

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 03.03.2026 11:47:21
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

**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.01.01 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в 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.

Какой принцип проектирования интерфейсов наиболее важен при адаптации макета для пользователей старше 65 лет в Figma?

- а) Максимальная детализация иконок
- б) *Увеличение размера интерактивных элементов и контрастности текста***
- в) Использование анимаций для привлечения внимания
- г) Минимизация количества экранов

При анализе конкурентных решений для мобильного приложения в первую очередь следует оценить в Figma:

- а) Цветовую палитру
- б) *Структуру навигации и паттерны взаимодействия***
- в) Количество экранов
- г) Сложность иллюстраций

Установите соответствие между задачей анализа и инструментом визуализации в Figma:

Задача анализа	Инструмент визуализации
а) Карта пользовательского пути	1. Фреймы с последовательными экранами и стрелками переходов
б) Анализ иерархии информации	2. Wireframe с градацией размеров текста и пространственных зон
в) Сравнение вариантов дизайна	3. Side-by-side композиция с одинаковыми фреймами
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой показатель в первую очередь определяет эффективность кнопки призыва к действию (СТА) в интерфейсе?

- а) Эстетическая привлекательность
- б) *Коэффициент кликабельности (click-through rate)***
- в) Размер в пикселях
- г) Количество цветов в градиенте

Для обеспечения доступности интерфейса по стандарту WCAG 2.1 минимальный контраст текста к фону должен составлять:

- а) 2:1
- б) *4.5:1 для обычного текста***
- в) 7:1 для всех элементов
- г) 3:1

Какой метод анализа позволяет выявить «зоны сканирования» пользователей на экране интерфейса?

- а) Картирование кликов
- б) *Анализ тепловых карт (heatmaps)***
- в) А/В-тестирование
- г) Опросы пользователей

При проектировании интерфейса для международной аудитории в Figma необходимо учитывать:

- а) Только перевод текста
- б) *Локализацию: длину текста, направление письма, культурные особенности цветов***
- в) Унификацию всех элементов под один язык
- г) Использование только иконок без текста

Какой принцип дизайна напрямую связан с созданием предсказуемого поведения интерфейса?

- а) Простота
- б) *Консистентность (единообразие)***
- в) Минимализм
- г) Инновационность

Дополните предложение: При анализе требований заказчика к интерфейсу необходимо уточнить _____ пользователя, _____ использования и _____ ограничения

платформы.

Правильные ответы: сценарии, контекст, технические

Какой инструмент в Figma позволяет быстро создать визуальную карту пользовательского пути (user flow)?

а) Pen Tool

б) *FigJam или соединительные линии между фреймами*

в) Auto Layout

г) Constraints

Для оценки когнитивной нагрузки интерфейса следует анализировать:

а) Количество цветов в палитре

б) *Количество одновременных решений, которые должен принять пользователь*

в) Скорость анимаций

г) Количество шрифтов

Какой подход к проектированию минимизирует количество ошибок пользователей при заполнении форм?

а) Максимальное количество полей на одном экране

б) *Пошаговая форма с валидацией в реальном времени и понятными подсказками*

в) Использование только текстовых полей без выпадающих списков

г) Скрытие обязательных полей до активации

Установите соответствие между проблемой юзабилити и решением:

Проблема	Решение
а) Пользователь не замечает важный элемент	1. Усиление визуальной иерархии через размер, цвет и пространство
б) Сложность навигации между разделами	2. Упрощение структуры и добавление хлебных крошек
в) Неочевидность интерактивности элемента	3. Добавление визуальных маркеров (тени, изменение состояния при наведении)
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой фактор наиболее критичен при адаптации десктопного интерфейса для мобильных устройств?

а) Простое уменьшение размера всех элементов

б) *Переосмысление структуры навигации и приоритизация контента под сценарии мобильного использования*

в) Сохранение всех функций без изменений

г) Увеличение количества экранов

При анализе целевой аудитории для финансового приложения следует в первую очередь учитывать:

а) Тренды визуального дизайна

б) *Уровень финансовой грамотности и доверие к цифровым сервисам*

в) Предпочтения по цветовым схемам

г) Частоту использования соцсетей

Какой метод позволяет оценить, насколько быстро пользователь находит нужную функцию в интерфейсе?

- а) Опрос после использования
- б) *Тестирование «пяти секунд» или задача поиска элемента с замером времени***
- в) Анализ количества кликов
- г) Картирование внимания

Для создания инклюзивного дизайна интерфейса необходимо:

- а) Использовать только один цвет для всех элементов
- б) *Обеспечить распознавание функций без зависимости исключительно от цвета (дополнительные маркеры)***
- в) Отказаться от иконок
- г) Увеличить шрифт до 24px на всех элементах

Какой принцип из «10 эвристик Нильсена» наиболее важен для предотвращения ошибок пользователей?

- а) Эстетика и минимализм
- б) *Предотвращение ошибок через четкие подсказки и подтверждение критических действий***
- в) Гибкость и эффективность использования
- г) Помощь пользователям в распознавании, диагностике и исправлении ошибок

Дополните предложение: Анализ пользовательских данных позволяет выявить _____ поведения, _____ точки и _____ возможности для улучшения интерфейса.

Правильные ответы: паттерны, болевые, точки

Какой показатель эффективности интерфейса измеряется как процент пользователей, успешно завершивших целевое действие?

- а) Время на задачу
- б) *Коэффициент успешного завершения (task success rate)***
- в) Уровень удовлетворенности
- г) Количество ошибок

При проектировании интерфейса для пользователей с когнитивными нарушениями следует избегать:

- а) Четкой визуальной иерархии
- б) *Сложных многшаговых процессов без прогресс-индикатора***
- в) Контрастных цветов
- г) Крупного шрифта

Какой инструмент анализа позволяет понять мотивацию пользователей при выборе определенного пути в интерфейсе?

- а) Тепловые карты
- б) *Вербальный протокол «мысли вслух» (think-aloud protocol)***
- в) Анализ логов
- г) Картирование кликов

Установите соответствие между типом исследования и его целью:

Тип исследования	Цель
а) Качественное (интервью)	1. Понимание мотивов и контекста поведения
б) Количественное (аналитика)	2. Выявление статистически значимых паттернов
в) Юзабилити-тестирование	3. Обнаружение конкретных проблем в интерфейсе
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой подход к проектированию интерфейса минимизирует когнитивную нагрузку при принятии решений?

