

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.09.2026 11:43:39
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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.04.01 ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ВЕБ-ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в веб-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-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
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать 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 создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

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

Семестр 4

1. При разработке веб-сайта дизайнер и заказчик столкнулись с противоречием: заказчик требует добавить функции, не предусмотренные в исходном техническом задании, но не готов увеличивать бюджет. Какой подход соответствует управленческому решению?

- А) Отказать заказчику и оставить только те функции, что были в ТЗ
- Б) Добавить все функции без изменения цены и сроков
- В) Провести анализ приоритета функций, обсудить влияние на сроки/бюджет и согласовать измененное ТЗ
- Г) Самостоятельно функции в дополнительное время

Правильный ответ: В

2. При подписании договора на разработку дизайн-проекта какой пункт необходимо включить для защиты интеллектуальной собственности дизайнера?

- А) Только условия оплаты
- Б) Уточнение прав собственности на макеты, компоненты и дизайн-систему (кому они принадлежат после проекта)
- В) Только сроки сдачи
- Г) Количество встреч с заказчиком

Правильный ответ: Б

Семестр 5

3. Что должна сделать команда при обнаружении противоречий между ТЗ и Apple Human Interface Guidelines при разработке iOS-приложения? Дайте развернутый ответ.

Правильный ответ: Команда должна пересмотреть ТЗ и согласовать его с требованиями Apple HIG. Руководитель проекта инициирует корректировку требований вместе с заказчиком, чтобы избежать нарушений в интерфейсе и возможного отклонения приложения при публикации. Следование гайдлайнам обеспечивает удобство, совместимость и одобрение App Store.

4. При планировании спринта для разработки дизайна мобильного приложения какой методологический принцип управления проектом следует применить?

- А) Agile/Scrum — дробление проекта на спринты с возможностью итеративной обратной связи
- Б) Waterfall — все задачи последовательно без пересмотра
- В) Просто делать без плана
- Г) Только встречи с заказчиком

Правильный ответ: А

Семестр 6

5. При разработке дизайн-системы, которая будет использоваться несколькими командами, какой методологический подход необходимо применить для документирования и управления версионностью?

- А) обновлять компоненты без уведомления команд
- Б) Использовать версионирование и документировать изменения в changelog
- В) Не документировать вообще
- Г) Каждая команда использует свой подход

Правильный ответ: Б

6. Дизайн-система содержит токены, которые используются в 5+ различных продуктах. Если изменить один токен (например, primary цвет), это повлияет на все продукты. Какой процесс управления изменениями необходимо применить?

- А) Изменить без уведомления
- Б) Запросить доступ на изменение отдельно каждого продукта
- В) У всех заинтересованных команд, согласование времени обновления перед внесением изменений
- Г) Уведомить в системе после изменения

Правильный ответ: В

Семестр 7

7. Дизайн-система должна поддерживать темирование (светлая и тёмная тема). Какой документ должен содержать правила переключения между темами и случаи использования?

- А) Только в figma variables
- Б) Design system documentation с описанием всех доступных тем, правил переключения и примеров применения
- В) Только в коде разработчиков
- Г) Никакой документ

Правильный ответ: Б

8. При разработке комплексного проекта веб-платформы в течение долгого периода, какой методологический подход к управлению проектом наиболее обоснован для контроля сроков и качества?

Правильный ответ: Agile-подход.

Семестр 8

9. При документировании комплексного проекта веб-платформы какой документ должен содержать информацию о критериях приёмки для каждого этапа (исследование, дизайн-система, макеты)?

- А) Проектный план с явно указанными критериями приема для каждого этапа
- Б) Только финальный отчёт
- В) Бриф
- Г) Никакой документ

Правильный ответ: А

10. При документировании комплексного проекта веб-платформы какой документ должен содержать информацию о критериях приёмки для каждого этапа (исследование, дизайн-система, макеты)?

- А) Только финальный отчёт
- Б) Проектный план с явно указанными критериями приема для каждого этапа
- В) Бриф
- Г) Никакой документ

Правильный ответ: Б

УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

Семестр 4

11. Соедините принципы проектирования с соответствующими описаниями.

- 1) Иерархия
- 2) Сеточная система
- 3) Визуальная консистентность
- 4) Акцент
- 5) Модульность
- А) Использование повторяющихся паттернов блоков, чтобы макет было легко масштабировать и дополнять новыми секциями.
- Б) Размещение элементов по невидимой структуре колонок и рядов для выравнивания и упорядочивания контента.
- В) Единообразное оформление элементов (кнопок, заголовков, отступов), чтобы пользователь быстрее ориентировался на разных страницах.
- Г) Подчёркивание ключевых элементов (например, основной СТА-кнопки) с помощью цвета, размера или контраста.
- Д) Организация контента по уровню важности, чтобы пользователь сначала замечал главное, а затем переходил к деталям.

Правильный ответ: 1-Д, 2-Б, 3-В, 4-Г, 5-А

12. Какие факторы влияют на выбор подхода — mobile-first или desktop-first — при проектировании адаптивного веб-сайта? Объясните, в каких случаях каждый из них предпочтителен. Дайте развернутый ответ.

Правильный ответ: Ключевым фактором выбора является основная аудитория и тип устройств, с которых пользователи чаще всего заходят на сайт. Если большинство используют смартфоны — выбирают mobile-first, чтобы обеспечить оптимальную работу на малых экранах. Если же аудитория — пользователи настольных устройств и сложных интерфейсов, применяют desktop-first. Цель — адаптация дизайна под реальные сценарии использования.

Семестр 5

13. При разработке мобильного приложения возникло два подхода к информационной архитектуре: таб-бар с иконками или гамбургер меню. На каких факторах должен основываться выбор?

