

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.06.2026 15:49:54
Уникальный программный идентификатор:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

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

UX/UI ДИЗАЙН

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Веб-дизайн и проектирование цифровых
продуктов

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2026

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	5
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	8

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

Процесс изучения дисциплины «UX/UI дизайн» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование Компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1. Знать: основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.
	ОПК-4.2. Уметь: создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-4.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.
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

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художе-	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-4.1. Основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать авторские дизайн-

		ственные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации. <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.
3.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса. <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами. <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-4.1. Основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале</p>	<p>Экзамен</p> <p>Оценка «ОТЛИЧНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Выполнены все задания, в том числе итоговое <p>Оценка «ХОРОШО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Хорошее знание программного материала. 2. Выполнена большая часть заданий, включая итоговое <p>Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Выполнено 60% всех заданий <p>Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Незнание значительной части про-
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с</p>	<p>Оценка «ХОРОШО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Выполнено 60% всех заданий <p>Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Незнание значительной части про-

			соблюдением делового этикета.	граммного материала.
3.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.	2. Задания выполнены частично (менее 60%) или не выполнены вообще.
	<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.			
	<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.			

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Устный опрос

Темы сообщений без сдачи текста:

1. Значение аналитики в UX.
2. Процесс разработки интерфейсов.
3. История формирования веб-дизайна.
4. Типы модульных сеток и их назначение.
5. Особенности дизайна мобильных приложений.
6. Принципы составления информационной архитектуры.
7. Особенности определения целевой аудитории и персон.
8. Инструменты юзабилити-тестирования и их применение.
9. Основы UX и UI-дизайна.
10. Основные принципы типографики.
11. Основные принципы и правила создания прототипа интерфейса.
12. Рассмотрение типичных ошибок в работе UX/UI дизайнера.
13. Психология восприятия шрифта и шрифтовых форм.

- продемонстрировать необходимые профессиональные компетенции по курсу «UX/UI дизайн».

- продемонстрировать общий уровень владения основными понятиями и знаниями в области проектирования интерфейсов;

- продемонстрировать наличие самостоятельного исследовательского мышления;

- сообщение о проекте обязательно должно сопровождаться наглядной презентацией по теме. Количество слайдов не ограничено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания:

1. Разработка технического задания на проектирование интерфейса.
2. Проектирование дизайн-концепции.
3. Проведение аналитики на основе методов UX-исследований, содержащую исследование аудитории, конкурентов.
4. Создание варфреймов интерфейса.
5. Разработка дизайна интерфейса, содержащая разработку цветовой гаммы проекта, работу с типографикой, изображениями.
6. Создание UI кит.
7. Практическое освоение методов исследования пользовательского опыта. Проведение А/В тестирований.
8. Проектирование адаптивной версии интерфейсов.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Вопросы к экзамену:

1. UX и UI дизайн — расшифровка основных понятий.
2. Чем отличается мобильная версия сайта от обычной?
3. Задачи пользовательского тестирования.
4. Что такое А/В тестирование и как оно используется в UX/UI дизайне?
5. Чем юзабилити отличается от визуального/графического дизайна?
6. Что такое wireframe и какова его роль в дизайне интерфейсов?
7. Принципы визуального дизайна, влияющие на пользовательский опыт.
8. Композиция, цвет и типографика в дизайне интерфейсов.
9. Что такое адаптивная верстка сайтов?
10. Психология цвета в UX/UI дизайне?
11. Для чего используется User Flow?
12. Что должно быть в дизайн-системе?
13. Прототипирование и тестирование прототипа
14. Какие существуют виды и методы пользовательского тестирования?
15. Какие существуют инструменты интерактивного дизайна и тестирования интерфейсов?
16. Этапы разработки визуальной концепции интерфейса: от создания сетки до подбора иллюстраций и других визуальных элементов.
17. Что включает в себя UI кит?
18. Зачем нужно UX-тестирование?
19. Этапы UX-тестирования
20. Зачем нужна Customer journey map и как ее правильно построить?
21. С помощью каких инструментов можно выявить боли потребителя?
22. Какие методы исследования пользователей используются в UX дизайне?
23. Какие ключевые элементы включает UI дизайн?
24. Что такое сетка (grid) в UI дизайне и зачем она нужна?
25. Как UI дизайн может влиять на пользовательское поведение?
26. Что такое пользовательские сценарии (user stories) и как они используются в дизайне интерфейсов?
27. Какие принципы важны для успешного дизайна интерфейсов?

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания сообщений

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	1) тема сообщения раскрыта полностью; 2) содержание сообщения соответствует теме; 3) правильное использования источников литературы; 4) суть проблемы изложена грамотно и аргументировано в тексте и устно; 5) составлена презентация.
«хорошо»	1) тема сообщения раскрыта полностью; 2) содержание сообщения соответствует теме; 3) правильное использования источников литературы; 4) суть проблемы изложена грамотно и аргументировано в тексте и устно; 5) отсутствует презентация.
«удовлетворительно»	1) тема сообщения раскрыта не полностью; 2) содержание сообщения соответствует теме; 3) правильное использования источников литературы; 4) отсутствует презентация.
«неудовлетворительно»	1) сообщение не подготовлено; 2) отсутствует презентация.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Критерии оценивания индивидуальных заданий

Оценка «отлично»

- все задания выполнены в полном объеме и правильно;
- продемонстрирован аналитический подход к рассмотрению теоретических положений, свидетельствующий об обширных знаниях данного вопроса;
- в работе представлены дополнительные сведения по теме, что свидетельствует о чтении дополнительной литературы.

Оценка «хорошо»

- все задания выполнены в полном объеме;
- отсутствуют существенные ошибки и упущения;
- наличие незначительных неточностей в употреблении терминов, классификаций;
- в работе присутствуют дополнительные сведения, что свидетельствует о чтении дополнительной литературы.

Оценка «удовлетворительно»

- задания выполнены не в полном объеме (больше 60%);
- в работе представлено поверхностное усвоение программного материала;
- наличие неточностей в употреблении терминов, классификаций;
- имеются упущения и неточности, но серьезные ошибки отсутствуют.

Оценка «неудовлетворительно»

- задания не выполнены;
- незнание значительной части программного материала.
- отсутствует понимание и владение понятийным аппаратом.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания для экзамена

Общая оценка за экзамен формируется из оценок за сообщения, практического индивидуального задания и ответов на вопросы на экзамене.

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов и отражено в представленных работах.
3. Выполнены все задания, в том числе итоговое

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов и отражено в представленных работах.
3. Выполнена большая часть заданий, включая итоговое

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Теоретическое содержание курса освоено, с незначительными пробелами и отражено в представленных работах.
3. Выполнено 60% всех заданий

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Теоретическое содержание курса не освоено, значительные пробелы в их практическом применении.
3. Задания выполнены частично (менее 60%) или не выполнены вообще.