

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 23/07/2025 11:00:47
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2025

Автор-составитель: Усынина А.М.

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.....	22

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

Процесс изучения дисциплины «Искусственный интеллект» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p>ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета</p>
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<p>ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса</p> <p>ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами</p> <p>ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов</p>

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>

			<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>
1.	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>
2.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.</p>
			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.</p>
			<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.</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.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Проводить сравнительный анализ</p>	<p>Экзамен Оценка «отлично» 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы. 3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p>

			<p>аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>4. Выполнен итоговый проект</p> <p>Оценка «хорошо»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p> <p>4. Итоговый проект выполнен частично</p> <p>Оценка «удовлетворительно»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).</p> <p>4. Итоговый проект не выполнен</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>	<p>Оценка «не удовлетворительно»</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</p>

3.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.

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 к устному опросу

5 семестр

Тема 1. Основные этапы и направления исследований в области систем искусственного интеллекта

- Что такое Big Data и какова его роль в современных ИИ-системах?
- Дайте определение понятиям «база знаний», «инженерия знаний».
- Из каких компонентов состоит структура системы искусственного интеллекта?
- Чем отличается обучение «с учителем» от обучения «без учителя»? Приведите примеры задач.

Тема 2. Промпт-инжиниринг

- Дайте определение промпт-инжинирингу.
- Какие типы контента можно генерировать с помощью промптов?
- Назовите основные принципы составления эффективного промпта для генерации изображений.
 - Что такое «негативный промпт» и для чего он используется?
 - Как оптимизация промпта влияет на качество результата?
 - Какие параметры (например, --ar, --style) используются в Midjourney для управления генерацией?

Тема 3. Использование нейросетей в UI-дизайне

- Как нейросети могут помочь на этапе генерации идей (pre-design)?
- Перечислите известные вам нейросети для генерации изображений.
- Что такое технология Text-to-UI? Приведите примеры инструментов.
- Какие плагины на базе ИИ существуют для Figma? Опишите их функционал.
- Как ИИ может автоматизировать создание UI-китов и компонентов?
- Что такое «вариативность» при генерации UI-элементов?
- Какие возможности предоставляют нейросети для генерации иконок, иллюстраций, анимации?

6 семестр

Тема 4. Использование нейросетей в UX-исследованиях

- Какова роль ИИ в обработке неструктурированных данных (поведение, клики, эмоции)?
- Что такое JTBD (Jobs To Be Done) и как ИИ помогает в их генерации?
- Объясните понятие «предиктивная аналитика» в UX.
- Какие этические проблемы возникают при использовании ИИ для анализа пользовательских данных?
- Что такое «когнитивные искажения» (галлюцинации) нейросетей и как они влияют на результаты исследований?

Тема 5. Нодовые системы

- В чем отличие нодового интерфейса от простого текстового промпта?
- Какие преимущества даёт использование ComfyUI профессиональному дизайнеру?
- Что представляет собой Figma Weave? Какие задачи он решает?
- Что такое workflow в нодовых системах и как его можно сохранить/воспроизвести?

Тема 6. Генерация контента

- Как ИИ может помочь в создании структуры портфолио?
- Какие типы визуального контента для кейсов можно генерировать с помощью нейросетей?
- Что такое «мокап» и как его создать с помощью ИИ?
- Как языковые модели (DeepSeek, ChatGPT) помогают в написании текстов для портфолио?
- Какие элементы портфолио можно улучшить с помощью ИИ?
- Какие ошибки чаще всего допускают при использовании ИИ для создания портфолио?

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные практические задания

5 семестр

Тема 1. Основные этапы и направления исследований в области систем искусственного интеллекта

- На основе открытых источников (например, статей, сайтов) составить схему эволюции систем ИИ с указанием ключевых событий и технологий.

Тема 2. Промпт-инжиниринг

- Создать промпт для генерации изображения в Midjourney на тему «интерфейс мобильного приложения». Сгенерировать изображение и проанализировать результат.

- Оптимизировать промпт из предыдущего задания, добавив параметры соотношения сторон, стиля и негативные промпты. Сравнить результаты.

- Написать промпт для генерации текста (например, описания функционала приложения) с помощью ChatGPT или DeepSeek. Оценить качество и внести правки.

Тема 3. Использование нейросетей в UI-дизайне

- С помощью плагина Magician в Figma сгенерировать набор иконок для интернет-магазина (корзина, избранное, профиль).