- А) Только на красоте интерфейса

Б) На анализе количества основных функций, глубины навигации и платформенных гайдлайнах iOS HIG vs Material Design

В) На предпочтении разработчиков

Г) На цене разработке

Правильный ответ: Б

14. При выборе платформы для разработки мобильного приложения (iOS vs Android vs cross-platform) какие альтернативы нужно проанализировать?

А) Стоимость разработки

Б) Запрос заказчика в Брифе

В) Популярность платформы в разработке

Г) Затраты на разработку, время выхода на рынок, требования целевой аудитории, особенности платформ, потенциал масштабирования

Правильный ответ: Г

Семестр 6

15. При выборе стратегии токенизации дизайн-системы возникло два варианта: (1) только primitive tokens (точные значения: #FF0000, 16px), (2) semantic tokens + primitive tokens (primary-color переходит в #FF0000 в light теме и #00FF00 в dark теме). Какой выбрать?

А) primitive tokens

Б) semantic tokens

В) Использовать только стили

Г) Никакие токены не нужны

Правильный ответ: Б

16. При планировании документирования дизайн-системы возникло несколько целевых аудиторий: дизайнеры, разработчики, продуктовые менеджеры, новые члены команды. Как правильно структурировать документацию?

А) Общая документация для всех стейкхолдеров

Б) Отдельные файлы только для разработчиков, для стейкхолдеров прочие объяснения

В) Несколько уровней документации: общие принципы (для всех), дизайн-гайдлайны (для дизайнеров), API компонентов (для разработчиков), примеры использования (для РМ и новичков)

Г) Никакой документации

Правильный ответ: В

Семестр 7

17. При управлении требованиями заказчика в длительном проекте возникла необходимость выбрать стратегию обработки scope creep (расширение объёма). Какой подход правильный?

А) Проводить анализ для каждого нового требования, документировать в отдельном backlog, согласовывать приоритет и влияние на сроки/бюджет, ясно коммуницировать

Б) Всегда говорить «да» для удовлетворения заказчика

В) Видоизменять ТЗ по мере поступления новых требований

Г) Добавлять без документирования

Правильный ответ: А

18. При разработке дизайн-системы для веб-платформы с поддержкой множества breakpoints (mobile, tablet, desktop, wide desktop) какой альтернативный подход к токенизации предпочтительнее?

- А) Отдельные компоненты для каждого breakpoint
- Б) Единая система компонентов с responsive tokens (например, size-tokens: {mobile: 12px, tablet: 14px, desktop: 16px})
- В) Игнорировать breakpoints
- Г) Только фиксированные размеры

Правильный ответ: Б

Семестр 8

19. При документировании визуального стиля платформы возникло несколько вариантов подачи информации. Какой подход обоснован для максимального понимания дизайн-системы?

- А) Только текстовое описание
- Б) Примеры без описания
- В) Комбинация: примеры (макеты) + примеры неправильного применения (что не делать)
- Г) Комбинация: принципы дизайна + примеры (макеты) + гайдлайны (когда и как использовать) + примеры неправильного применения (что не делать)

Правильный ответ: Г

20. При выборе между созданием собственной дизайн-системы и использованием готовой системы для проекта веб-платформы, какие альтернативы нужно проанализировать?

- А) Сразу использовать готовую систему
- Б) Уникальность брендинга компании, временные ограничения, ресурсы команды, возможность кастомизации готовой системы, долгосрочная поддержка
- В) Всегда создавать свою
- Г) Комбинировать

Правильный ответ: Б

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

Семестр 4

21. При разработке сметы для проекта веб-сайта возникла необходимость оценить стоимость работы. Какой метод оценки обоснован?

- А) Ориентироваться на высшую точку рынка
- Б) Копировать цены конкурентов за похожий проект
- В) Попросить часовую ставку
- Г) Использовать метод three-point estimation оптимистичный сценарий, реалистичный, пессимистичный, затем вычислить взвешенное среднее и умножить на ставку

Правильный ответ: Г

22. При определении потребности в инструментах для проекта (Figma, Adobe Creative Suite, Sketch) какой подход к расчёту стоимости правильный?

- А) Полный расчёт лицензии + обучение команды + время на адаптацию + техническая поддержка
- Б) Только стоимость лицензий
- В) Найти бесплатные инструменты
- Г) Расчет лицензии под разработку на спринт

Правильный ответ: А

Семестр 5

23. При планировании ресурсов для разработки компонентов мобильного приложения необходимо учесть, что каждый компонент нужно протестировать на разных устройствах. Как это влияет на оценку времени?

- А) Не влияет
- Б) Добавить 30-50% к базовому времени разработки на тестирование и отладку компонентов на iPhone, iPad, различных Android устройствах
- В) Пропустить тестирование
- Г) Разработать только на одном устройстве и адаптировать под остальные

Правильный ответ: Б

24. Как выбор между одновременной и последовательной разработкой приложений для iOS и Android влияет на смету проекта? Объясните преимущества и риски каждого подхода.

Одновременная разработка увеличивает начальные затраты, так как требует большего числа ресурсов, но сокращает сроки выхода на рынок и упрощает синхронизацию функций. Последовательная разработка снижает стартовые расходы, позволяет учесть опыт первой платформы, но удлиняет сроки и может увеличить общие издержки на поддержку. Выбор зависит от бюджета и приоритетов запуска.

Семестр 6

25. При разработке дизайн-системы возникла необходимость оценить время на создание документации. Какой подход применить?

- А) Документация не требует времени
- Б) Не оценивать затраты, так как это работа менеджера проекта
- В) Автоматизировать документацию с помощью ИИ инструментов, не закладывать бюджет
- Г) Запланировать 20-30% от времени разработки компонентов на документирование, примеры использования и поддержку; увеличить если нужна локализация (разные языки)

Правильный ответ: Г

26. При управлении ресурсами для дизайн-системы выяснилось, что нужна поддержка системы после её создания. Как это влияет на долгосрочный бюджет?

