных варианта навигации для игрового портала, провести сравнительный анализ.

Тема 2.2. Визуальный дизайн игровых веб-интерфейсов

Задание 1. Разработать UI-кит для игрового веб-проекта: кнопки (4 состояния), поля ввода, чекбоксы, выпадающие списки, карточки.

Задание 2. Создать визуальный дизайн главной страницы промо-сайта игры с учётом её жанра и стилистики.

Тема 2.3. Микроанимация и интерактивные элементы

Задание 1. Создать интерактивный прототип главной страницы с анимациями: hover-эффекты кнопок, появление элементов при скролле, анимированное меню.

Задание 2. Разработать анимированную карточку персонажа игры с эффектами при наведении (параллакс, раскрытие информации).

8 семестр

РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКСНЫЙ ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ И UX/UI ДИЗАЙНЕ

Тема 3.1. Дизайн-система веб-проекта для игровой индустрии

Задание 1. Разработать дизайн-систему для игрового веб-проекта: токены, компоненты, паттерны использования.

Задание 2. Создать набор иконок и иллюстративных элементов в стилистике выбранной игры для веб-интерфейса.

Тема 3.2. UX/UI проектирование комплексного веб-проекта

Задание 1. Разработать детализированный UX/UI дизайн игрового веб-портала (не менее 8 экранов) с учётом всех состояний элементов

Задание 2. Создать интерактивный прототип с полным user flow основных сценариев в Figma.

Тема 3.3. Адаптация и оптимизация интерфейсов для различных платформ

Задание. Разработать концепцию и мудборд промо-сайта игры с обоснованием UX/UI решений

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Итоговый проект

8 семестр

Задание итогового проекта

Разработать комплексный веб-дизайн проекта промо-сайта компьютерной игры с применением принципов графического дизайна и UX/UI проектирования. Проект включает полный цикл работы: от UX-исследования и проектирования до создания дизайн-системы и интерактивного прототипа.

Требования к UX/UI дизайну:

- проведение UX-исследования: анализ целевой аудитории, конкурентов, создание персон;
- проектирование user flow и информационной архитектуры веб-проекта;
- разработка wireframes и интерактивных прототипов;
- пользовательское тестирование и итерации дизайна.

Требования к графическому дизайну:

- главная страница с ключевой информацией об игре;
- страница описания игры с геймплеем и особенностями;
- - страница персонажей/локаций с визуальной презентацией;
- медиа-раздел (трейлеры, скриншоты, арты);
- страница предзаказа/покупки.

Требования к дизайн-системе

- полный UI-кит (не менее 20 компонентов) с документацией;
- набор графических элементов: иконки, иллюстрации, декоративные элементы;
- адаптивный дизайн для 3 разрешений (desktop, tablet, mobile);
- интерактивный прототип с ключевыми UX/UI анимациями;
- Handoff-документация для веб-разработчиков.

Требования к оформлению

- проект выполняется в Figma с использованием auto-layout и variants;
- структурированная организация файла (pages, frames, naming);
- наличие микроанимаций и transitions для улучшения UX;
- кейс-презентация веб-дизайн проекта для портфолио.

Вопросы к зачету

7 семестр

1. Охарактеризуйте современные тенденции веб-дизайна в игровой индустрии. Приведите примеры.

2. Какие правовые аспекты необходимо учитывать при создании веб-контента для игровых проектов? Опишите основные требования к лицензированию материалов.

3. В чем заключаются различия между промо-сайтами, лендингами и игровыми порталами? Приведите примеры каждого типа.

4. Опишите методы анализа целевой аудитории для игровых веб-проектов. Как результаты анализа влияют на дизайн-решения?

5. Раскройте сущность понятий UX и UI. В чем их взаимосвязь и различия?

6. Опишите методологию создания персон пользователей. Какие данные необходимы для их разработки?

7. Что такое Customer Journey Map (CJM)? Опишите процесс построения CJM для промо-сайта компьютерной игры.

8. Объясните понятие user flow. Как проектируется user flow для основных сценариев использования игрового веб-портала?

