Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2025 14:41:42
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbdabb33ebc58

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): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр
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. Организовывает 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 A/B 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) A/B 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 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

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

Ответ: SVG

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

Ответ: Constraints (или Ограничения)

17. 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

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

а) Offline Mode
б) Multiplayer (совместное редактирование)
в) Export
г) Plugins

19. 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

20. 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

21. 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

22. 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) Задокументировать стили, отступы и размеры элементов

23. 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

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

Ответ: Branching (или Ветвление, или Branches)

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

Ответ: библиотеки

26. 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

27. 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

28. 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

29. 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

30. 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

31. 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

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

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

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

Ответ: Итерации (или Итеративный процесс, или Ревью)

34. 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)

35. 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

36. 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

37. 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

38. 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. Организовывает 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
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:

Программное обеспечение	*Тип задачи*
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