- а) Предоставление максимального количества опций
- б) *Ограничение выбора до 3-5 вариантов и группировка по смыслу***
- в) Использование сложных терминов для точности
- г) Скрытие второстепенных опций в раскрывающихся меню

При анализе требований к интерфейсу электронной коммерции критически важно учитывать:

- а) Только визуальную привлекательность товарных карточек
- б) *Полноту информации для принятия решения о покупке и простоту завершения заказа***
- в) Количество анимаций на странице
- г) Использование уникальных шрифтов для каждого раздела

Какой метод позволяет оценить эмоциональное восприятие интерфейса пользователем?

- а) Замер времени выполнения задачи
- б) *Метод семантического дифференциала или шкала удовлетворенности (например, от 1 до 5)***
- в) Анализ количества кликов
- г) Тестирование скорости загрузки

Для обеспечения консистентности интерфейса в рамках дизайн-системы в Figma необходимо разработать:

- а) Уникальный стиль для каждого экрана
- б) *Библиотеку компонентов с вариантами состояний и единые токены (цвета, типографика, отступы)***
- в) Отдельные файлы для каждого раздела приложения
- г) Максимальное количество кастомных иконок

Какой фактор наиболее влияет на восприятие доверия к интерфейсу финансового сервиса?

- а) Яркая цветовая палитра
- б) *Четкость информации, отсутствие скрытых условий и профессиональная визуальная стилистика***
- в) Количество анимаций
- г) Использование 3D-элементов

Дополните предложение: При анализе конкурентных решений следует фиксировать не только визуальные особенности, но и _____ взаимодействия, _____ навигации и

пользовательских задач.

Правильные ответы: паттерны, структуру, эффективность выполнения

Какой принцип проектирования особенно важен для интерфейсов, используемых в условиях отвлекающей среды (например, в транспорте)?

а) Максимальная детализация

б) *Простота и скорость выполнения ключевых задач с минимальным количеством шагов*

в) Использование сложных жестов

г) Анимация всех переходов

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

Какой инструмент в Figma позволяет создавать повторяющиеся элементы (например, список карточек) с единым стилем?

а) Pen Tool

б) *Auto Layout*

в) Constraints

г) Boolean Operations

Как называется функция в Figma, позволяющая создать мастер-компонент с возможностью переопределения отдельных свойств в экземплярах?

а) Styles

б) *Variants (Варианты компонентов)*

в) Libraries

г) Plugins

Для создания адаптивного макета, который корректно отображается на разных ширинах экрана, в Figma следует использовать:

а) Фиксированные позиции всех элементов

б) *Auto Layout с настройками выравнивания и распределения пространства*

в) Только ручное позиционирование

г) Отдельные фреймы для каждого разрешения

Какой тип стиля в Figma позволяет централизованно управлять цветовой палитрой проекта?

а) Text Styles

б) *Color Styles*

в) Effect Styles

г) Grid Styles

Установите соответствие между операцией и горячей клавишей в Figma:

Операция	Горячая клавиша
а) Дублирование объекта	1. Ctrl/Cmd + D
б) Группировка выделенных элементов	2. Ctrl/Cmd + G
в) Создание компонента	3. Ctrl/Cmd + Alt + K

Операция	Горячая клавиша
г) Быстрое масштабирование под выделение	4. F
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3, г – 4	

Какой инструмент в Figma используется для создания сложных векторных форм путем объединения, вычитания и пересечения фигур?

- а) Pen Tool
- б) *Vector Boolean Operations (Union, Subtract, Intersect, Exclude)***
- в) Shape Tools
- г) Arc Tool

Для экспорта изображений из Figma с оптимальными настройками для веба следует использовать:

- а) Скриншот экрана
- б) *Функцию Export с выбором формата (PNG, SVG, JPG) и масштаба (@1x, @2x, @3x)***
- в) Копирование в буфер обмена
- г) Печать в PDF

Как называется режим в Figma, позволяющий просматривать прототип с имитацией взаимодействия на устройстве?

- а) Design Mode
- б) *Prototype Mode + Presentation View (клавиша P)***
- в) Dev Mode
- г) Inspect Mode

Дополните предложение: Для организации совместной работы над проектом в Figma используются _____, которые позволяют нескольким дизайнерам работать над одним файлом в _____.

Правильные ответы: облачные файлы, реальном времени

Какой инструмент в Figma позволяет создавать плавные переходы между экранами при прототипировании?

- а) Smart Animate
- б) *Smart Animate (в настройках прототипирования перехода)***
- в) Auto Layout
- г) Constraints

Для создания сетки из одинаковых элементов (например, галереи изображений) наиболее эффективно использовать:

- а) Ручное копирование и позиционирование
- б) *Auto Layout с вертикальным/горизонтальным направлением и равными отступами***
- в) Компоненты без автолейаута
- г) Фреймы фиксированного размера

Какой параметр компонента в Figma позволяет создать переключаемые состояния (например, активная/неактивная кнопка)?

- а) Properties → States

- b) *Variants с переключением по свойствам (например, State: Default/Hover/Pressed)***
 c) Component Sets
 d) Instance Swap

Установите соответствие между задачей и инструментом/функцией Figma:

Задача	Инструмент/функция
а) Создание иконки с закругленными углами	1. Vector Tool + Corner Radius в панели свойств
б) Быстрое применение единого стиля текста	2. Text Styles с сохранением шрифта, размера и межстрочного интервала
в) Создание тени под элементом	3. Effects → Drop Shadow с настройкой размытия и смещения
г) Выравнивание нескольких объектов	4. Панель Align с опциями выравнивания по горизонтали/вертикали
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3, г – 4	

Какой режим в Figma предоставляет разработчикам информацию о размерах, отступах и свойствах элементов для верстки?

- а) Design Mode
б) *Dev Mode (клавиша D)*
 в) Prototype Mode
 г) Comment Mode

Для создания адаптивного текстового блока, который автоматически расширяется при добавлении контента, следует использовать:

- а) Фиксированный размер фрейма
б) *Auto Layout с настройкой «Hug Contents» для текстового слоя*
 в) Ручное изменение размера после каждого редактирования
 г) Ограничение максимального количества символов

Как называется функция в Figma, позволяющая импортировать стили и компоненты из другого файла для обеспечения консистентности?

