

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 17.07.2025 10:00:11  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ  
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ  
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

**Б1.В.ДЭ.04.01. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ  
И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                      | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории  |
|                                                                                                                                                | ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                               |
|                                                                                                                                                | ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета                                                                                     |
| ПК-4. Способен 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: ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.**

#### **ПК-3.1.**

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

#### **4 семестр**

1. Перед вами четыре определения термина «дизайн-мышление». Вам необходимо выбрать НЕВЕРНОЕ. Дизайн-мышление — это ...

- а) Способ нахождения проблемы через исследование пользователей.
- б) Креативная методология.
- в) Алгоритм создания продукта, в основе которого лежит эмпатия.
- г) **Один из подтипов визуального мышления.**

2. Что такое «прототип» в контексте дизайна интерфейса?

- а) Готовый финальный продукт.
- б) **Рабочая модель для тестирования концепции и взаимодействия.**
- в) Техническое задание для программистов.
- г) Набор иконок.

3. Какие из перечисленных этапов дизайн-мышления являются дивергентными?

- а) Эмпатия.
- б) **Фокусировка.**

- в) Генерация идей.
- г) Тестирование.

### 5 семестр

4. Что является основной целью JTBD-интервью в UX-проекте?

- а) Проверить знания пользователя о продукте.
- б) Узнать, какие функции пользователь «хочет» в интерфейсе.
- в) Понять, какую работу пользователь пытается выполнить и в каком контексте.**
- г) Собрать статистику по количеству ошибок в интерфейсе.

5. Что помогает лучше учесть предпочтения целевой аудитории в дизайн-проекте?

- а) Просмотр только работ конкурентов.
- б) Анализ JTBD-инсайтов и пользовательских сценариев до визуального дизайна.**
- в) Отбор самых популярных трендов Dribbble.
- г) Использование случайных цветовых палитр.

6. Какой элемент формулировки JTBD является обязательным?

- а) Упоминание личных интересов пользователя.
- б) Название продукта конкурента.
- в) Описание контекста, «работы» и ожидаемого результата.**
- г) Точная дата интервью.

### 6 семестр

7. Что обычно является началом структуры кейса на Behance?

- а) Список всех использованных инструментов.
- б) Краткое описание задачи/проблемы, которую решает проект.**
- в) Финальный результат всего проекта.
- г) Спроектированные экраны проекта вместе с дизайн-системой.

8. Какой блок полезно добавить в конце кейса?

**Правильный ответ:** Выводы и результаты (что было улучшено, какие метрики/эффекты достигнуты).

9. Какой формат структуры презентации считается наиболее понятным для заказчика?

- а) Произвольный набор слайдов без логики.
- б) Проблема → Цели → Процесс → Решение → Результат.**
- в) Цель и задачи → Процесс → Решение → Результат.
- г) Техническое задание → Проблема → Процесс → Решение → Результат.

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

### 4 семестр

10. В какой программе приоритетно разрабатывают веб-проекты?

- а) Sketch.
- б) Photoshop.
- в) Figma.**
- г) Tilda.

11. Создать прототип можно ...

- а) Из любых доступных средств.**
- б) Только в специальной мастерской.
- в) С обязательным использованием компьютерных программ.
- г) В течение достаточно долгого количества времени.

## 5 семестр

12. Что обычно включают в UI-кит веб-проекта?

- а) Только логотипы и иллюстрации
- б) Компоненты, стили текста, цвета, сетку и базовые элементы интерфейса**
- в) Только шрифты, цвета и конструкции.
- г) Компоненты, стили шрифтов и цветовая палитра.

13. Какой формат десктоп-версии при веб-разработке является распространенным?

- а) 1920 x 1080**
- б) 1440 x 1080
- в) 1920 x 900
- г) 1440 x 1026

14. Установите соответствие между инструментами Figma и их основной функцией:

| Инструмент        | Функция                                                                       |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| а) Set components | 1. Проектирование сетки.                                                      |
| б) Auto Layout    | 2. Создание группы с редактируемыми расстояниями между объектами и отступами. |
| в) Layout guide   | 3. Группа элементов, связанных едиными свойствами.                            |

**Ответ: а – 3, б – 2, в – 1**

15. Что из себя представляет Tilda?