- Разработать несколько вариантов цветовой палитры для веб-сайта с помощью ИИ-инструмента (например, Khroma или плагина в Figma).

6 семестр

Тема 4. Использование нейросетей в UX-исследованиях

- Разработать план аудита сайта с применением ИИ и провести его. Проанализировать данные сначала через обсуждение в команде, а затем загрузить результаты в нейросеть для проверки

- Разработать план тестирования сайта на пользователях и провести тестирование. Проанализировать данные сначала через обсуждение в команде, а затем загрузить результаты в нейросеть для проверки

Тема 5. Нодовые системы

- Открыть ComfyUI (портативную версию). Рассмотреть простейший workflow: загрузка модели → промпт → KSampler → VAE Decoder → сохранение изображения. Сгенерировать изображение.

- В Figma Weave (если доступна бета) создать нодовый пайплайн, объединяющий генерацию текста, изображения и цветокоррекцию.

- Загрузить готовый workflow (из PNG) и изменить параметры, чтобы получить несколько вариаций на одну тему.

Тема 6. Генерация контента

- Сформулировать концепцию портфолио (тема, стиль). С помощью ChatGPT создать структуру главной страницы и страницы кейса.

- Сгенерировать в Midjourney мокапы устройств и фоновые изображения для двух проектов.

- Написать убедительное описание для одного из своих проектов (или учебного) с помощью языковой модели, применив структуру «проблема → решение → результат».

- Подготовить итоговую презентацию портфолио в Figma, включив в неё сгенерированные материалы.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Выполнение проверочных заданий:

1. Генерация структуры приложения с помощью ИИ
2. Сравнительный анализ нейросетей для генерации изображений
3. Доклад на тему «Сравнение плагинов на базе ИИ для Figma»
4. Генерация контента для текущего учебного проекта по выбору

6 семестр

Итоговый проект

Тема проекта: «Разработка дизайн-концепции цифрового продукта с использованием инструментов искусственного интеллекта».

Содержание:

- Провести предпроектное исследование (анализ аналогов, определение целевой аудитории, JTBD) с применением ИИ.
- Сгенерировать визуальную концепцию (мудборды, цветовые палитры, иконки, иллюстрации) с помощью нейросетей.
- Разработать прототип интерфейса (не менее 5 экранов) в Figma, используя AI-плагины.
- Подготовить портфолио-кейс с описанием процесса, включая сгенерированные материалы и обоснование решений.
- Защитить проект с демонстрацией рабочих файлов и workflow.

Итоговый тест

Компетенция: ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта

ПК-1.1.

Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

5 семестр

1. Промпт-инжиниринг – это:
 - а. Разработка аппаратного обеспечения для нейросетей
 - б. Процесс создания и оптимизации текстовых запросов для генерации контента нейросетями**
 - в. Метод обучения нейросетей без учителя
 - г. Технология защиты нейросетей от взлома
2. Какие задачи позволяет решать промпт-инжиниринг в дизайне? (выберите три)
 - а. Генерация цветовых палитр**
 - б. Автоматическая вёрстка HTML-кода
 - в. Создание мудбордов и референсов**
 - г. Написание уникальных текстов для описания проектов**
 - д. Тестирование юзабилити интерфейса
3. Для чего используется промпт-инжиниринг при создании мудбордов?

- а. Для автоматической вёрстки сайта
- б. Для генерации набора изображений, передающих нужное настроение и стиль**
- в. Для расчёта цветовых сочетаний по формулам
- г. Для создания анимации переходов

4. Опишите, как нейросети могут помочь дизайнеру на этапе генерации идей (pre-design). Приведите два примера.

Примерный ответ: Нейросети могут генерировать множество вариантов визуальных концепций на основе текстового описания (Midjourney), создавать цветовые палитры и мудборды, подбирать референсы, что ускоряет этап поиска идей и вдохновения. Примеры: генерация Mood Boards, создание нескольких вариантов логотипа.

6 семестр

1. Что такое «персона» (user persona) в UX-исследованиях?

- а. Реальный пользователь, участвующий в тестировании
- б. Обобщённый портрет целевого пользователя на основе данных о поведении и мотивации**

- в. Список требований к интерфейсу
- г. Диаграмма пользовательских путей

2. Какие данные можно использовать для автоматического создания персон с помощью ИИ?