- А) После создания дизайн-систему может поддерживать разработчик
- Б) Только одноразовая оплата
- В) Планировать 10-15% бюджета на годовую поддержку (обновления, баги, расширения функционала, обучение новых членов команды)
- Г) Поддержка не входит в дизайн-систему

Правильный ответ: В

Семестр 7

27. При оценке стоимости комплексного проекта возникла необходимость учесть риски изменения требований, текучесть команды, возможные переделки. Какой метод оценки применить?

- А) Базовая смета без рисков
- Б) Базовая смета × коэффициент риска
- В) Только оптимистичная оценка
- Г) Без учёта рисков

Правильный ответ: Б

28. При управлении ресурсами на протяжении долгого периода как лидеру обеспечить непрерывность работы при потенциальной текучести команды?

- А) Коммуницировать с командой в конце каждого этапа
- Б) Планировать процесс и документировать решения
- В) Систематическая передача знаний, постоянное пополнение документации
- Г) Все ответы верны

Правильный ответ: Г

Семестр 8

29. При определении ключевых шагов проекта для контроля прогресса и бюджета какой подход правильный?

- А) Дизайнер не определяет ключевые шаги
- Б) Определить 4-5 ключевых контрольных точек соответственно фазам (конец исследования, готовая дизайн-система, все основные макеты, интерактивные прототипы, финальная сдача); оценить прогресс и потребление бюджета на каждом
- В) Ориентироваться на финальный шаг
- Г) Шаги не нужны

Правильный ответ: Б

30. При долгосрочном проекте выяснилось, что технологии дизайна или тренды могут измениться. Как это учесть в бюджете?

- А) Игнорировать возможность изменений
- Б) Изначально запланировать бюджет на обновление инструментов/лицензий, обучение команды новым инструментам, возможную рефакторизацию части компонентов при существенных изменениях в трендах
- В) Запросить дополнительную стоимость после завершения проекта
- Г) В течение проекта запрашивать дополнительную стоимость

Правильный ответ: Б

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

Семестр 4

1. Как правильно задокументировать результат опроса, показывающий, что пользователи 45+ испытывают сложности с поиском товаров в веб-приложении онлайн-магазина одежды? Опишите формулировку проблемы и её элементы.

Результат нужно оформить как зафиксированную пользовательскую проблему в отчёте по исследованию: указать сегмент (пользователи 45+), контекст (поиск товаров в каталоге), конкретное затруднение (сложно найти нужные позиции) и возможное влияние на конверсию. Формулировка может выглядеть так: «Пользователи 45+ затрудняются находить товары через текущую структуру каталога и поиск, что вызывает фрустрацию и может приводить к отказу от покупки», с приоритетом и рекомендацией на переработку навигации и поискового сценария.

2. На этапе анализа целевой аудитории фитнес-приложения выявили две группы: начинающие и профессионалы. Какие параметры выяснить для каждой?

- А) Только возраст
- Б) Опыт тренировок и мотивация
- В) Доход пользователей
- Г) Уровень подготовки, мотивация, формат тренировок, опыт с приложениями, ожидаемые результаты

Правильный ответ: Г

Семестр 5

3. При исследовании мобильного приложения заказа еды выяснили, что часть аудитории использует его одной рукой. Как это влияет на дизайн?

- А) Никак не влияет
- Б) Поместить часто используемые кнопки внизу, избегать элементов в верхних углах
- В) Все важные элементы расположить сбоку
- Г) Это не входит в задачи дизайнера

Правильный ответ: Б

4. При создании персон пользователей для образовательной платформы какие параметры критичны для описания?

- А) Только имя и возраст
- Б) Регион проживания
- В) Возраст, профессия, цели, болевые точки, грамотность, устройства, сценарии использования
- Г) Исключительно культурный бэкграунд

Правильный ответ: В

Семестр 6

5. При анализе потребностей выяснилось, что аудитория часто переходит между мобильным и десктопом устройством. Какое важное требование это создаёт?

- А) Сделать обе версии удобными для пользования
- Б) Синхронизировать данные между устройствами, сохранять историю, позволять продолжить с того же места
- В) Делать две отдельные системы
- Г) Сделать акцент на улучшения только мобильной версии

Правильный ответ: Б

6. Для платформы с несколькими типами пользователей (студенты, преподаватели, администраторы) как структурировать исследование?

- А) Исследовать только одну группу
- Б) Отдельные интервью для каждой роли, выявить их потребности, найти конфликты требований
- В) Изучить самый перспективный сегмент
- Г) Исследование не нужно

Правильный ответ: Б

Семестр 7

7. При анализе целевой аудитории платформы для профессионалов выяснилось, что они часто работают в условиях спешки. Как это использовать в дизайне?

- А) Минимизировать количество шагов, предусмотреть быстрые действия и горячие клавиши
- Б) Создать упрощённый интерфейс
- В) Предусмотреть быстрые действия и добавить горячие клавиши
- Г) Все варианты верны

Правильный ответ: А

8. При исследовании пользователей разных стран выяснилось, что они по-разному используют приложение. Какой подход к исследованию применить?

- А) Проводить исследование в стране, у которой больше просадок пользовательском опыте
- Б) Использовать одного модератора для всех регионов
- В) Игнорировать региональные различия
- Г) Провести исследование в каждом регионе отдельно, выявить культурные различия в восприятии интерфейса и поведении

Правильный ответ: Г

Семестр 8

9. При анализе долгосрочного проекта выяснилось, что целевая аудитория может измениться в продолжительном проекте. Как планировать исследование?

- А) Первоначальное исследования принимать за верное
- Б) Проводить базовое исследование в начале, затем повторять меньшие исследования каждый семестр, проверять актуальность персон
- В) Не проводить повторное исследования
- Г) Провести исследование только на этапе тестирования финальной версии продукта

Правильный ответ: Б

10. При исследовании потребностей выяснилось, что целевая аудитория использует несколько устройств и браузеров. Как это учесть в анализе?