**Правильный ответ:** Конструктор сайтов без кода

## 6 семестр

16. Какой формат обложки для кейса behance нужно сделать?

- а) 1920 x 1080
- б) 900 x 932
- в) 808 x 632**
- г) 600 x 900

17. Какой формат изображения рекомендовано использовать для кейса и обложки проекта на behance?

- а) GIF

**б) JPEG**

в) PNG

г) SVG

18. Как называется аналог Behance на российском рынке?

а) Unsplash

**б) Dribbble**

в) Pinterest

г) Dprofile

### **ПК-3.3.**

**Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.**

#### **4 семестр**

19. В каком случае нужно отправлять заказчику прототип на одобрение?

**а) Когда прототип разработан достаточно подробно, чтобы заказчик правильно воспринял макет.**

б) Когда прототип на начальном этапе.

в) Когда вы приступаете к разработке прототипа, и задаетесь вопросами по составу.

г) Когда у вас отсутствует расположение чистового материала от заказчика.

20. Что является основной задачей UX/UI-дизайнера при первом взаимодействии с заказчиком?

**а) Определить цели бизнеса и потребности пользователей через коммуникацию.**

б) Сразу приступать к оформлению макета.

в) Сразу приступить к аналитике конкурентов и целевой аудитории.

г) Собрать отзывы от команды.

21. Почему важно распознавать эмпатию как часть этики дизайнера?

а) Это ускоряет коммуникацию

**б) Позволяет понимать заказчика и пользователей, снижая конфликтность при фидбеке.**

в) Делает презентацию эмоциональнее.

г) Не имеет значения.

#### **5 семестр**

22. Как называется документ, благодаря которому формулируется запрос заказчика?

**Правильный ответ: Бриф**

23. Что относится к хорошему тону деловой переписки с заказчиком?

а) Отправка голосовых сообщений без расшифровки.

**б) Чёткая тема письма, структурированный текст и итоговое резюме договорённостей.**

в) Многочисленное количество уточняющих вопросов по техническому заданию.

г) Рабочая переписка вне рабочее время.

24. Установите порядок предоставляемого процесса разработки сайта заказчику:

| Процесс разработки                                           | Очередность            |
|--------------------------------------------------------------|------------------------|
| а) Процесс проектирования макетов с прикрепленными ссылками. | 1. Первоначальный этап |
| б) Вступительная презентация, аналитика                      | 2. Последующий этап    |
| в) Презентация готового проекта                              | 3. Финальный этап      |

**Ответ: а – 2, б – 1, в – 3**

#### **6 семестр**

25. *Какое поведение соответствует деловому этикету на защите проекта?*

- а) Перебивать заказчика и спорить на повышенных тонах.
- б) Игнорировать вопросы, если они кажутся неудобными.

**в) Выслушивать вопросы до конца, отвечать по существу и фиксировать замечания.**

- г) Прерывать презентацию ради личных звонков.

26. *Как лучше завершить устную защиту проекта?*

- а) Закончить презентацию на итоговом варианте проекта.

**б) Кратко подытожить ключевые решения и их пользу, пригласить к вопросам и обсуждению.**

- в) Перейти к обсуждению проекта.
- г) Повторить весь доклад с самого начала.

27. *Владение цифровой коммуникацией в кейсе Behance выражается в:*

**а) Умелом оформлении описаний, корректной письменной речи, благодарностях и взаимодействии через комментарии/сообщения.**

- б) Формальном размещении проекта без участия.
- в) Только публикации файлов.
- г) Минимальном тексте.