- а) Import Styles
б) *Published Library (Опубликованная библиотека)*
 в) Style Guide
 г) Component Library

Для создания интерактивного прототипа с переходами между экранами в Figma необходимо:

- а) Только нарисовать все экраны
б) *Добавить точки взаимодействия (горячие зоны) и настроить переходы в режиме Prototype*
 в) Экспортировать в специальный формат
 г) Использовать только плагины

Какой параметр в настройках экспорта изображения из Figma влияет на качество и размер файла?

- а) Формат файла
- б) *Масштаб (@1x, @2x, @3x) и формат (особенно для JPG — качество сжатия)***
- в) Имя файла
- г) Папка экспорта

Дополните предложение: При работе с компонентами в Figma экземпляры наследуют свойства мастер-компонента, но позволяют переопределять _____, _____ и _____ без разрыва связи.

Правильные ответы: текстовое содержимое, изображения, варианты (для Variants)

Какой инструмент в Figma позволяет быстро создать сетку для макета (например, 12-колоночную)?

- а) Auto Layout
- б) *Layout Grid (в панели свойств фрейма) с настройкой колонок и отступов***
- в) Constraints
- г) Guides

Для создания плавного скругления углов только с двух сторон прямоугольника в Figma следует использовать:

- а) Единый параметр Corner Radius
- б) *Индивидуальные настройки углов (в панели свойств — иконка с цепочкой для разблокировки углов)***
- в) Маски
- г) Векторное редактирование

Как называется функция в Figma, позволяющая комментировать макеты и вести обсуждения с заказчиком или командой?

- а) Notes
- б) *Comments (клавиша C)***
- в) Feedback
- г) Review Mode

Установите соответствие между типом компонента и рекомендуемой структурой в Figma:

Тип компонента	Структура
а) Кнопка	1. Фрейм с текстом внутри + Auto Layout для адаптации под длину текста
б) Карточка товара	2. Фрейм с изображением, текстовыми блоками и кнопкой + вертикальный Auto Layout
в) Навигационное меню	3. Горизонтальный Auto Layout с элементами меню и разделителями
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой плагин Figma наиболее популярен для создания иконок и иллюстраций непосредственно в редакторе?

- а) Unsplash

б) *Iconify или SVG plugins (например, Feather Icons)*

в) Content Reel

г) Figma motion

Для обеспечения пиксель-перфектного дизайна в Figma следует:

а) Игнорировать выравнивание по пикселям

б) *Включить опцию «Pixel Preview» и выравнивать объекты по целым пикселям (целые значения X/Y)*

в) Использовать только векторные объекты

г) Экспортировать только в векторных форматах

Какой режим отображения в Figma позволяет видеть макет так, как его увидит пользователь на устройстве (без интерфейса редактора)?

а) Design Mode

б) *Presentation View (клавиша F или кнопка «Present»)*

в) Prototype Mode

г) Dev Mode

Для создания темного и светлого режима интерфейса в одном файле Figma наиболее эффективно использовать:

а) Отдельные страницы для каждого режима

б) *Color Styles с переменными и плагинами для переключения тем (или ручное дублирование с заменой стилей)*

в) Только экспорт в два разных файла

г) Игнорировать темный режим

Как называется функция в Figma, позволяющая автоматически создавать отступы и выравнивание между элементами при их перемещении?

а) Smart Guides

б) *Smart Selection (появляется при выделении нескольких объектов)*

в) Auto Spacing

г) Alignment Snapping

Дополните предложение: При подготовке макетов для передачи разработчикам в Figma следует использовать _____ для документирования состояний компонентов и _____ для генерации спецификаций кода.

Правильные ответы: Variants, Dev Mode

Какой подход к организации файлов в Figma обеспечивает максимальную эффективность командной работы?

а) Один гигантский файл со всеми проектами

б) *Разделение на основной файл дизайна + отдельный файл для дизайн-системы (опубликованной как библиотека)*

в) Создание нового файла для каждого экрана

г) Хранение всех версий в одном фрейме

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

Какой документ фиксирует визуальные и функциональные требования к интерфейсу перед началом дизайнерской работы в Figma?

- а) Договор
- б) *Техническое задание (ТЗ) или бриф***
- в) Смета
- г) Акт сдачи-приемки

При обсуждении правок к макету в Figma с заказчиком профессиональным подходом является:

- а) Принятие всех правок без обсуждения
- б) *Аргументация дизайнерских решений с опорой на исследования и предложение компромиссных вариантов***
- в) Отказ от внесения любых изменений
- г) Эмоциональная реакция на критику

Установите соответствие между этапом проекта и форматом презентации макетов в Figma:

Этап проекта	Формат презентации
а) Концепция	1. Wireframes или низкодетализированные макеты с фокусом на структуру
б) Дизайн	2. Визуальные макеты с полным оформлением и прототипированием ключевых сценариев
в) Финальная сдача	3. Прототип в Presentation View + документация в Dev Mode
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Как следует поступить, если заказчик просит реализовать решение, противоречащее принципам юзабилити?

- а) Беспрекословно выполнить требование
- б) *Вежливо объяснить риски для пользователей и предложить альтернативу с обоснованием***
- в) Отказаться от проекта
- г) Выполнить, но не предупреждать о последствиях

Для документирования устных договоренностей по правкам макета в Figma следует:

- а) Полагаться на память
- б) *Зафиксировать договоренности в комментариях Figma или отправить письмо-подтверждение***
- в) Игнорировать устные правки
- г) Принимать только письменные правки

Какой формат обратной связи от заказчика наиболее конструктивен для работы над макетами в Figma?

- а) «Мне не нравится этот экран»
- б) *«Кнопка «Купить» должна быть более заметной — предлагаю увеличить размер до 48px и сделать оранжевой»***

- в) «Сделайте красивее»
- г) «Переделайте полностью»

При получении противоречивых правок от разных стейкхолдеров проекта следует:

- а) Выполнить все правки последовательно
- б) *Согласовать приоритет правок с ответственным лицом заказчика и зафиксировать решение***
- в) Выбрать правки на свое усмотрение
- г) Приостановить работу

Какой документ подтверждает приемку дизайн-макетов заказчиком перед передачей разработчикам?

- а) Техническое задание
- б) *Акт сдачи-приемки или утвержденный чек-лист с подписью***
- в) Договор
- г) Спецификация

Дополните предложение: При коммуникации с заказчиком по вопросам дизайна важно использовать _____ язык, избегать _____ терминологии без пояснений и предоставлять _____ примеры.

Правильные ответы: понятный, узкоспециализированной, визуальные

Как следует реагировать на запрос срочного внесения правок в уже утвержденный макет?