- А) Выбрать самый популярный браузер
- Б) Оптимизировать только для мобильных
- В) Провести тестирование на всех основных браузерах
- Г) Браузер не влияет на UX

Правильный ответ: Б

ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Семестр 4

11. При анализе 5 конкурирующих веб-сайтов какие параметры следует сравнить?

- А) UI
- Б) UX
- В) UX-копирайтинг
- Г) Все варианты верны

Правильный ответ: Г

12. При анализе конкурента заметили нестандартную навигацию. Как задокументировать это?

- А) Сделать скриншот
- Б) Внести в таблицу сравнения
- В) Запомнить
- Г) Игнорировать

Правильный ответ: Б

Семестр 5

13. Конкуренты используют разные стили для фитнес-приложения: минимализм, яркие цвета, научный стиль. Как выбрать лучший?

- А) Выбрать популярный на рынке
- Б) Анализировать какой соответствует ЦА, бренду, трендам; создать мудборд; протестировать с ЦА
- В) Взять схожие решения у конкурентов
- Г) Использовать все вместе

Правильный ответ: Б

14. Как задокументировать результат конкурентного анализа, если ни один из конкурентов не предлагает голосовое управление, но пользователи явно проявляют к нему интерес? Объясните, почему это может считаться возможностью для продукта.

Правильный ответ: Такая ситуация фиксируется как продуктовая возможность: неудовлетворённый пользовательский запрос при отсутствии решения у конкурентов. Это показывает потенциал дифференциации и роста ценности продукта при внедрении голосового управления. В документации формулируют: «Пользователи ожидают голосовое управление, конкуренты его не предлагают, что создаёт возможность занять нишу и повысить привлекательность нашего решения при условии технико-экономического обоснования».

Семестр 6

15. При анализе дизайн-систем крупных компаний (Ant Design, Material Design, Apple) они строятся на разных философиях. Как использовать?

- А) Анализировать каждую, адаптировать подходящие принципы, создавать гибридный подход
- Б) Копировать одну полностью
- В) Игнорировать существующие системы
- Г) Объединить все сразу

Правильный ответ: А

16. При исследовании конкурентных дизайн-систем выяснилось, что каждая по-разному решает темирование. Какое значение?

- А) Никакого
- Б) Показывает подходы к масштабируемости; нужно понять какой подходит для вашего продукта
- В) Нужно использовать все лучшие решения сразу
- Г) Темирование не важно

Правильный ответ: Б

Семестр 7

17. При проведении конкурентного анализа для веб-платформы необходимо проанализировать 5-7 конкурентов. Какой подход применить?

Правильный ответ: Бэнчмаркинг конкурентов

18. При анализе визуальных трендов в конкурентных приложениях выяснилось, что есть один инновационный подход. Как оценить его?

- А) Копировать нестандартный подход для своего продукта
- Б) Проанализировать решает ли он реальную проблему, улучшает ли UX, соответствует ли гайдлайнам, получает ли положительные отзывы
- В) Игнорировать непроверенные решения
- Г) Все тренды нужно копировать

Правильный ответ: Б

Семестр 8

19. При анализе дизайн-систем конкурентов для масштабирования на новые платформы какой фактор важен?

- А) Организация и масштабируемость дизайн-системы, модель версионирования, документация
- Б) Количество компонентов
- В) Визуальное оформление и схожесть принципов
- Г) Скорость разработки дизайн-системы конкурентом

Правильный ответ: А

20. При выборе между адаптацией готовой системы конкурента или созданием своей какой анализ провести?

- А) Сразу копировать чужую систему
- Б) Практичнее будет создать свою систему
- В) Уникальность бренда, возможность кастомизации, долгосрочная поддержка
- Г) Смешивать подходы

Правильный ответ: В

ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Семестр 4

21. По завершении исследовательского этапа как оформить результаты для презентации?

- А) Предоставить скриншоты макетов последовательно, добавить ссылку на проект
- Б) Предоставить резюме проекта, исследовательские вопросы, методологию и выводы, рекомендации, по масштабированию
- В) Сделать акцент на анализ и прототипирование, без акцента на методологию и выводы
- Г) Отчет не нужен, когда есть демонстрация живого прототипа

Правильный ответ: Б

22. При подготовке дизайн-брифинга на основе исследований какие инсайты критичны?

- А) Все детали исследования
- Б) Целевая аудитория, культурный контекст и рекомендации

В) Бюджет проекта и метрики успеха

Г) Формулировка проблемы, ЦА, 3-5 главных открытий, цели дизайна, метрики успеха, ограничения, рекомендации

Правильный ответ: Г

Семестр 5

23. При оформлении конкурентного анализа какой формат наиболее эффективен?

А) Большой текстовый документ

Б) Резюме, матрица сравнения, карточки для каждого конкурента

В) Список конкурентов и их визуальное представление

Г) Документация не важна

Правильный ответ: Б

24. При формулировании рекомендаций по визуальному направлению как структурировать информацию?

А) Для каждого направления подготовить описание и обоснование решения примеры, риски и преимущества

Б) Собрать мудборд

В) Продемонстрировать примеры наилучших решений с описанием

Г) Сделать акцент на рисках неудачных решений

Правильный ответ: А

Семестр 6

25. Соедините элементы дизайн-системы с соответствующими описаниями.

1) Дизайн-токены

2) Базовые компоненты

3) Паттерны интерфейса

4) Гайдлайны по использованию

5) Публичная библиотека

А) Центральное место, где хранятся и обновляются общие компоненты и стили для всех продуктов команды.

Б) Описания правил и принципов: когда и как использовать компоненты, отступы, состояния, размеры и варианты.

В) Набор повторяющихся решений для типичных задач интерфейса (формы, фильтры, навигация, модалки и т.п.).

Г) Минимальные строительные блоки интерфейса (кнопки, поля ввода, чекбоксы, переключатели, иконки).