9. Перечислите основные принципы юзабилити интерфейсов. Как они применяются в веб-дизайне игровых проектов?

10. Опишите принципы информационной архитектуры веб-проектов. Как строится структура сайта?

11. Что такое wireframes? Опишите процесс создания wireframes и их роль в проектировании веб-интерфейсов.

12. В чем различие между адаптивным и отзывчивым дизайном? Приведите примеры применения каждого подхода.

13. Опишите процесс создания UI-кита для игрового веб-проекта. Какие компоненты должны в него входить?

14. Какие принципы motion-дизайна применяются в веб-интерфейсах? Опишите роль микроанимаций в улучшении пользовательского опыта.

15. Охарактеризуйте инструменты прототипирования Figma и Adobe XD. В чем их преимущества и особенности применения?

8 семестр

1. Опишите структуру комплексной дизайн-системы для игрового веб-проекта. Какие компоненты входят в дизайн-систему?

2. Раскройте понятия токенов, компонентов и паттернов в контексте дизайн-системы. Как они взаимосвязаны?

3. Опишите процесс разработки иконографии для веб-интерфейсов игровых проектов. Какие требования предъявляются к иконкам?

4. Как адаптируется визуальный стиль игры для веб-платформы? Опишите методы и подходы к адаптации.

5. Какие элементы должны входить в документацию дизайн-системы? Опишите структуру гайдлайнов.

6. Опишите процесс углублённого UX-проектирования игрового веб-портала. Какие методы исследования применяются?

7. Что такое кликабельные прототипы высокой детализации? Опишите процесс их создания в Figma.

8. Охарактеризуйте методы пользовательского тестирования веб-интерфейсов. Как результаты тестирования влияют на итерации дизайна?

9. Что такое handoff в контексте веб-дизайна? Опишите процесс подготовки дизайна к передаче в разработку.

10. Какие документы и материалы необходимы для передачи веб-дизайна разработчикам?

11. Опишите структуру handoff-документации.

12. Опишите полный цикл разработки веб-дизайн проекта промо-сайта компьютерной игры: от концепции до презентации.

13. Какие методы используются для обоснования UX/UI решений заказчику? Опишите структуру презентации дизайн-проекта.

14. Как организуется работа с командой разработки при реализации веб-дизайн проекта? Опишите основные этапы взаимодействия.

15. Опишите требования к оформлению кейса веб-дизайн проекта для портфолио. Какие элементы должны быть включены?

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания сообщений (докладов)

Оценка	Критерии оценивания
«отлично»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, имеются неточности, составлена презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью; составлена презентация с недочетами
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен; отсутствует презентация

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Работа выполнена в полном объеме и в срок. Высокое техническое и эстетическое качество. Демонстрируется глубокое понимание пройденного материала.
«хорошо»	Работа выполнена в полном объеме. Имеются незначительные технические или эстетические недочеты. Задание демонстрирует уверенное владение основными инструментами.
«удовлетворительно»	Задание выполнено не в полном объеме или с существенными ошибками. Минимальные требования к формированию компетенции соблюдены.
«неудовлетворительно»	Работа не выполнена или выполнена формально с грубыми нарушениями требований задания. Минимальные требования не соблюдены.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания итогового проекта

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Проведено глубокое UX-исследование с созданием детальных персон (не менее 2), информационной архитектуры и user flow для всех ключевых сценариев (не менее 3), проведено пользовательское тестирование. Все требуемые страницы разработаны с высоким качеством визуального исполнения, продуманной композицией, типографической системой и обоснованной цветовой схемой, полностью соответствующими стилистике игры. Создан полный UI-кит (не менее 20 компонентов) с использованием auto-layout и variants, комплексная дизайн-система с токенами и полной документацией, набор графических элементов (иконки не менее 15) в едином стиле. Полностью интерактивный прототип в Figma с проработанными переходами и микроанимациями для всех элементов, плавными анимациями с правильным таймингом. Все требования ТЗ выполнены полностью, адаптивный дизайн для всех трех разрешений, структурированный файл проекта, создана handoff-документация. Профессионально оформленный кейс в формате Behance с полным описанием процесса работы и детальным обоснованием UX/UI решений.
«хорошо»	Проведено UX-исследование с созданием персон (не менее 1), информационной архитектуры и user flow для основных сценариев (не менее 2), wireframes для большинства страниц, тестирование не проведено или поверхностно. Все требуемые страницы разработаны с хорошим качеством, композиция в целом продумана, типографика корректна, визуальный стиль соответствует игре, адаптивные версии требуют доработки. Создан UI-кит (не менее 15 компонентов) с основными