- а. Данные веб-аналитики
- б. Результаты опросов
- в. Транскрипты интервью
- г. Все вышеперечисленные**

3. Как нейросети могут помочь в сборе и анализе данных о поведении пользователей на сайте?

- а. Автоматически строить тепловые карты кликов
- б. Анализировать записи сессий и выявлять проблемные зоны
- в. Прогнозировать действия пользователей на основе истории
- г. Все варианты**

4. Что такое CJM (Customer Journey Map) и как ИИ может помочь в её создании?

- а. CJM – карта пути пользователя, отражающая его опыт взаимодействия с продуктом; ИИ может анализировать большие данные для выявления типичных сценариев и автоматически генерировать карты на основе поведения**
- б. CJM – список всех страниц сайта; ИИ помогает расставить их в правильном порядке
- в. CJM – это тепловая карта; ИИ строит её по кликам
- г. CJM – это схема базы данных; ИИ оптимизирует запросы

5. Какие метрики пользовательского поведения можно анализировать с помощью ИИ для выявления потребностей?

- а. Время на странице
- б. Глубина просмотра
- в. Конверсия в целевое действие

г. Все перечисленные, а также более сложные паттерны, например, пути перехода

6. Что такое «Jobs To Be Done» (JTBD) и как ИИ помогает в их идентификации?

- а. JTBD – это задачи, которые пользователь «нанимает» продукт решить; ИИ анализирует отзывы и поведение, чтобы автоматически формулировать такие задачи**
 б. JTBD – это список работ по проекту; ИИ распределяет задачи между дизайнерами
 в. JTBD – это диаграмма Ганта; ИИ строит её по срокам
 г. JTBD – это тип анимации; ИИ генерирует её

ПК-1.2.

Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

5 семестр

1. Какая нейросеть чаще всего используется для генерации изображений по текстовому описанию?

- а. GPT-4
 б. BERT
в. Midjourney
 г. Whisper

2. Соотнесите инструмент ИИ с его основным назначением в UI-дизайне:

1. Magician (плагин Figma)	а. Генерация изображений с высоким разрешением и детализацией
2. Midjourney	б. Автозаполнение макетов контентом, генерация иконок
3. DALL-E	в. Генерация изображений на основе текста с возможностью редактирования

Ответ: 1 - б, 2 - а, 3 - в

3. Дополните предложение: Процесс создания эффективных запросов к нейросети для получения желаемого результата называется _____.

Ответ: промпт-инжиниринг

4. Что такое технология Text-to-UI?

- а. Преобразование текстового описания в макет интерфейса**
 б. Инструмент для проверки орфографии в интерфейсе
 в. Метод оптимизации текста для поисковых систем
 г. Способ отображения текста на экране мобильного устройства

5. Какие критерии следует учитывать при сравнительном анализе двух нейросетей-генераторов изображений (например, Midjourney и DALL-E)?

- а. Качество и стиль изображений
 б. Скорость генерации
 в. Стоимость и доступность
 г. Все вышеперечисленные
6. Что такое «референс» в дизайне и как ИИ помогает в его поиске?

- а. Референс – это пример или образец для вдохновения; ИИ может генерировать множество вариантов по запросу или находить похожие изображения**
 б. Референс – это готовый макет; ИИ его автоматически верстаёт
 в. Референс – это цветовая палитра; ИИ её подбирает
 г. Референс – это шрифт; ИИ его распознаёт

7. Какие параметры промпта наиболее важны для сравнения результатов генерации изображений?

- а. Длина промпта

б. Использование ключевых слов и стилей

в. Наличие негативных промптов

г. **Все перечисленные, а также дополнительные параметры (соотношение сторон, качество и др.)**

8. Дополните предложение: Для объективного сравнения двух нейросетей необходимо использовать одинаковые _____.

Ответ: промпты (или входные данные)

6 семестр

1. Какие метрики можно использовать для сравнения качества мокапов, сгенерированных разными нейросетями?

а. Реалистичность

б. Соответствие перспективе

в. Качество освещения и теней

г. **Все перечисленные**

2. Дополните предложение: При сравнении нескольких вариантов дизайн-концепций, созданных с помощью ИИ, дизайнер должен оценивать их с точки зрения _____.

Ответ: соответствия брифу и целевой аудитории (или поставленной задаче)

3. Что такое А/В тестирование и как ИИ может помочь в его проведении для сравнения двух вариантов интерфейса?