Д) Абстрактные переменные (цвета, типографика, тени, радиусы, отступы), задающие единые визуальные значения для всей системы.

Правильный ответ: 1-Д, 2-Г, 3-В, 4-Б, 5-А

26. Как структурировать презентацию результатов исследования для разных заинтересованных лиц (менеджеры, разработчики, дизайнеры, владельцы бизнеса)? Объясните, почему структура должна различаться.

Правильный ответ: Б Структура презентации зависит от целей и потребностей аудитории: Владельцам бизнеса фокус на бизнес-выводы, возможности, и рекомендации. Менеджерам приоритеты проблем, сроки решения, ресурсы. Дизайнерам

детальные пользовательские сценарии, боли в UX, паттерны поведения. Разработчикам технические требования, сложность реализации, зависимости.

Семестр 7

27. При оформлении исследования для долгосрочного проекта какие документы подготовить?

- А) Один простой отчёт
- Б) Бриф
- В) Вводные документы, целевая аудитория и сравнительный анализ
- Г) Техническое задание

Правильный ответ: В

28. При формировании дизайн-брифа на основе комплексного исследования какие элементы включить?

- А) Ключевая проблема, решающая проблемы бизнеса
- Б) Проблема, ЦА, ключевые инсайты, цели дизайна, метрики успеха, ограничения, рекомендации, дизайн-направления, timeline
- В) Мудборд, пожелания заказчика, культурный контекст ЦА
- Г) Бриф не нужен

Правильный ответ: Б

Семестр 8

29. При документировании визуального стиля какой подход обоснован для максимального понимания?

- А) Текстовое описание каждого макета
- Б) Комбинация принципы + макеты + гайдлайны + примеры ошибок
- В) Только примеры макетов + примеры ошибок
- Г) Гайдлайн не нужен

Правильный ответ: Б

30. При выборе между собственной дизайн-системой и готовой какие альтернативы проанализировать?

- А) Уникальность бренда, время, ресурсы, кастомизация, долгосрочная поддержка, затраты на обучение
- Б) Сразу использовать готовую
- В) Всегда создавать свою
- Г) Комбинировать без анализа

Правильный ответ: А

Компетенция ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

Семестр 4

1. При разработки цветовой палитры для финансовой компании нужно выбрать между яркими и консервативными цветами. Как обосновать?

- А) По вкусу дизайнера
- Б) Изучить имидж бренда, предпочтения ЦА, психология цвета, контрастность
- В) Использовать схожие решения у крупных конкурентов на рынке
- Г) Выбрать трендовые цвета в данный момент

Правильный ответ: Б

2. При выборе типографики для образовательной платформы решить: serif или sans-serif. На каких факторах основывать?

- А) Только популярность у ЦА
- Б) Использовать оба вместе
- В) Только поддержка на разных устройства
- Г) Контекст использования и доступность

Правильный ответ: Г

Семестр 5

3. При разработке кнопки "Купить" нужно обосновать размер и цвет. Какой анализ?

- А) Анализ не нужен, существуют общепринятые стандарты кнопок СТА
- Б) Самая крупная для привлечения внимания
- В) Размер отражает важность действия, цвет контрастирует с фоном, учесть ЦА, удобство нажатия на мобильном устройстве
- Г) Размер не важен

Правильный ответ: В

4. При разработке iOS приложения обосновать таб бар вместо гамбургер меню. Какие аргументы?

- А) Выбрать под дизайн общего визуального решения
- Б) Опирается на соответствие Apple HIG
- В) Выбрать гамбургер меню без контекста
- Г) Случайный выбор

Правильный ответ: Б

Семестр 6

5. Как при разработке дизайн-системы обосновать иерархию компонентов?

- А) Иерархия не нужна в дизайн-системе
- Б) Организация не важна
- В) Выбрать горизонтальную структуру компонентов
- Г) Иерархия обеспечивает масштабируемость

Правильный ответ: Г

6. При разработке дизайн-токенов важно обосновывать семантические имена. Какое преимущество?

- А) Удобно брендировать дизайн-систему под все продукты компании
- Б) Позволяют менять тему, брендировать систему для разных продуктов, примитивные имена нужны как справочник
- В) Нужно использовать только примитивные названия

Г) Имена не важны

Правильный ответ: Б

Семестр 7

7. Что такое дизайн-система в контексте разработки интерфейсов?

Правильный ответ: Дизайн-система — это структурированный набор компонентов, стилей, правил и гайдлайнов, обеспечивающих единообразие интерфейсов по всем продуктам компании и ускоряющий работу дизайнеров и разработчиков.

8. При обосновании почему компоненты включены/исключены из дизайн-системы как задокументировать?

А) Подготовить весь список компонентов

Б) Документировать нужно только добавленные компоненты

В) Переместить компоненты в корзину и указать «исключенные»

Г) Для каждого описать назначение, когда использовать, когда не использовать, как варианты служат потребностям; для исключённых: почему не нужны

Правильный ответ: Г

Семестр 8

9. Как обосновать, что принятые продуктовые и интерфейсные решения на мультикультурной платформе подходят для пользователей из разных культур? Опишите, на какие данные и принципы можно опираться.

Правильный ответ: Обоснование строится на сочетании пользовательских исследований в разных регионах, тестирования с представителями разных культур и опоре на принципы интернационализации и локализации. Важно документировать какие культурные гипотезы проверялись, какие паттерны поведения оказались универсальными, какие элементы были локализованы, а также результаты А/В-тестов и юзабилити-тестов по странам или культурным группам, подтверждающие эффективность решений.

10. При разработке дизайна для платформы с высокой нагрузкой как обосновать выбор минимализма.

А) Минимализм улучшает производительность

Б) Это просто в тренде

В) Оставить изначальное наполнение визуальными решениями и не адаптировать под нагрузку

Г) Нагрузка не влияет на дизайн

Правильный ответ: А

ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Семестр 4

11. При создании UI-кита в Figma как управлять цветами чтобы изменение применилось везде?