- а) Отказаться категорически
- б) *Объяснить влияние на сроки и приоритеты, согласовать условия и документировать изменение ТЗ***
- в) Выполнить немедленно без обсуждения
- г) Игнорировать запрос

Для минимизации количества итераций правок макетов рекомендуется на этапе брифинга:

- а) Сократить время обсуждения
- б) *Запросить референсы, максимально детализировать визуальные ожидания и зафиксировать критерии успеха***
- в) Оперировать абстрактными понятиями
- г) Положиться на собственное видение

Какой канал коммуникации предпочтителен для обсуждения сложных правок к интерактивному прототипу в Figma?

- а) Короткие сообщения в мессенджере без контекста
- б) *Видеозвонок с демонстрацией прототипа в Presentation View или подробные комментарии прямо в Figma***
- в) Телефонный разговор без визуальной поддержки
- г) Общение через третьих лиц

Установите соответствие между ситуацией и этичным подходом к коммуникации:

Ситуация	Подход
а) Обнаружение ошибки после утверждения макета	1. Немедленно уведомить заказчика и предложить бесплатное исправление

Ситуация	Подход
б) Запрос правок за пределами утвержденного ТЗ	2. Вежливо напомнить о границах ТЗ и предложить коммерческое дополнение
в) Технические ограничения реализации дизайна	3. Объяснить ограничения и согласовать адаптированное решение
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой элемент документации к макетам в Figma важен для передачи разработчикам?

- а) История версий
- б) *Спецификация состояний компонентов, токены дизайн-системы и ссылка на опубликованную библиотеку***
- в) Личные заметки дизайнера
- г) Скриншоты интерфейса Figma

При работе с международным заказчиком важно учитывать:

- а) Только технические требования
- б) *Культурные особенности коммуникации, часовые пояса и форматы обратной связи***
- в) Исключительно собственные рабочие привычки
- г) Языковой барьер как непреодолимое препятствие

Как следует оформлять версии макетов при передаче заказчику в Figma?

- а) «Версия 5»
- б) *«Версия 3 — исправлены отступы в карточке товара согласно правкам от 15.10.2025»***
- в) «Новая версия»
- г) Без комментариев

Для предотвращения недопонимания по требованиям к интерактивности интерфейса следует:

- а) Полагаться на устные договоренности
- б) *Зафиксировать сценарии взаимодействия, триггеры и анимации в прототипе или отдельном документе***
- в) Импровизировать в процессе работы
- г) Ссылаться на «общепринятые стандарты» без конкретики

Какой подход демонстрирует профессиональную ответственность при обсуждении сроков сдачи макетов?

- а) Обещать минимально возможные сроки
- б) *Реалистично оценивать сроки с запасом на правки и согласования***
- в) Перекалывать ответственность за задержки на заказчика
- г) Не обсуждать сроки до начала работы

Дополните предложение: При защите дизайнерских решений следует опираться на _____ исследования, _____ проекта и _____ пользователя.

Правильные ответы: юзабилити-, цели, сценарии использования

Как следует поступить, если заказчик настаивает на решении, ухудшающем доступность интерфейса?

- а) Выполнить без возражений
- б) *Вежливо проинформировать о требованиях законодательства (например, Закон № 419-ФЗ) и предложить инклюзивные решения***
- в) Отказаться от проекта
- г) Скрыть проблему

Для документирования процесса согласования макетов в Figma рекомендуется использовать:

- а) Только личную переписку
- б) *Встроенные комментарии Figma с упоминанием (@) ответственных лиц и статусами (например, «На согласовании»)***
- в) Записи разговоров без согласия
- г) Устные договоренности

Какой формат отчетности о ходе работ наиболее прозрачен для заказчика?

- а) Еженедельные многостраничные отчеты без визуалов
- б) *Регулярные обновления с ссылкой на актуальную версию файла Figma и кратким описанием изменений***
- в) Отчет только по завершении проекта
- г) Устные отчеты без документального подтверждения

Установите соответствие между нарушением этики и его последствием:

Нарушение	Последствие
а) Соккрытие ограничений инструмента	1. Нереалистичные ожидания и разочарование заказчика
б) Недокументированные правки	2. Недопонимание при сдаче и споры о результатах
в) Игнорирование обратной связи	3. Потеря доверия и отказ от повторного сотрудничества
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой документ регламентирует права на использование созданных дизайн-макетов после завершения проекта?

- а) Техническое задание
- б) *Договор с разделом об интеллектуальной собственности***
- в) Акт сдачи-приемки
- г) Спецификация

При обсуждении бюджета проекта важно:

- а) Скрывать детализацию затрат
- б) *Предоставить прозрачную смету с разбивкой по этапам (концепция, дизайн, прототипирование)***
- в) Завышать стоимость «на всякий случай»
- г) Оперировать только итоговой суммой

Как следует реагировать на конструктивную критику заказчика?

- а) Защищаться и оправдываться
- б) *Поблагодарить, уточнить детали и предложить решения с учетом обратной связи***
- в) Игнорировать
- г) Переводить разговор на личности

Для обеспечения плавной передачи проекта другому специалисту следует:

- а) Хранить файлы в личной папке
- б) *Поддерживать чистую структуру файла Figma (страницы, именование слоев) и документировать ключевые решения***
- в) Передавать только финальные макеты без исходников
- г) Считать это не своей заботой

Какой подход к коммуникации демонстрирует уважение к времени заказчика?

- а) Частые спонтанные звонки
- б) *Согласование времени для обсуждений и предоставление структурированной информации «одним письмом»***
- в) Отправка множества коротких сообщений
- г) Ожидание мгновенного ответа

Дополните предложение: Профессиональная коммуникация с заказчиком строится на принципах _____, _____ и _____.

Правильные ответы: прозрачности, уважения, ответственности

Как следует поступить при обнаружении, что требования заказчика нарушают принципы инклюзивного дизайна?

- а) Выполнить без возражений
- б) *Вежливо проинформировать о важности доступности и предложить решения, учитывающие разнообразие пользователей***
- в) Отказаться от проекта
- г) Скрыть проблему

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

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

Какой тип макета используется на этапе концепции для определения структуры и иерархии интерфейса без детализации визуального стиля?