а. А/В тестирование — это создание двух анимаций; ИИ их сравнивает

б. **А/В тестирование — это сравнение двух версий для определения лучшей; ИИ может автоматически распределять трафик, анализировать результаты и даже предсказывать исход без длительного тестирования**

в. А/В тестирование — это опрос пользователей; ИИ проводит интервью

г. А/В тестирование — это сравнение кода; ИИ находит ошибки

4. Что такое «галлюцинации» нейросетей и как они влияют на сравнение результатов?

а. Галлюцинации — это ошибки, когда нейросеть генерирует несуществующие или искажённые объекты; при сравнении важно учитывать частоту таких ошибок и их критичность

б. Галлюцинации — это красочные изображения; они улучшают результат

в. Галлюцинации — это сбои в программе; они не влияют

г. Галлюцинации — это творческий подход; они приветствуются

ПК-1.3.

Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

5 семестр

1. Соотнесите этап создания сайта с возможностью использования ИИ:

1. Сбор материалов (скриншоты, описания)	а. Midjourney, DALL-E
2. Генерация визуального контента	б. Плагины для Figma, AI-генераторы сайтов
3. Написание текстов	в. ChatGPT, DeepSeek
4. Вёрстка сайта	г. Инструменты для транскрибации, анализа данных

Ответ: 1 - г, 2 - а, 3 - в, 4 - б

2. Какие ошибки часто допускают при использовании ИИ для создания дизайна и как их избежать?

- а. Использование шаблонных промптов, что приводит к однотипным изображениям; нужно учиться составлять детальные промпты;
- б. Игнорирование пост-обработки; важно дорабатывать результаты вручную;
- в. Отсутствие авторского стиля; нужно комбинировать ИИ и свои идеи
- г. **Все перечисленные**

6 семестр

1. Как ИИ может помочь в создании портфолио дизайнера?

- а. Автоматически выполнить вёрстку сайта портфолио
- б. Сгенерировать текст описания проектов и подобрать визуальные мокапы
- в. Провести анализ целевой аудитории портфолио
- г. **Всё перечисленное**

2. Какой тип контента можно генерировать с помощью нейросетей для наполнения кейсов в портфолио?

- а. Уникальные мокапы устройств
- б. Заглушки изображений и иконки
- в. Тексты описания проектов
- г. **Всё вышеперечисленное**

3. Соотнесите задачу при создании портфолио с ИИ-инструментом:

1. Генерация уникального текста «О себе»	а. Midjourney
2. Создание мокапов устройств	б. ChatGPT
3. Автоматическая генерация структуры портфолио по описанию	в. Mobirise AI

Ответ: 1 - б, 2 - а, 3 - в

4. Дополните предложение: При создании портфолио с помощью ИИ важно составить грамотный _____, чтобы получить релевантный результат.

Ответ: промпт

5. Что из перечисленного НЕ является преимуществом использования ИИ при создании портфолио?

- а. Экономия времени на подбор визуальных материалов
- б. **Полная автоматизация творческого процесса без участия дизайнера**
- в. Генерация множества вариантов оформления
- г. Помощь в написании убедительных описаний проектов

6. Какая информация может быть использована ИИ-генератором портфолио для создания персонализированного сайта?

- а. Загруженное PDF-резюме
- б. Описание навыков и опыта текстом
- в. Примеры работ
- г. **Все варианты**

ПК-3.1.

Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

5 семестр

1. Как ИИ может помочь в генерации гипотез для улучшения интерфейса?

- а. Проанализировать поведение пользователей и выявить закономерности
- б. Предложить варианты на основе успешных кейсов
- в. Сгенерировать список потенциальных проблем
- г. **Все варианты**

2. Как ИИ может помочь в сборе обратной связи от пользователей после запуска продукта?

- а. Автоматически анализировать комментарии в соцсетях и магазинах приложений
- б. Проводить опросы с помощью чат-ботов
- в. Выявлять тренды в жалобах
- г. **Все варианты**

6 семестр

1. Что такое JTBD (Jobs To Be Done) в UX-исследованиях?