А) Использовать пипетку

Б) Использовать Color Styles для создания переиспользуемых цветов

- В) Создать каждый элемент со своим цветом
- Г) Управлять цветами через плагин

Правильный ответ: Б

12. При создании адаптивного дизайна в Figma как использовать инструменты для гибких макетов?

- А) Подготовить отдельный макет на каждый размер
- Б) Figma в просмотре поддерживает адаптивность автоматически
- В) Вручную всё менять
- Г) Auto Layout для гибких фреймов, Constraints для размеров, component variants для breakpoints

Правильный ответ: Г

Семестр 5

13. При разработке мобильного приложения как использовать Auto Layout в Figma?

- А) Auto Layout автоматически адаптирует макет при изменении контента; настроить параметры
- Б) Вручную позиционировать
- В) Использовать только constraints
- Г) Не использовать инструменты

Правильный ответ: А

14. При разработке дизайн-системы как использовать Variables для токенов?

- А) Использовать для создания переиспользуемых значений
- Б) Указать в них цвета и шрифты
- В) Указать сетки и отступы
- Г) Указать скругления

Правильный ответ: А

Семестр 6

15. При создании системы компонентов как организовать файлы в Figma для нескольких дизайнеров?

- А) Один файл со всем
- Б) Основной файл и отдельные файлы для продуктов
- В) У каждого дизайнера свой файл под зону ответственности
- Г) Все варианты верны

Правильный ответ: Б

16. При разработке дизайн-системы с темированием как это реализовать в Figma?

- А) Спроектировать разные компоненты на тему
- Б) Figma не поддерживает темирование
- В) Вручную менять цвета
- Г) Использовать Variables для каждого концепта, переключение темы обновляет цвета

Правильный ответ: Г

Семестр 7

17. Как лучше всего продемонстрировать взаимодействие пользователя с интерфейсом при разработке прототипа в Figma? Опишите, какие настройки и приёмы прототипирования использовать.

Правильный ответ: Для демонстрации взаимодействия важно настроить интерактивные связи между экранами и использовать анимации переходов, чтобы показать логику сценариев, а не только статичные экраны. Рекомендуется включить режим просмотра прототипа, задать понятные триггеры, использовать интерактивные компоненты и показать полный пользовательский путь по ключевым задачам, чтобы стейкхолдеры увидели реальный опыт использования.

18. При работе с component library в Figma как создавать «переиспользуемые элементы»?

- А) Подписать элемент как переиспользуемый
- Б) Копировать каждый элемент много раз
- В) Использовать базовую структуру, variants для разных состояний
- Г) Понятия «переиспользуемые элементы» не существует

Правильный ответ: В

Семестр 8

19. При разработке публичной библиотеки в Figma для нескольких продуктов как структурировать файл?

- А) Один файл со всем
- Б) Под каждый продукт продукт своя библиотека, вместе они синхронизируются
- В) Основная библиотека с компонентами и стилями, другие файлы подключают библиотеку, обновления синхронизируются
- Г) Функция библиотека не масштабируется

Правильный ответ: В

20. При разработке прототипа для мультязычной платформы как учесть разную длину текста?

- А) Предположить одинаковую длину
- Б) Использовать гибкие контейнеры и тестировать с длинным текстом
- В) Каждый язык отдельный макет
- Г) Это не важно

Правильный ответ: Б

ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

Семестр 4

21. При первом совещании с новым заказчиком как правильно начать взаимодействие?

- А) Сразу показать работы
- Б) Выслушать потребности, задавать вопросы и продемонстрировать понимание бизнеса, установить правила коммуникации
- В) Обсудить сроки и бюджет
- Г) Молчать и слушать

Правильный ответ: Б

22. При получении критики на первые макеты как адекватно реагировать?

- А) Спросить уточнения, внимательно выслушать, уточнить истинные потребности, предложить варианты решения с обоснованием

- Б) Сразу переделать
- В) Защищать дизайн агрессивно
- Г) Игнорировать мнение

Правильный ответ: А

Семестр 5

23. Как правильно выстраивать взаимодействие с заказчиком при согласовании изменений объёма работ после подписания договора? Опишите основные шаги и правила коммуникации.

Правильный ответ: После появления запроса на изменение объёма работ нужно описать что именно меняется, зачем, и как это влияет на сроки и стоимость, затем представить клиенту варианты и получить письменное согласование.

24. При работе с несколькими заинтересованными лицами как управлять их ожиданиями?

- А) Говорить всем одно и то же
- Б) Идентифицировать стейкхолдера и понять их интересы, коммуницировать на их языке
- В) Строить коммуникацию только с CEO продукта
- Г) Сместить акцент на свои ожидания

Правильный ответ: Б

Семестр 6

25. При эскалации проблемы как правильно коммуницировать с заказчиком?

- А) Скрывать проблему
- Б) Выйти из проекта
- В) Ждать пока разрешится вопрос
- Г) Сообщить рано, честно объяснить причину, предложить план решения, регулярно обновлять статус, показать серьёзное отношение

Правильный ответ: Г

26. При представлении дизайн-системы нескольким командам как обеспечить успешное внедрение?

- А) Раздать файлы индивидуально каждому
- Б) Устроить воркшопы для каждой команды, объяснить преимущества, показать примеры, установить модель управления, собрать обратную связь
- В) Без коммуникации
- Г) Только документация

Правильный ответ: Б

Семестр 7

27. При работе с долгосрочным проектом и несколькими стейкхолдерами как поддерживать хорошие отношения?

- А) Структурированная коммуникация со всеми стейкхолдерами, прозрачность о проблемах и решениях
- Б) Минимальная коммуникация
- В) Базовая презентация
- Г) Коммуницировать исключительно через продакт менеджера

Правильный ответ: А

28. При получении противоречивого feedback от разных людей как разрешить?