- а) Визуальный дизайн
- б) *Wireframe***
- в) Прототип высокой детализации
- г) Анимационный макет

При разработке концепции интерфейса мобильного приложения в первую очередь следует определить:

- а) Цветовую палитру
- б) *Основные пользовательские сценарии и ключевые экраны для их реализации***

- в) Тип шрифта
- г) Стиль иконок

Установите соответствие между этапом проектирования и уровнем детализации макета в Figma:

Этап проектирования	Уровень детализации
а) Исследование и анализ	1. Схемы пользовательских потоков (user flows)
б) Концепция	2. Низкодетализированные wireframes с фокусом на структуру
в) Дизайн	3. Визуальные макеты с полным оформлением и интерактивным прототипом
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой принцип композиции наиболее важен для создания визуальной иерархии в интерфейсе?

- а) Симметрия
- б) *Контраст размеров, цвета и пространственного положения элементов***
- в) Максимальное заполнение пространства
- г) Случайное размещение

Для быстрого создания вариантов компоновки экрана на этапе концепции в Figma эффективно использовать:

- а) Детальное моделирование каждого элемента
- б) *Примитивы (прямоугольники, круги) с подписями-заглушками и компоновка через Auto Layout***
- в) Импорт готовых макетов из других проектов
- г) Только текстовые описания

Какой фактор наиболее влияет на выбор цветовой палитры для интерфейса финансового приложения?

- а) Личные предпочтения дизайнера
- б) *Ассоциации цветов с безопасностью, доверием и профессионализмом в целевой культуре***
- в) Тренды текущего года
- г) Количество доступных оттенков

При адаптации фирменного стиля бренда к интерфейсу следует сохранить:

- а) Только логотип
- б) *Ключевые визуальные элементы: цвета, типографику, пропорции и принципы композиции***
- в) Все элементы без изменений
- г) Только цвета

Какой метод позволяет быстро проверить эффективность компоновки экрана на этапе концепции?

- а) Полная визуализация в высоком разрешении

б) *Тестирование «пяти секунд»: показать макет на 5 секунд и спросить, что запомнилось*

- в) Тестирование на всех устройствах
- г) Полное прототипирование анимаций

Дополните предложение: Концепция интерфейса должна включать определение _____ пользователя, _____ экранов и _____ навигации между ними.

Правильные ответы: сценариев, ключевых, логики

Какой подход к созданию типографической системы интерфейса обеспечивает читаемость и иерархию?

- а) Использование максимального количества шрифтов
- б) *Ограничение до 1-2 шрифтов с четкой шкалой размеров для заголовков, подзаголовков и основного текста***
- в) Применение капительного шрифта для всего текста
- г) Использование только рукописных шрифтов

Для создания консистентной системы компонентов интерфейса необходимо разработать:

- а) Уникальный стиль для каждого элемента
- б) *Дизайн-систему с токенами (цвета, типографика, отступы) и библиотекой компонентов***
- в) Максимально детализированные макеты
- г) Отдельные стили для каждого экрана

Какой фактор наиболее влияет на выбор между навигационным меню «гамбургер» и таб-баром для мобильного приложения?

- а) Визуальная привлекательность иконки
- б) *Количество основных разделов и частота их использования пользователем***
- в) Тренды текущего года
- г) Личные предпочтения дизайнера

Установите соответствие между задачей интерфейса и подходящим паттерном навигации:

Задача интерфейса	Паттерн навигации
а) Быстрый доступ к 3-5 основным разделам	1. Таб-бар (нижняя панель навигации)
б) Дополнительные настройки и второстепенные функции	2. Боковое меню («гамбургер»)
в) Последовательное выполнение многошаговой задачи	3. Пошаговый процесс с прогресс-баром
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой подход к цвету в интерфейсе обеспечивает доступность для пользователей с нарушением цветовосприятия?

- а) Использование только эстетически приятных сочетаний
- б) *Соблюдение контрастности по WCAG с дополнительными визуальными маркерами помимо цвета***

- в) Минимизация количества цветов
- г) Использование градиентов во всех элементах

При создании концепции для темного режима интерфейса следует:

- а) Просто инвертировать цвета светлого режима
- б) *Разработать отдельную цветовую палитру с учетом особенностей восприятия на темном фоне (избегать чисто белого текста)***
- в) Использовать только черные и серые тона
- г) Отказаться от темного режима

Какой принцип из «12 принципов анимации Диснея» наиболее важен для интерфейсных микроанимаций?

- а) Принцип растяжения и сжатия
- б) *Принцип замедления и ускорения (easing) для естественности движения***
- в) Принцип вторичной анимации
- г) Принцип преемственности движения

Для обеспечения масштабируемости дизайн-системы необходимо:

- а) Создавать уникальные элементы для каждого случая
- б) *Разработать модульную систему с компонентами, поддерживающими варианты состояний и адаптивное поведение***
- в) Использовать только один тип компонента
- г) Отказаться от стилизации

Какой метод исследования помогает определить приоритет контента на экране интерфейса?

- а) Анализ трафика
- б) *Картирование внимания (eye-tracking) или метод «пяти секунд»***
- в) Опрос дизайнеров
- г) Анализ конкурентов без тестирования

Дополните предложение: Эскиз интерфейса должен передавать _____ элементов, _____ и _____ без детализации цветов и текстур.

Правильные ответы: расположение, иерархию, взаимосвязи

Какой подход к созданию интерфейса минимизирует когнитивную нагрузку пользователя?

- а) Максимальная визуальная насыщенность
- б) *Следование знакомым паттернам и минимизация количества одновременных решений***
- в) Уникальный стиль для каждого экрана
- г) Скрытие всех инструкций

При разработке концепции аватара пользователя в интерфейсе следует избегать:

- а) Упрощенной геометрии
- б) *Стереотипов и предвзятых визуальных ассоциаций (гендерных, этнических)***
- в) Нейтральных цветов
- г) Возможности кастомизации

Какой параметр макета наиболее критичен для восприятия глубины и слоев интерфейса?

- а) Количество цветов

б) *Тени (elevation) и пространственные отношения между элементами*

- в) Тип шрифта
- г) Длина текста

Установите соответствие между проблемой восприятия и решением в дизайне интерфейса:

Проблема	Решение
а) Непонимание интерактивности элемента	1. Визуальные маркеры: изменение состояния при наведении, тени
б) Потеря ориентации в многоуровневой навигации	2. Хлебные крошки и четкие заголовки разделов
в) Перегрузка информацией на экране	3. Группировка по принципу близости и прогрессивное раскрытие
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой подход к созданию макетов обеспечивает их адаптивность под разные размеры экранов?