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

#### **ПК-4.1.**

**Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса.**

#### **4 семестр**

28. *Во время мозгового штурма ...*

- а) Следует озвучивать самые стоящие, на взгляд автора, идеи.
- б) Можно перебивать участников, дополняя и улучшая их идеи.
- в) Важно стремиться к реалистичности идеи.
- г) Стоит задача сгенерировать как можно больше самых разных идей.**

29. *Перед тем как разрабатывать дизайн-проект сайта, рекомендуется первоначально создать .... для выявления концепции и композиции.*

**Правильный ответ: набросок/скетч/прототип**

30. *Какой из UX-законов помогает ограничить когнитивную нагрузку?*

- а) Закон Якоба.
- б) Закон Миллера.**
- в) Закон Хика.
- г) Закон Теслера.

### 5 семестр

31. *Перечислите порядок дизайн-проектирования при разработке дизайн-макетов сайта.*

**Правильный ответ:** Брифинг, аналитика, создание первого наброска, прототипирование, разработка дизайна.

32. *Что такое одностраничный сайт?*

- а) Сайт, на котором представлен один раздел, занимающий весь экран.
- б) Сайт, в котором содержится изобразительный материал.
- в) Сайт, который является частью многостраничного издания.
- г) Сайт, который продает один товар/услугу или рассказывает об одной теме, без перехода на дополнительные страницы.**

33. *Какую роль играет JTBD-анализ при разработке UI-концепции?*

- а) Только сбор обратной связи.
- б) Помогает определить реальные функции и сценарии, важные для пользователей, и визуализировать их решения в интерфейсе.**
- в) Позволяет контролировать бюджет всего проекта, основываясь на сегментах аудитории.
- г) Выбор программного обеспечения.

### 6 семестр

34. *Что представляет собой ретопология в контексте подготовки 3D-элементов для UI/UX кейса?*

- а) Создание анимаций для интерфейса.
- б) Оптимизация полигональной сетки 3D-модели для интеграции в интерфейс.**
- в) Перерисовка 2D-иконок в векторе.
- г) Настройка цветовой палитры.

35. *В чем ключевое различие между автоматической и ручной ретопологией при создании концепции UI с пропсами?*

- а) Автоматическая всегда дает идеальную топологию, ручная — нет.
- б) Автоматическая быстрее, но создает неоптимальную топологию для анимации; ручная контролирует edge flow.
- в) Автоматическая подходит для пропсов низкой сложности (иконки), ручная — для средней/высокой с деформациями.**
- г) Ручная используется только для финального рендера.

36. *Что важно учесть при подготовке визуальной части презентации?*

- а) Формировать слайды таким образом, чтобы каждый был максимально информативен.
- б) Много визуального оформления проекта для привлечения внимания.
- в) Использовать как можно больше разных шрифтов и анимаций.

г) Соблюдать единый стиль, контраст и иерархию, чтобы экран читался за несколько секунд.

#### **ПК-4.2.**

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

#### **4 семестр**

37. Что означает принцип итеративного тестирования прототипа?

- а) Создать один вариант.
- б) Регулярно улучшать прототип через обратную связь пользователей.**
- в) Проверить только визуал.
- г) Протестировать финал.

38. Как связаны эмпатия и прототипирование?

- а) Не связаны.
- б) На основе результатов эмпатии ищутся референсы и вдохновение для макетов.
- в) Эмпатия задаёт сценарии, на которых строится структура и тестирование прототипа.**
- г) По итогу аналитики эмпатии тестируются итоговые макеты прототипирования.

39. Какой инструментальный подход используется в UX-прототипировании?

- а) наброски (wireframes) → Интерфейсная структура → Интерактивный прототип.**
- б) наброски (wireframes) → Интерактивный прототип.
- в) наброски (wireframes) → Интерактивный прототип → Финальный макет.
- г) Кодирование без визуализации.

#### **5 семестр**

40. Какой тип прототипа используют на ранней стадии, чтобы быстро проверить структуру интерфейса?

**Правильный ответ:** Low-fi/low-fidelity

41. Что такое кликабельный прототип в Figma?

- а) Набор статичных экранов в определенном порядке без связей.
- б) Макет, где экраны связаны переходами и имитируют поведение интерфейса**
- в) Экспортированный PDF-файл.
- г) Макет, где при презентации экраны находятся в нужном порядке.

42. Какие базовые инструменты формируют основу работы в Figma?