А) Послушать кого громче

Б) Анализ: кто это (stakeholder vs рядовой), на данных ли основано; провести исследование; решить на основе данных и задокументировать почему

В) Никогда не противоречить

Г) Случайный выбор

Правильный ответ: Б

Семестр 8

29. При завершении долгосрочного проекта как правильно выстроить переход к этапу поддержки проекта?

А) Сдать проект заказчику и закончить работу, выйти на проект на изменения по запросу

Б) Провести итоговую встречу, передать всю документацию, договориться о формате поддержки, обучить команду заказчика, быть доступным для вопросов и провести анализ проекта после запуска

В) Не делать переходный этап, подготовить отчет о пользовании инструментами

Г) Подготовить только финальный отчет

Правильный ответ: Б

30. При управлении конфликтом между требованиями заказчика и лучшими решениями/паттернами дизайна как себя вести?

А) Объяснить почему лучшие практики нужны, показать примеры, провести исследование с ЦА

Б) Всегда следовать ТЗ заказчика

В) Опирается на опыт и конкурентов

Г) Не обсуждать с заказчиком

Правильный ответ: А

Компетенция ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса

ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса

Семестр 4

1. Какие ключевые визуальные элементы необходимо включить в визуальную концепцию FinTech-сайта, чтобы сформировать ощущение надёжности, технологичности и удобства для пользователя? Приведите примеры.

Правильный ответ: Для FinTech-сайта важны чистая типографика, ограниченная палитра с акцентным цветом для ключевых действий, достаточный контраст, много «воздуха» и структурированные блоки с цифрами, графиками и преимуществами сервиса, которые усиливают чувство прозрачности и контроля над финансами.

Следует предусмотреть визуальные маркеры доверия (логотипы партнёров, сертификаты, отзывы), единый набор UI-компонентов (кнопки, поля ввода, карточки счетов и операций), читаемые таблицы и дашборды, а также иллюстрации или иконки, поддерживающие тему финансов и снижающие тревожность пользователя.

2. При создании мудборда какие материалы необходимо собрать?

- А) Только цвета и примеры использования
- Б) Фото-стиль и примеры интерфейсов
- В) Только интерфейсы
- Г) Цвета и типографика, фотостиль, интерфейсы с похожей эстетикой

Правильный ответ: Г

Семестр 5

3. При выборе визуального направления для e-commerce платформы как принять решение?
- А) Анализ ЦА и конкурентов, создать варианты и протестировать с ЦА
 - Б) Опираясь на предпочтения заказчика
 - В) Для e-commerce платформы лучше опираться исключительно на лучшие практики на рынке
 - Г) Все ответы верны

Правильный ответ: А

4. При разработке иконографии какие принципы следовать?

- А) Иконки произвольны
- Б) Соответствуют брендбуку бренда
- В) Узнаваемы, интуитивны и консистентны по стилю
- Г) Иконки не требуются

Правильный ответ: В

Семестр 6

5. При создании UI-кита какие компоненты минимально необходимы?
- А) Все возможные
 - Б) Цветовая палитра, типографика, иконки, сетка, базовые компоненты, базовые паттерны элементов
 - В) Цветовая палитра, типографика и сетка
 - Г) UI-кит не нужен

Правильный ответ: Б

6. При разработке дизайн-системы какие документы нужны для визуального направления дизайна?

- А) Макеты в Figma с готовым дизайном, который наглядно демонстрирует визуальный стиль
- Б) Только код
- В) Демонстрация метрик успешного визуального решения
- Г) Принципы дизайна, примеры применения на экранах, гайдлайны

Правильный ответ: Г

Семестр 7

7. При разработке скетчей для новой фичи как организовать процесс?
- А) Начать со скетчей на бумаге, получить обратную связь, перенести лучшие в Figma, развить до макетов
 - Б) Сразу в Figma в высоком качестве
 - В) Лучше сразу перейти на низко-детализированный прототип в Figma
 - Г) Сделать акцент на финальной версии для экономии ресурсов

Правильный ответ: А

8. При разработке визуального направления для платформы разных поколений как учесть различия восприятия?

- А) Сделать универсальный дизайн для всех, но акцентировать внимание на большей ЦА
- Б) Проанализировать разные возрастные группы, их восприятие контраста, размеры шрифтов, использование иконографии, убедиться что дизайн удобен всем
- В) Сделать акцент на молодую аудиторию, так как они чаще пользуются диджитал продуктами
- Г) Сделать удобным для всех, исключив пожилую аудиторию

Правильный ответ: Б

Семестр 8

9. При разработке комплексной визуальной системы как обеспечить консистентность?

- А) Каждый дизайнер должен поддерживать свой собственный стиль
- Б) Поддерживать консистентность невозможно
- В) Установить дизайн-гайдлайны
- Г) Надеяться на внимательность дизайнеров

Правильный ответ: В

10. При разработке визуального стиля для платформы разных культур как адаптировать визуал?

- А) Универсальный удобный дизайн везде
- Б) Учитывать культурные особенности, цвета, символы, направление текста, иконография, убедиться, что дизайн уважает все культуры
- В) Для каждой культуры свой дизайн
- Г) Игнорировать культурные различия

Правильный ответ: Б

ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами

Семестр 4

11. При разработке прототипа формы регистрации какие состояния необходимо компонентов создать?

- А) Default
- Б) Hover, focus/filled
- В) Error, success
- Г) Default, hover, focus/filled, disabled, error, success

Правильный ответ: Г

12. При создании интерактивного прототипа как использовать Figma для демонстрации?

- А) Снять видео рабочей области
- Б) Прототипирование не нужно
- В) Указать текстовые описания
- Г) Продемонстрировать состояния и сценарии

Правильный ответ: Г

Семестр 5

13. При разработке адаптивного прототипа для мобильного приложения как использовать Auto Layout?