- а) Фиксированные размеры в пикселях
- б) *Использование относительных единиц (через Auto Layout) и проектирование для точек останова (breakpoints)***
- в) Создание отдельного макета для каждого размера экрана
- г) Отказ от адаптивности

При интеграции нового экрана в существующую дизайн-систему следует в первую очередь согласовать:

- а) Технические требования к экспорту
- б) *Визуальные характеристики: цвета, типографику, отступы и паттерны компонентов***
- в) Лицензирование ПО
- г) Сроки разработки

Какой метод позволяет оценить эмоциональное восприятие концепции интерфейса?

- а) Тестирование скорости загрузки
- б) *Карта эмпатии или семантический дифференциал с целевой аудиторией***
- в) Анализ кода
- г) Тестирование на кроссбраузерность

Для создания инклюзивного интерфейса необходимо:

- а) Использовать только реалистичные объекты
- б) *Обеспечить распознавание функций без зависимости от цвета и с учетом когнитивных особенностей***
- в) Упростить все элементы до минимума
- г) Отказаться от иконок

Какой принцип композиции помогает направить внимание пользователя к ключевому элементу интерфейса?

- а) Равномерное распределение элементов

б) *Визуальная иерархия через размер, контраст и пространственное положение (закон Фиттса)*

в) Симметрия

г) Максимальная детализация всех элементов

Дополните предложение: Концепция дизайна интерфейса должна учитывать _____ устройства, _____ пользователя и _____ взаимодействия.

Правильные ответы: возможности, цели, паттерны

Какой подход к созданию интерфейса минимизирует риск ошибок при заполнении форм?

а) Максимальное количество полей на одном экране

б) *Пошаговая структура, валидация в реальном времени и понятные подсказки*

в) Использование только текстовых полей

г) Скрытие обязательных полей

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

Какой режим в Figma используется для настройки интерактивных переходов между экранами?

а) Design

б) *Prototype*

в) Dev

г) Inspect

Для создания плавного перехода между двумя состояниями одного компонента (например, кнопка до/после нажатия) в прототипе Figma следует использовать:

а) Простой переход (Dissolve)

б) *Smart Animate с одинаковыми именами слоев в исходном и целевом состоянии*

в) Мгновенный переход (Instant)

г) Переход со сдвигом (Slide)

Какой параметр перехода в прототипе Figma определяет длительность анимации в миллисекундах?

а) Easing

б) *Duration*

в) Delay

г) Trigger

Установите соответствие между типом взаимодействия и триггером в прототипе Figma:

Тип взаимодействия	Триггер
а) Нажатие кнопки	1. On Click
б) Наведение курсора	2. While Hovering
в) Автоматический переход (например, слайдер)	3. After Timeout

Тип взаимодействия	Триггер
г) Перетаскивание элемента	4. На данный момент не поддерживается нативно (требуется плагин или имитация)
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3, г – 4	

Какой подход к прототипированию обеспечивает наилучшее соответствие реальному поведению мобильного приложения?

- а) Только статичные макеты без переходов
- б) *Использование реальных жестов (свайп, тап) через настройки прототипа и тестирование на устройстве***
- в) Имитация всех жестов через клики мыши
- г) Отказ от прототипирования

Для создания прототипа с горизонтальной прокруткой (например, карусели товаров) в Figma необходимо:

- а) Только нарисовать несколько экранов
- б) *Использовать компонент с опцией «Horizontal Scrolling» в настройках прототипа***
- в) Экспортировать в специальный формат
- г) Использовать только плагины

Какой инструмент в Figma позволяет быстро создать несколько вариантов экрана для А/В-тестирования?

- а) Только ручное дублирование
- б) *Дублирование фреймов с последующей модификацией или использование Variants для компонентов***
- в) Импорт из внешних редакторов
- г) Конвертация изображений

Какой параметр анимации перехода влияет на характер движения (плавное замедление в конце)?

- а) Duration
- б) *Easing (например, Ease In-Out)***
- в) Delay
- г) Direction

Дополните предложение: При прототипировании необходимо учитывать _____ целевого устройства, _____ соединения и _____ пользователя для обеспечения реалистичного взаимодействия.

Правильные ответы: размер экрана, скорость, сценарии использования

Какой метод позволяет проверить, интуитивно ли понятна навигация в прототипе интерфейса?

- а) Анализ кода
- б) *Юзабилити-тестирование с задачей без подсказок («найдите способ оформить заказ»)***
- в) Тестирование только на мощных устройствах
- г) Опрос разработчиков

Для создания адаптивного прототипа, корректно отображающегося на разных размерах экранов, следует:

- а) Использовать фиксированные размеры в пикселях
- б) *Применять Auto Layout для компонентов и создавать макеты для ключевых точек останова (breakpoints)***
- в) Создавать отдельный прототип для каждого размера экрана
- г) Отказаться от адаптивности

Какой инструмент прототипирования в Figma позволяет имитировать переключение между вкладками без создания множества экранов?

- а) Только дублирование фреймов
- б) *Overlay (наложение) с настройкой позиционирования и переходов***
- в) Скрытие/показ слоев через плагины
- г) Использование только внешних инструментов

Установите соответствие между типом прототипа и его назначением:

Тип прототипа	Назначение
а) Низкодетализированный (lo-fi)	1. Проверка логики навигации и структуры без визуального оформления
б) Высокодетализированный (hi-fi)	2. Оценка визуального стиля, анимаций и финального пользовательского опыта
в) Интерактивный прототип	3. Тестирование реальных сценариев взаимодействия с имитацией поведения приложения
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой формат экспорта прототипа из Figma предпочтителен для демонстрации заказчику без доступа к редактору?

- а) Исходный файл .fig
- б) *Ссылка на прототип в режиме просмотра (Share → Present) или видео-запись взаимодействия***
- в) Набор статичных изображений
- г) Только печатная версия

При анализе пользовательских сценариев для прототипа критически важно определить:

- а) Только визуальные предпочтения целевой аудитории
- б) *Ключевые задачи пользователя, точки принятия решений и возможные ошибки***
- в) Только тренды текущего года
- г) Личные предпочтения дизайнера

Какой инструмент позволяет записать сессию взаимодействия пользователя с прототипом в Figma для последующего анализа?

- а) Встроенный рекордер Figma
- б) *Внешние инструменты (Loom, FullStory) или функция записи экрана операционной системы***

- в) Только наблюдение вживую
- г) Анализ только количественных метрик

Для обеспечения доступности прототипа интерфейса для пользователей с нарушениями зрения необходимо:

- а) Увеличить размер всех объектов
- б) *Продумать структуру фокуса при навигации с клавиатуры и предусмотреть альтернативные способы взаимодействия***
- в) Отказаться от прототипирования
- г) Использовать только монохромную цветовую схему

Какой параметр компонента наиболее влияет на восприятие его интерактивности в прототипе?