	состояниями, большинство компонентов используют auto-layout и variants, дизайн-система с основными токенами, документация присутствует, но не полностью проработана, набор графических элементов (иконки не менее 10) с незначительными отклонениями. Интерактивный прототип с основными переходами, микроанимации для большинства элементов, анимации в основном плавные с незначительными недочетами. Все основные требования ТЗ выполнены, адаптивный дизайн для всех разрешений с недочетами, файл в целом структурирован, handoff-документация не полностью проработана. Кейс оформлен в приемлемом формате с описанием основных этапов работы, описание UX/UI решений присутствует, но не полностью детализировано.
«удовлетворительно»	Проведено базовое UX-исследование с упрощенной персоной, базовой информационной архитектурой, user flow для одного сценария, wireframes для основных страниц, тестирование отсутствует. Основные страницы разработаны, базовая композиция с нарушениями иерархии, типографика подобрана без системы, визуальный стиль частично соответствует игре, адаптивные версии созданы частично. Создан базовый UI-кит (не менее 10 компонентов), компоненты частично используют auto-layout и variants, упрощенная дизайн-система с базовыми токенами, документация минимальная или отсутствует, минимальный набор графических элементов (иконки не менее 5). Базовый интерактивный прототип с минимальными переходами, единичные микроанимации, недочеты в плавности и тайминге. Основные требования ТЗ выполнены частично, адаптивный дизайн создан частично, файл слабо структурирован, handoff-документация отсутствует или минимальна. Кейс оформлен минимально с кратким описанием работы, базовая визуализация не всех экранов, описание UX/UI решений минимальное или отсутствует.
«неудовлетворительно»	UX-исследование не проведено или проведено поверхностно, персоны не созданы или некорректны, информационная архитектура отсутствует или нелогична, user flow отсутствует, wireframes отсутствуют или созданы для единичных страниц. Не все требуемые страницы разработаны, композиция не продумана, типографика некорректна, визуальный стиль не соответствует игре, адаптивные версии отсутствуют. UI-кит не создан или менее 10 компонентов, компоненты не используют auto-layout и variants, дизайн-система отсутствует или некорректна, документация отсутствует, графические элементы отсутствуют или в недостаточном количестве. Интерактивный прототип не создан или некорректен, микроанимации отсутствуют или некорректны, анимации ухудшают UX или отсутствуют. Требования ТЗ не выполнены или выполнены минимально, большинство страниц отсутствуют, адаптивный дизайн отсутствует или некорректен, файл не структурирован, handoff-документация отсутствует. Кейс не оформлен или некорректен, презентация отсутствует или содержит минимальную информацию, описание UX/UI решений

	отсутствует.
--	--------------

Критерии оценивания на зачете

Зачет (7 семестр)

Общая оценка за зачет формируется из оценок за выполнение практических работ, подготовки сообщений (докладов) за семестр.

«Зачтено»

1. Теоретическое содержание курса освоено в полном объеме.
2. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах.
3. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
4. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены.

«Не зачтено»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.

Зачет (8 семестр)

Общая оценка за зачет формируется из оценок за выполнение практических работ, подготовки сообщений (докладов) за семестр.

«Зачтено»

1. Теоретическое содержание курса освоено в полном объеме.
2. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах.
3. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
4. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены.
5. Итоговый проект выполнен и защищен.

«Не зачтено»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
4. Итоговый проект не выполнен и не защищен.