- А) Использовать auto layout, настроить параметры направления, расстояния, выравнивания
- Б) Вручную менять размеры
- В) Использовать выравнивание относительно центра макета
- Г) Figma не поддерживает адаптивность

Правильный ответ: А

14. При разработке библиотеки компонентов как создавать переиспользуемые элементы?

- А) С помощью плагинов компонентов
- Б) Создать базовый компонент и с помощью variants дополнить состояния
- В) Копировать каждый раз
- Г) Не использовать компоненты

Правильный ответ: Б

Семестр 6

15. Как структурировать публичную библиотеку дизайн-системы в Figma, чтобы ею было удобно пользоваться всей команде? Опишите основные уровни структуры и принципы организации.

Правильный ответ: Публичную библиотеку удобно строить слоями, а именно отдельные файлы/страницы под токены и стили (цвета, типографика, эффекты), базовые компоненты (иконки, кнопки, поля ввода) и сложные паттерны (формы, карточки, хедеры, модалки), с логичными именами и иерархией. Важно разделять библиотеки по назначению (Web, Mobile), использовать понятную систему именования, избегать дубликатов и сопровождать компоненты мини-документацией прямо в файле, чтобы библиотека была «единым источником правды» и грамотно масштабировалась

16. При разработке прототипа с мультиязычной поддержкой как учесть разную длину текста?

- А) Настроить одинаковую
- Б) Под каждый язык отдельный макет
- В) Использовать гибкие контейнеры и тестировать с длинным текстом, убедиться, что не ломается
- Г) Не важно

Правильный ответ: В

Семестр 7

17. При разработке интерактивного прототипа со сложными сценариями как организовать файл?

- А) Все сценарии общим блоком
- Б) Структурированный файл с секциями по экранам, разные версии сценариев в отдельных страницах
- В) Без организации
- Г) В Figma нет возможности дробить сценарии

Правильный ответ: Б

18. При разработке прототипа для доступности как убедиться что взаимодействие работает для всех?

А) Доступность не критична для ЦА

Б) Доступность тормозит дизайн

В) Доступность работает только для людей с ограничениями

Г) Тестировать навигацию пользователя, учитывать контрастность и цвет, места нажатия

Правильный ответ: Б

Семестр 8

19. При разработке масштабируемого прототипа для долгосрочного проекта как структурировать?

А) Модульная архитектура и версионирование компонентов, документация изменений, регулярный рефакторинг

Б) Общий файл для всех продуктов

В) Важен регулярный рефакторинг и версионирование

Г) Использовать плагин для версионирования

Правильный ответ: А

20. Как тестировать прототип для платформы разных устройств?

А) Только на десктопе

Б) Тестировать на разных размерах экранов, разных браузерах, реальных устройствах, с разными сетевыми условиями

В) Это задача разработчиков

Г) Тестировать на реальных устройствах под рукой

Правильный ответ: Б

ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

Семестр 4

21. Дайте определение тестированию?

Правильный ответ: Тестирование — это процесс проверки и оценки продукта на соответствие требованиям, выявление ошибок и подтверждение качества перед использованием пользователями.

22. При анализе результатов тестирования выяснилось 70% не находят кнопку. Как задокументировать?

А) Просто переместить

Б) Выявить проблему, где была кнопка, что искали, обсудить варианты решения; провести А/В тестирование

В) Сместить в реальном времени на А/В тесте

Г) Поменять без данных

Правильный ответ: Б

Семестр 5

23. При планировании тестирования мобильного приложения какие сценарии тестировать?

А) Только удачный путь

Б) Только неудачный путь

- В) Только один сценарий
- Г) Оба пути, также обратные пути и состояния ошибок

Правильный ответ: Г

24. При тестировании доступности для пользователей как организовать процесс?

- А) Доступность не важна
- Б) Протестировать контрастность, размеры элементов, клавиатурная навигация, привлечь реальных пользователей с ограничениями
- В) Ориентировать на пожилых людей, учитывать размеры экрана для них
- Г) Для доступности важно протестировать только контрастность

Правильный ответ: Б

Семестр 6

25. При выборе между модерируемым и немодерируемым тестированием какое выбрать?

- А) Всегда модерируемое
- Б) Всегда немодерируемое
- В) Тестирование не нужно
- Г) Модерируемое когда нужно понять мотивы, немодерируемое для масштабной валидации, выбирать на основе целей

Правильный ответ: Г

26. При организации тестирования дизайн-системы как убедиться, что компоненты работают?

- А) Тестирование консистентности
- Б) Функциональное тестирование
- В) Кроссбраузерность, разные устройства
- Г) Все варианты верны

Правильный ответ: А

Семестр 7

27. При разработке плана тестирования для долгосрочного проекта как структурировать это тестирование?

Правильный ответ: Б

28. Как правильно организовать А/В тестирования? Дайте развернутый ответ.

Правильный ответ: А/В-тестирование нужно начинать с чёткого формулирования гипотезы: что именно изменяется в варианте В и какой эффект ожидается (например, рост конверсии на определённый процент). Затем выбирают одну ключевую метрику успеха, определяют целевую аудиторию и способ распределения трафика между вариантами (обычно 50/50), чтобы группы были максимально сопоставимыми по характеристикам. По завершении теста анализируют результаты по заранее выбранной метрике и дополнительным показателям (время на сайте, отказы, глубина взаимодействия), принимая решение о внедрении победившего варианта в основную версию продукта.

Семестр 8

29. Как организовать тестирование для разных культур?

- А) Тестировать только в одной стране

- Б) Провести тестирование в разных регионах, с представителями разных культур
- В) Игнорировать культурные различия
- Г) Использовать одного модератора

Правильный ответ: Б

30. При завершении тестирования как оформить результаты?

- А) Собрать отчёт с проблемами
- Б) Предоставить видео реакцию
- В) Предоставить план доработок без примеров
- Г) Описать найденные проблемы, рекомендации, примеры из тестирования, приоритизация исправлений, план доработок

Правильный ответ: Б