- а) Количество цветов в градиенте
- б) *Визуальные маркеры состояний (изменение цвета/тени при наведении и нажатии)***
- в) Сложность формы
- г) Наличие анимации

Дополните предложение: Прототип интерфейса должен включать _____ взаимодействия, _____ состояний элементов и _____ обратной связи.

Правильные ответы: ключевые сценарии, основные, визуальные маркеры

Какой метод позволяет оценить когнитивную нагрузку, создаваемую интерфейсом в прототипе?

- а) Тестирование скорости загрузки
- б) *Метод «вслух» (think-aloud) во время выполнения задач + измерение времени и количества ошибок***
- в) Анализ трафика сайта
- г) Опрос только дизайнеров

При создании прототипа с модальным окном (팝업) в Figma следует учитывать:

- а) Только визуальное оформление окна
- б) *Способ открытия/закрытия, поведение фона (затемнение), доступность через клавиатуру и состояние фокуса***
- в) Использование максимального количества анимаций
- г) Отказ от модальных окон

Какой инструмент в Figma позволяет быстро создать прототип многошаговой формы с прогресс-баром?

- а) Только ручное создание каждого шага
- б) *Дублирование фрейма с изменением состояния прогресс-бара и настройкой переходов между шагами***
- в) Импорт из внешних систем
- г) Использование только плагинов

Установите соответствие между проблемой прототипа и решением:

Проблема	Решение
а) Нереалистичная скорость анимаций	1. Настройка Duration 200-300 мс и правильного Easing
б) Отсутствие обратной связи при взаимодействии	2. Добавление состояний Hover/Pressed для интерактивных элементов
в) Сложная навигация без ориентиров	3. Визуальные индикаторы текущего положения (хлебные крошки, активный пункт меню)
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой принцип проектирования интерфейсов напрямую связан с созданием предсказуемого поведения в прототипе?

- а) Инновационность
- б) *Консистентность (единообразие поведения одинаковых элементов)***
- в) Минимализм
- г) Сложность

Для создания прототипа с анимацией загрузки наиболее подходит подход:

- а) Статичный спиннер без анимации
- б) *Плавная анимация с указанием прогресса (если известно время) или бесконечный цикл с плавным движением***
- в) Мерцающий элемент
- г) Отсутствие визуальной индикации

Какой параметр прототипа в Figma критичен для тестирования на мобильном устройстве?

- а) Цветовая палитра
- б) *Настройка «Device» при генерации ссылки для корректного масштабирования и поведения жестов***
- в) Количество экранов
- г) Сложность анимаций

При анализе конкурентных прототипов следует фиксировать:

- а) Только визуальный стиль
- б) *Паттерны навигации, скорость отклика интерфейса и решения для типовых пользовательских задач***
- в) Только используемое ПО
- г) Количество экранов

Какой метод позволяет быстро создать варианты прототипа для сравнительного тестирования?

- а) Полное пересоздание каждого варианта
- б) *Дублирование страницы в Figma с последующей модификацией ключевых элементов***
- в) Импорт из внешних библиотек без адаптации
- г) Конвертация изображений

Дополните предложение: При прототипировании необходимо документировать _____ переходов, _____ триггеров взаимодействия и _____ ограничения имитации реального поведения.

Правильные ответы: параметры, типы, технические

Какой аспект прототипа наиболее критичен для оценки его готовности к передаче разработчикам?

- а) Фотореалистичность материалов
- б) *Полнота покрытия пользовательских сценариев, документирование состояний компонентов и спецификация анимаций***
- в) Количество анимаций
- г) Сложность геометрии элементов

ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов.

Какой метод тестирования наиболее эффективен для оценки интуитивности навигации в прототипе интерфейса?

- а) Опрос экспертов
- б) *Тестирование с «молчаливым» пользователем (без подсказок дизайнера при выполнении задачи)***
- в) Анализ логов сервера
- г) А/В-тестирование без наблюдения

При тестировании прототипа мобильного интерфейса в первую очередь следует проверить:

- а) Цветовую палитру
- б) *Размер интерактивных зон (минимум 44×44 пикселя), удобство жестов и читаемость текста на маленьком экране***
- в) Количество анимаций
- г) Версию браузера

Установите соответствие между метрикой тестирования и её назначением:

Метрика	Назначение
а) Время выполнения задачи	1. Оценка эффективности интерфейса
б) Количество ошибок	2. Оценка удобства и предотвращения ошибок
в) Уровень удовлетворенности (по шкале)	3. Оценка субъективного восприятия и эмоциональной реакции
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой инструмент позволяет записать взаимодействие пользователя с прототипом в Figma для последующего анализа?

- а) Только встроенные средства Figma
- б) *Внешние платформы (Lookback, UserTesting) или запись экрана с голосовым сопровождением***

- в) Анализ только количественных метрик
- г) Опрос после тестирования без записи

Для тестирования доступности интерфейса для пользователей с нарушениями моторики необходимо:

- а) Увеличить скорость всех анимаций
- б) *Проверить возможность навигации с клавиатуры и достаточный размер интерактивных элементов***
- в) Использовать только статичные элементы
- г) Добавить звуковое сопровождение ко всем действиям

Какой подход к набору участников тестирования обеспечит наиболее объективные результаты?

- а) Только дизайнеры и разработчики
- б) *Репрезентативная выборка целевой аудитории с разным уровнем технической подготовки и опыта***
- в) Только эксперты в области UX
- г) Случайные прохожие без фильтрации

Какой параметр интерфейса критичен для тестирования на предмет когнитивной перегрузки?

- а) Цветовая палитра
- б) *Количество одновременных решений и объем новой информации на экране***
- в) Количество полигонов
- г) Тип шрифта

Установите соответствие между типом тестирования и его целью:

Тип тестирования	Цель
а) Юзабилити-тестирование	1. Выявление проблем в выполнении задач пользователем
б) А/В-тестирование	2. Сравнение эффективности двух вариантов дизайна на основе поведенческих метрик
в) Тестирование с участием людей с ОВЗ	3. Оценка соответствия требованиям инклюзивного дизайна
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Дополните предложение: При тестировании прототипа необходимо фиксировать не только _____ задачи, но и _____ пользователя, а также _____ возникающие трудности.