- а. Метод визуализации пользовательских путей
- б. **Фреймворк для описания задач, которые пользователь «нанимает» продукт решить**
- в. Тип диаграммы для отображения данных
- г. Инструмент для А/В тестирования

2. Какие задачи можно автоматизировать с помощью ИИ в UX-исследованиях? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. **Транскрибация интервью**
- б. **Кластеризация отзывов пользователей**
- в. **Построение прогностических моделей поведения**
- г. Создание дизайн-макетов

3. Соотнесите понятие в UX-исследованиях с его описанием:

1. Тепловая карта (heatmap)	а. Карта пути пользователя, отражающая его опыт взаимодействия с продуктом
2. CJM (Customer Journey Map)	б. Обобщённый портрет целевого пользователя
3. Персона (амплуа-персона)	в. Визуализация зон наибольшего внимания и кликов на странице

Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б

4. Какие данные наиболее ценны для обоснования дизайнерских решений перед заказчиком?

- а. Мнение дизайнера
- б. **Данные исследований (опросы, аналитика, тестирования)**
- в. Тренды в дизайне
- г. Мнение конкурентов

5. Какие метрики юзабилити можно автоматически отслеживать с помощью ИИ?

- а. Время выполнения задачи
- б. Количество ошибок
- в. Пути пользователя
- г. **Все перечисленные, а также более сложные, например, индекс удовлетворённости**

6. Какие этические аспекты нужно учитывать при использовании ИИ для анализа пользовательских данных?

- а. Конфиденциальность данных
- б. Информированное согласие
- в. Прозрачность алгоритмов
- г. Все перечисленные**

7. Дополните предложение: Чтобы убедить заказчика в правильности дизайн-решения, нужно представить не только сами решения, но и _____.

Ответ: обоснование (данные исследований, результаты тестирований)

8. Какие методы визуализации данных наиболее эффективны для представления результатов UX-исследований заказчику?

- а. Тепловые карты
- б. Графики и диаграммы
- в. Инфографика
- г. Все, в зависимости от аудитории и типа данных**

ПК-3.2.

Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

5 семестр

1. Что такое промпт в контексте взаимодействия с нейросетями?

- а. Готовое изображение, загружаемое в нейросеть
- б. Текстовый запрос, описывающий желаемый результат**
- в. Программный код для обучения модели
- г. Набор гиперпараметров модели

2. Что понимается под «оптимизацией промпта»?

- а. Уменьшение длины запроса для экономии токенов
- б. Изменение формулировок и добавление ключевых слов для улучшения качества результата**
- в. Перевод промпта на другой язык
- г. Шифрование промпта для безопасности

3. Какая архитектура нейросети лежит в основе большинства современных генераторов изображений (Midjourney, Stable Diffusion)?

- а. Рекуррентная нейронная сеть (RNN)
- б. Трансформер
- в. Диффузионная модель**
- г. Свёрточная нейронная сеть (CNN)

4. Соотнесите тип контента и пример нейросети для его генерации:

1. Текст	а. Midjourney
2. Изображение	б. Runway ML
3. Анимация	в. ChatGPT

Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б

5. Что такое «негативный промпт» (negative prompt) в генерации изображений?

- а. Запрос, содержащий нецензурные выражения
- б. Описание того, чего не должно быть на изображении**
- в. Запрос на удаление фона
- г. Слишком короткий промпт

6. Какой из перечисленных инструментов предназначен для создания прототипов интерфейсов с помощью ИИ?

- а. Uizard**
- б. Adobe Illustrator
- в. Blender
- г. Visual Studio Code

7. Дополните предложение: Процесс создания серии изображений с сохранением стиля персонажа или объекта называется _____.

Ответ: стилизация (или генерация с сохранением стиля)

6 семестр

1. Что такое ComfyUI?

- а. Графический редактор для создания иконок
- б. Нодовый интерфейс для управления генерацией изображений на основе Stable**

Diffusion

- в. Платформа для проведения UX-тестирования
- г. Библиотека Python для анализа данных

2. Что такое Figma Weave?

- а. Плагин для создания анимации
- б. Инструмент для вёрстки сайтов
- в. Нодовый редактор внутри Figma для генерации контента с помощью ИИ**
- г. Библиотека компонентов

3. Какие преимущества даёт использование нодовых систем (например, ComfyUI) дизайнеру? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. Полный контроль над процессом генерации**
- б. Возможность создавать сложные пайплайны с несколькими моделями**
- в. Простота использования для новичков
- г. Воспроизводимость результатов (сохранение workflow)**

4. Дополните предложение: В нодовых системах граф, описывающий последовательность операций генерации, называется _____.

Ответ: workflow (или пайплайн)

ПК-3.3.

Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

5 семестр

1. Какие данные о заказчике допустимо использовать для персонализации дизайна без нарушения этики?

- а. Предоставленные заказчиком брифы, референсы и пожелания**
- б. Личные данные, найденные в открытых источниках без согласия
- в. Информация о финансовом положении заказчика
- г. Данные о семейном положении

2. Как следует поступить, если нейросеть сгенерировала изображение, похожее на чью-то охраняемую работу?

а. Использовать как есть, это случайность

б. Проверить на плагиат, изменить или отказаться от использования, объяснить заказчику ситуацию

в. Скрыть этот факт

г. Обвинить нейросеть

3. Что такое «прозрачность» в контексте использования ИИ в работе с заказчиком?

а. Честное информирование заказчика о том, что в работе использовались инструменты ИИ

б. Использование только прозрачных изображений PNG

в. Предоставление всех исходников

г. Открытый код программы

4. Дополните предложение: При представлении заказчику проекта, созданного с помощью ИИ, важно подчеркнуть _____ дизайнера в процессе.

Ответ: роль и авторский вклад

6 семестр

1. Какие вопросы этики возникают при использовании ИИ для генерации контента на основе данных заказчика?

а. Конфиденциальность данных заказчика

б. Права на сгенерированный контент

в. Возможность утечки информации через публичные сервисы

г. Все перечисленные

2. Как правильно согласовывать с заказчиком использование ИИ-инструментов в проекте?

а. Не сообщать, если заказчик не спрашивает

б. Включить этот пункт в договор или обсудить на старте, объяснив преимущества и возможные риски

в. Использовать только бесплатные инструменты

г. Сообщить только после завершения проекта

3. Что делать, если заказчик просит сгенерировать контент, который может нарушать авторские права или этические нормы?

а. Выполнить просьбу, чтобы не потерять заказчика

б. Объяснить заказчику возможные последствия и предложить альтернативы

в. Выполнить, но анонимно

г. Отказаться от проекта

4. Соотнесите ситуацию с правилом делового этикета:

1. Заказчик прислал правки поздно вечером	а. Вежливо напомнить о себе через разумный срок
2. Заказчик просит внести изменения, которые ухудшают дизайн	б. Ответить на следующий день в рабочее время
3. Заказчик не отвечает на письма	в. Аргументированно объяснить свою позицию, предложить компромисс

Ответ: 1 – б, 2 – в, 3 – а

5. Что такое NDA (соглашение о неразглашении) и почему оно важно при работе с заказчиком?

а. NDA защищает конфиденциальную информацию заказчика и обязывает не разглашать детали проекта

- б. NDA — это договор о стоимости работ
- в. NDA — это гарантия качества
- г. NDA — это лицензия на использование ИИ

6. Дополните предложение: В договоре с заказчиком желательно прописать, кому принадлежат _____ на результаты, созданные с помощью ИИ.

Ответ: авторские права

7. Какие вопросы следует задать заказчику на старте проекта, чтобы лучше понять его ожидания?

- а. Целевая аудитория, цели проекта, предпочтения по стилю
- б. Бюджет и сроки
- в. Примеры понравившихся работ
- г. **Все перечисленные**

ПК-4.1.

Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса

5 семестр

1. Что из перечисленного является примером генерации UI-элементов с помощью ИИ?

- а. Создание кнопок с разными состояниями с помощью плагина**
- б. Ручная отрисовка всех состояний элемента
- в. Копирование готового элемента из библиотеки
- г. Использование стандартных форм в Figma

2. Какая нейросеть может генерировать изображения, которые затем можно использовать в качестве фона или иллюстрации в интерфейсе?

- а. GPT-4
- б. DALL-E**
- в. BERT
- г. LaMDA

3. Что такое «вариативность» при генерации UI-компонентов с помощью ИИ?

а. Возможность создания нескольких вариантов одного элемента с небольшими изменениями

- б. Изменение цветовой схемы всего макета
- в. Автоматическое изменение размеров компонента
- г. Создание анимации для компонента

4. Какие типы UI-элементов можно генерировать с помощью ИИ?

- а. Иконки
- б. Кнопки с текстом
- в. Карточки товаров с наполнением
- г. Логотипы
- д. Всё вышеперечисленное**

5. Соотнесите инструмент ИИ и его функцию в создании визуального дизайна:

1. Плагин для генерации текста в Figma	а. Midjourney
2. Генератор изображений по промпту	б. LottieFiles AI
3. Инструмент для создания Lottie-анимации	в. Magician (текст)

Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б

6 семестр

1. Что такое «промпт-инжиниринг для портфолио»?