- а) Frames, components, auto layout, styles, fonts, colors.**
- б) Frames, rectangle, styles, font, colors.
- в) Rectangle, components, styles fonts, colors.
- г) Frames, components, auto layout, styles.

#### **6 семестр**

43. Что представляет собой ретопология в контексте подготовки 3D-элементов для UI/UX кейса?

- а) Создание анимаций для интерфейса.
- б) Оптимизация полигональной сетки 3D-модели для интеграции в интерфейс.**



- в) Перерисовка 2D-иконок в векторе.
- г) Настройка цветовой палитры.

44. Что важно учитывать при подготовке материалов для Behance?

- а) Только цветовую палитру.
- б) Скорость загрузки сайта.
- в) **Качество визуалов, единую композицию экранов, грамотную верстку и последовательность подачи.**
- г) Цветовую палитру для лучшего восприятия, композицию, верстку.

45. Как дизайнер применяет интерактивные элементы при создании превью для Behance?

- а) **Создаёт видео или gif-анимацию, кратко демонстрирующую функциональность и эстетическое движение интерфейса.**
- б) На превью невозможно применить интерактивные элементы.
- в) Создает видео или gif-анимацию по теме проекта.
- г) Создает только gif-анимацию по теме проекта, демонстрирующую интерфейс.

#### **ПК-4.3.**

*Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов.*

##### **4 семестр**

46. Какой принцип лежит в основе закона Якоба?

- а) Дизайн должен быть уникальным и не похожим на другие сайты.
- б) **Пользователи предпочитают знакомые паттерны и предсказуемый UX, свойственный другим интерфейсам.**
- в) Менять дизайн каждые полгода.
- г) Пользователи привыкли к конкретным визуальным решениям.

47. Закон Хика помогает дизайнеру при тестировании:

- а) Сокращение текста не влияет.
- б) Пользователь быстрее реагирует при большем числе опций.
- в) Пользователь медленнее реагирует при меньшем числе опций.
- г) **Увеличение количества элементов увеличивает время выбора — это важно проверять в UX-тестах.**

48. Какое место занимает прототипирование в цикле тестирования UX/UI?

- а) После релиза.
- б) **Перед разработкой — как инструмент проверки гипотез через интерактивные сценарии.**
- в) Только при финальном тесте.
- г) Перед разработкой — как инструмент проверки идеи.

##### **5 семестр**

49. Как дизайнер использует гипотезы (Job Story) при тестировании интерфейса?

- а) Только для визуальной оценки.
- б) **Проверяет, выполняется ли «Когда я..., я хочу..., чтобы...» сценарий в прототипе.**
- в) Не применяет в тестах.
- г) Сверяется с выполнением запросов аудитории на финальной разработке.

50. Что студент должен сделать после теста прототипа одностраничного сайта?

а) Завершить проект в том же виде.

б) Переходить к дизайну, несмотря на результаты тестирования.

**в) Внести уточнения в структуру экранов и интерактивные зоны на основе поведения пользователей.**

г) Отказаться от всех интерактивных элементов.

51. Какие три шага должен включать цикл тестирования прототипа в Figma?

**Правильный ответ:** Планирование сценариев → проведение с пользователями → корректировка прототипа.

### **6 семестр**

52. Какую задачу решает заключительный этап презентации?

а) Подведение итогов работы команды.

**б) Чёткое формулирование результатов проекта, эффектов и выводов.**

в) Подбор музыкального сопровождения.

г) Демонстрации результатов и состав команды проекта.

53. Владение стратегией поэтапной подачи материала предусматривает:

а) Использовать хронологию случайно

б) Раскрывать историю постепенно: проблема → прототип → решение.

в) Цели и задачи → прототип → решение.

**г) Раскрывать историю постепенно: проблема → прототип → тестирование → решение.**

54. Как дизайнер адаптирует презентацию под аудиторию?

а) Делает одинаково для всех.

**б) Выбирает уровень детализации — для работодателя технический, для клиента визуально-прикладной.**

в) Не учитывает аудиторию.

г) Исключительное детализированное представление, где все этапы подробно прописаны.