Правильные ответы: время выполнения, вербальные комментарии, невербальные реакции

Какой метод позволяет выявить, отвлекают ли визуальные элементы от выполнения основной задачи?

- а) Тестирование только скорости загрузки
- б) *Сравнительное тестирование упрощенной и детализированной версий при выполнении одинаковых задач***

- в) Опрос только о визуальном восприятии
- г) Анализ только технических метрик

При тестировании кросс-платформенной совместимости прототипа необходимо проверить:

- а) Только внешний вид в одном браузере
- б) *Корректность отображения и поведения интерактивных элементов на целевых устройствах и в браузерах***
- в) Только наличие поддержки современных технологий
- г) Только на последних версиях ПО

Какой документ должен быть подготовлен по результатам тестирования прототипа интерфейса?

- а) Только список найденных багов
- б) *Отчет с описанием методологии, количественными и качественными результатами, приоритизированными рекомендациями***
- в) Только видео записей сессий
- г) Устный отчет без документирования

Установите соответствие между проблемой и методом её выявления при тестировании:

Проблема	Метод выявления
а) Непонимание назначения элемента	1. Наблюдение за попытками взаимодействия без инструкций
б) Ошибки при заполнении формы	2. Анализ ошибок ввода и отказов от завершения задачи
в) Дезориентация в навигации	3. Вербальный протокол при выполнении задач перемещения между разделами
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой подход к проведению тестирования минимизирует эффект «социальной желательности»?

- а) Прямые вопросы «Вам нравится этот экран?»
- б) *Наблюдение за поведением при выполнении конкретных задач без оценочных вопросов в процессе***
- в) Тестирование только в присутствии дизайнера
- г) Групповое тестирование с обсуждением

Для тестирования прототипа с пользователями старше 55 лет следует:

- а) Тестировать только на флагманских устройствах
- б) *Учитывать особенности восприятия (контрастность, размер шрифта) и возможный недостаток цифрового опыта***
- в) Игнорировать эту аудиторию
- г) Требовать от пользователей обновления устройств

Какой параметр анимации интерфейса наиболее критичен для оценки её полезности?

- а) Длительность
- б) *Способствует ли анимация пониманию результата действия или**

пространственных отношений*

- в) Сложность траектории
- г) Количество задействованных объектов

При организации сессии тестирования прототипа важно:

- а) Давать подробные инструкции по использованию каждого элемента
- б) *Формулировать реалистичные сценарии задач без подсказок по интерфейсу («Оформите заказ на товар»)***
- в) Поправлять пользователя при ошибках в реальном времени
- г) Тестировать только положительные сценарии

Какой метод позволяет оценить долгосрочное восприятие интерфейса (не вызовет ли раздражения при ежедневном использовании)?

- а) Однократное тестирование
- б) *Долгосрочное (longitudinal) тестирование или опрос после периода реального использования***
- в) Только экспертная оценка
- г) Анализ только первых 5 секунд взаимодействия

Дополните предложение: Для выявления 85% проблем юзабилити достаточно протестировать прототип с _____ участниками.

Правильный ответ: 5

Какой аспект дизайна чаще всего вызывает проблемы при тестировании с пользователями с низким уровнем цифровой грамотности?

- а) Цветовая палитра
- б) *Неочевидные жесты (свайп) и скрытые интерфейсные паттерны (гамбургер-меню)***
- в) Количество анимаций
- г) Тип шрифта

При тестировании анимаций интерфейса следует измерять:

- а) Только визуальное качество
- б) *Время отклика после действия пользователя и восприятие плавности (субъективная оценка)***
- в) Только длительность анимации
- г) Количество кадров

Какой документ регламентирует требования к доступности веб-контента в России?

- а) ГОСТ Р 57400
- б) *ГОСТ Р 52872-2019 (требования к доступности сайтов) и Закон № 419-ФЗ***
- в) ISO 9241
- г) ГОСТ Р ИСО 9126

Установите соответствие между уровнем серьезности проблемы и действием:

Уровень проблемы	Действие
а) Критическая (блокирует задачу)	1. Исправить до релиза

Уровень проблемы	Действие
б) Серьезная (увеличивает время/ошибки)	2. Исправить в ближайшем обновлении
в) Косметическая	3. Учесть при планировании будущих итераций
Ответ: а – 1, б – 2, в – 3	

Какой метод позволяет выявить соответствие дизайна ожиданиям целевой аудитории?

- а) Только техническое тестирование
- б) *Опрос с использованием семантического дифференциала или шкалы соответствия ожиданиям***
- в) Анализ только поведенческих метрик
- г) Тестирование только на скорость

При тестировании прототипа в условиях отвлекающей среды (например, в транспорте) необходимо:

- а) Игнорировать такие сценарии
- б) *Оценивать возможность выполнения ключевых задач при шуме, тряске и ограниченном времени***
- в) Требовать идеальных условий от пользователей
- г) Отключать звуковые уведомления

Какой подход к анализу результатов тестирования обеспечивает выявление системных проблем?

- а) Фокус на одном «ярком» случае из записи
- б) *Анализ паттернов: какие проблемы повторялись у нескольких участников и в каких сценариях***
- в) Учет только количественных метрик без качественного анализа
- г) Приоритизация по субъективной оценке дизайнера

Для тестирования тактильного взаимодействия на сенсорных экранах следует обратить внимание на:

- а) Только визуальную обратную связь
- б) *Размер интерактивных областей, зону действия жестов и предотвращение случайных срабатываний***
- в) Только анимацию при касании
- г) Использование сложных мультитач-жестов

Какой инструмент позволяет провести удалённое тестирование прототипа без личного присутствия исследователя?

- а) Только личная встреча
- б) *Платформы для удалённого юзабилити-тестирования (UserTesting, Lookback) с записью экрана***
- в) Только опросник без наблюдения за поведением
- г) Анализ только логов без контекста

Дополните предложение: Результаты тестирования прототипа следует представлять заинтересованным сторонам в форме _____ с примерами _____ и четкими

_____.

Правильные ответы: структурированного отчета, видео фрагментов проблемных моментов, рекомендациями по улучшению

Какой принцип тестирования особенно важен при оценке интерфейсов?

а) Тестирование только на идеальных устройствах

б) *Тестирование в реалистичных условиях использования, включая разные контексты и отвлекающие факторы*

в) Фокус только на визуальной привлекательности

г) Игнорирование технических ограничений целевой аудитории