а. Создание запросов к нейросети для генерации контента, отражающего ваш стиль и навыки

- б. Написание текста резюме
- в. Разработка структуры сайта
- г. Оптимизация изображений для веба

2. Дополните предложение: Процесс создания реалистичной фотографии устройства с наложенным на экран дизайном называется _____.

Ответ: мокап (mockup)

3. Какие методы генерации цветовых палитр с помощью ИИ существуют?

- а. Анализ загруженного изображения и извлечение цветов
- б. Генерация на основе заданного базового цвета
- в. Создание палитры по текстовому описанию (например, "тёплые осенние тона")
- г. Все перечисленные**

4. Соотнесите этап создания UI-концепции с подходящим ИИ-инструментом:

1. Генерация мудборда	а. Midjourney
2. Создание иконок	б. Fontjoy (или аналоги)
3. Подбор шрифтов	в. Magician (плагин Figma)

Ответ: 1 – а, 2 – в, 3 – б

5. Что такое «стиль» в дизайне и как ИИ может помочь в его определении?

а. Стиль — это совокупность визуальных приёмов; ИИ может проанализировать референсы и сгенерировать элементы в заданном стиле

- б. Стиль — это цвет; ИИ подбирает цвет
- в. Стиль — это шрифт; ИИ рекомендует шрифт
- г. Стиль — это анимация; ИИ создаёт её

б. Дополните предложение: Для создания единого стиля интерфейса важно, чтобы все сгенерированные элементы (иконки, иллюстрации) были выполнены в _____.

Ответ: единой стилистике (или в одном стиле)

7. Какие ограничения есть у нейросетей при генерации UI-элементов?

- а. Не всегда понимают сетки и выравнивание
- б. Могут генерировать нечитаемый текст
- в. Требуют пост-обработки
- г. Все перечисленные**

ПК-4.2.

Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами

5 семестр

1. Какой инструмент позволяет создавать прототипы интерфейсов на основе загруженного эскиза?

a. Uizard

б. Figma

в. Sketch

г. Adobe XD

2. Что такое «интерактивный прототип»?

а. Статичный набор экранов

б. Кликабельный макет, имитирующий поведение реального приложения

в. Анимированная заставка

г. Схема пользовательских путей

3. Как ИИ может помочь в создании каркасных прототипов (wireframes)?

а. Автоматически расставить элементы на основе текстового описания

б. Преобразовать эскиз от руки в цифровой wireframe

в. Сгенерировать несколько вариантов расположения блоков

г. Все варианты

4. Какие данные о поведении пользователей можно использовать для улучшения прототипа?

а. Тепловые карты кликов на похожих интерфейсах

б. Анализ путей пользователей

в. Результаты А/В тестирования

г. Все перечисленные

5. Соотнесите тип прототипа с его характеристикой:

1. Низкая детализация (low-fidelity)	а. Прототип, близкий к финальному дизайну, с цветами, шрифтами, интерактивностью
2. Высокая детализация (high-fidelity)	б. Схематичное представление, часто чёрно-белое, без деталей

Ответ: 1 – б, 2 – а

6 семестр

1. Дополните предложение: Для создания прототипа, учитывающего пользовательский опыт, необходимо сначала провести _____.

Ответ: UX-исследования

2. Какие возможности предоставляет Figma Weave дизайнеру? (выберите несколько вариантов ответа)

а. Создание нодовых пайплайнов для генерации контента

б. Интеграция различных нейросетей (текст, изображение, видео) в одном интерфейсе

в. Ручная отрисовка каждого пикселя

г. Применение цветокоррекции и масок к сгенерированному контенту

3. Какие преимущества даёт использование нодовых систем для создания прототипов?

а. Быстрая генерация множества вариаций

б. Возможность точной настройки каждого элемента

в. Воспроизводимость результатов

г. Все перечисленные

4. Что такое «анимация переходов» в прототипе и как ИИ может помочь в её создании?

а. Анимация, показывающая, как один экран сменяет другой; ИИ может генерировать промежуточные кадры или целые анимации по описанию

б. Анимация загрузки

в. Анимация нажатия кнопки

г. Статичный переход

5. Соотнесите задачу при разработке прототипа с ИИ-инструментом:

1. Генерация структуры экранов	а. Midjourney
2. Создание визуального контента	б. Runway ML
3. Добавление анимации	в. Uizard

Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б

ПК-4.3.

Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

5 семестр

1. Как ИИ может помочь в тестировании прототипа интерфейса?

а. Автоматически собрать тепловую карту кликов на основе предсказаний

б. Провести А/В тестирование без реальных пользователей

в. Сгенерировать отчет с рекомендациями по улучшению юзабилити

г. Всё перечисленное

2. Что такое А/В тестирование прототипа?

а. Сравнение двух вариантов интерфейса для определения лучшего по выбранным метрикам

б. Тестирование с участием двух групп пользователей

в. Тестирование двух разных прототипов

г. Сравнение двух цветовых схем

3. Дополните предложение: При тестировании прототипа важно собрать как количественные, так и _____ данные.

Ответ: качественные

4. Соотнесите тип тестирования с его описанием:

1. Модерируемое	а. Пользователь проходит тест самостоятельно, без участия ведущего, часто с записью экрана
2. Немодерируемое	б. Ведущий общается с пользователем, задаёт вопросы, направляет

Ответ: 1 – б, 2 – а

6 семестр

1. Что такое «предиктивная аналитика» в UX?

а. Анализ прошлых данных для прогнозирования будущего поведения пользователей

б. Тестирование интерфейса с реальными пользователями

в. Сбор метрик в реальном времени

г. Опрос пользователей

2. Дополните предложение: Для проведения А/В тестирования с помощью ИИ можно использовать платформы, которые автоматически _____.

Ответ: распределяют трафик и анализируют результаты

3. Какие метрики можно автоматически собирать с помощью ИИ при тестировании прототипа?

- а. Время на выполнение задачи
- б. Количество кликов до цели
- в. Пути пользователя

г. **Все перечисленные, а также более сложные, например, зоны наибольшего внимания**

4. Какие методы тестирования прототипов можно автоматизировать с помощью ИИ? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. Юзабилити-тестирование (анализ записей экрана)
- б. Опросы (анализ открытых вопросов)
- в. А/В тестирование
- г. Модерация фокус-групп

5. Что такое «показатель успешности» (success rate) и как его можно измерить с помощью ИИ?

а. **Доля пользователей, успешно выполнивших задачу; ИИ может автоматически определить успешность по записям экрана и кликам**

- б. Количество кликов
- в. Время на задачу
- г. Оценка пользователя

6. Как ИИ может помочь в выявлении ошибок в интерфейсе до тестирования с пользователями?

а. Автоматически проверить соответствие гайдлайнам (например, контрастность, размеры)

- б. Смоделировать пользовательские пути и найти тупики
- в. Проанализировать структуру навигации

г. **Все варианты**

7. Соотнесите метрику с её определением:

1. Время на задачу	а. Число неправильных действий пользователя
2. Количество ошибок	б. Среднее время, затраченное на выполнение задания
3. Удовлетворённость (CSAT)	в. Оценка пользователя по шкале

Ответ: 1 – б, 2 – а, 3 – в

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 устных ответов на вопросы

Оценка	Критерии оценивания
«отлично»	Безошибочный, глубокий, логичный, развернутый ответ, демонстрирующий полное понимание и владение материалом.
«хорошо»	Полный ответ с небольшими неточностями, не препятствующими общению, уверенное изложение фактов и своего отношения.
«удовлетворительно»	Общее понимание темы, но ответ неполный, простые высказывания, возможны логические ошибки, сбивается на заученный текст.
«неудовлетворительно»	Знание только части материала, частые переспросы, ответ не содержит основной информации.

2 ЭТАП – УМЕТЬ**Практические задания***Критерии оценивания практических заданий*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ*Критерии оценивания итогового проекта*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Задание выполнено в полном объеме и правильно;
«хорошо»	Задание выполнено в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задание выполнено не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задание не выполнено

Критерии оценивания результатов теста

Оценка успешности прохождения теста определяется следующей сеткой: от 0% до 69% – «неудовлетворительно», от 70% до 80% – «удовлетворительно»; 81% – 89 % – «хорошо»; 90% -100% – «отлично».

*Критерии оценивания на экзамене***Оценка «отлично»**

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
4. Выполнен итоговый проект

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Итоговый проект выполнен частично

Оценка «удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).
4. Итоговый проект не выполнен

Оценка «не удовлетворительно»

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