

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.03.2026 14:38:09  
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.11.02 ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ  
И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Дизайн веб-проектов в графическом и UX/UI 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-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 осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов                      | ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике                                                   |
|                                                                                                                                                                                  | ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике                                                                                |
|                                                                                                                                                                                  | ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике                         |

**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**

#### 7 семестр

1. Что является основой методологического подхода при принятии решения о типе игрового веб-проекта?

а) Личные предпочтения дизайнера в визуальном стиле

**б) Анализ целей проекта, целевой аудитории и бизнес-задач**

- в) Копирование успешных решений конкурентов
- г) Выбор наиболее сложного технического решения

2. Какой документ регулирует использование пользовательского контента на игровом портале?

- а) Пользовательское соглашение и политика конфиденциальности**
- б) Техническое задание на дизайн
- в) Бриф на разработку
- г) Прототип интерфейса

3. Какие правовые аспекты необходимо учитывать при создании промо-сайта компьютерной игры? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Соблюдение авторских прав на используемые изображения и музыку**
- б) Личные предпочтения заказчика в цветовой гамме
- в) Соответствие требованиям законодательства о рекламе**
- г) Количество страниц на сайте

4. Какие факторы являются методологической основой для выбора между лендингом и многостраничным промо-сайтом игры? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Модный визуальный тренд текущего сезона
- б) Цели маркетинговой кампании и воронка продаж**
- в) Объём информации и сценарии взаимодействия пользователя**
- г) Количество цветов в фирменном стиле игры

5. При анализе конкурентной среды для игрового веб-проекта методологически обоснованно оценивать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Функциональные решения и пользовательский опыт конкурентов**
- б) Личные аккаунты дизайнеров конкурентов в социальных сетях
- в) Зарплаты сотрудников конкурирующих студий
- г) Позиционирование и уникальные торговые предложения**

6. Как называется документ, определяющий правила использования товарного знака и фирменного стиля компании?

**Ответ: Брендбук ( или Гайдлайн)**

7. Заполните пропуск в тексте:

При принятии управленческого решения о структуре игрового веб-проекта необходимо провести \_\_\_\_\_ целевой аудитории для определения её потребностей и ожиданий.

**Ответ: анализ (или исследование)**

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

**7 семестр**

8. При разработке информационной архитектуры игрового сайта дизайнер рассматривает два варианта навигации. Какой критерий является приоритетным при анализе альтернатив?

а) Визуальная привлекательность навигационного меню  
**б) Соответствие ментальной модели пользователя и скорость достижения целей**

- в) Количество пунктов в меню  
 г) Использование анимации при наведении

9. Какой этап является первым при планировании разработки wireframes для игрового веб-проекта?

**а) Определение информационной архитектуры и пользовательских сценариев**

- б) Выбор цветовой палитры  
 в) Создание анимаций переходов  
 г) Вёрстка готового макета

10. Дизайнер анализирует два варианта адаптивного дизайна: mobile-first и desktop-first. Какой фактор определяет выбор подхода?

- а) Личный опыт работы дизайнера  
 б) Размер монитора в офисе заказчика  
**в) Статистика использования устройств целевой аудиторией**  
 г) Популярность подхода в профессиональном сообществе

11. При планировании этапов создания интерактивного прототипа игрового сайта, какое действие выполняется после утверждения wireframes?

- а) Запуск рекламной кампании  
**б) Разработка визуального дизайна и UI-кита**  
 в) Написание программного кода  
 г) Проведение А/В тестирования

12. При анализе альтернативных вариантов микроанимаций для кнопок игрового сайта необходимо учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Влияние анимации на производительность и скорость загрузки**  
 б) Личные предпочтения дизайнера в стиле анимации  
**в) Соответствие анимации общему визуальному языку игры**  
 г) Количество кадров в секунду на мониторе разработчика

13. Какие направления работ необходимо определить на этапе планирования дизайн-проекта игрового лендинга? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Закупка серверного оборудования  
**б) Исследование и проектирование пользовательского опыта**  
**в) Разработка визуального дизайна и подготовка ассетов**  
 г) Найм дополнительных программистов

14. Как называется схематичное представление структуры сайта, показывающее иерархию страниц и связи между ними?

**Ответ: карта сайта**

15. Заполните пропуск в тексте:

При разработке плана создания интерактивного прототипа необходимо определить целевые \_\_\_\_\_ работы и установить контрольные точки для оценки прогресса.

**Ответ: этапы (или направления)**

**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**

### 8 семестр

16. Какой документ фиксирует согласованные цели, задачи и требования к дизайн-проекту игрового сайта?

- а) Портфолио дизайнера
- б) Техническое задание (ТЗ)**
- в) Резюме заказчика
- г) Отзывы пользователей

17. Какой раздел договора на дизайн-услуги определяет, кому принадлежат права на созданные макеты?

- а) Предмет договора
- б) Раздел об интеллектуальной собственности**
- в) Реквизиты сторон
- г) Порядок расторжения

18. Какие ресурсы необходимо оценить при планировании дизайн-проекта игрового веб-сайта?

- а) Временные затраты на каждый этап работы**
- б) Погодные условия в офисе заказчика
- в) Необходимое программное обеспечение и лицензии**
- г) Цвет стен в кабинете дизайнера

19. Как называется документ, в котором заказчик формулирует свои требования и ожидания от дизайн-проекта?

**Ответ: Бриф**

20. Установите соответствие между этапами дизайн-проекта и документами, создаваемыми на каждом этапе:

| Этапы дизайн-проекта | Документы                     |
|----------------------|-------------------------------|
| а) Инициация проекта | 1. UI-кит и дизайн-система    |
| б) Проектирование    | 2. Бриф и техническое задание |
| в) Дизайн            | 3. Wireframes и прототипы     |
| г) Завершение        | 4. Акт приёма-передачи        |

**Ответ: а-2, б-3, в-1, г-4**

21. При планировании разработки дизайн-системы для игрового веб-проекта, какой подход к декомпозиции задач является методологически обоснованным?

- а) Создать один общий таск «Разработать дизайн-систему»
- б) Разбить на компоненты: токены, UI-компоненты, иконографика, документация**
- в) Начать работу без планирования и добавлять задачи по ходу
- г) Скопировать план из предыдущего проекта без адаптации

22. Какой документ является основой для оценки ресурсов при создании дизайн-системы веб-проекта?

- а) Портфолио дизайнера

- б) Личные предпочтения заказчика
- в) Отзывы пользователей о предыдущих проектах
- г) **Техническое задание с перечнем компонентов и требований**

23. При оценке продолжительности разработки UI-кита для игрового веб-проекта, какой фактор необходимо учитывать в первую очередь?

- а) **Количество компонентов и их сложность (состояния, адаптивность)**
- б) Погодные условия в офисе
- в) Цвет фирменного стиля игры
- г) Время года

24. Какой раздел документации дизайн-системы определяет правила использования графических элементов?

- а) Раздел с контактами разработчиков
- б) **Гайдлайны по применению компонентов**
- в) История версий файла
- г) Список использованных плагинов

25. Как называется документ, описывающий все компоненты, стили и правила их использования в веб-проекте?

**Ответ: Дизайн-система (или Design System, или UI-кит)**

**Компетенция: ПК-3.1. 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***

### **7 семестр**

1. Какой метод UX-исследования позволяет создать обобщённый портрет типичного пользователя игрового сайта?

- а) А/В тестирование
- б) **Создание персон (User Personas)**
- в) Тепловая карта кликов
- г) SEO-аудит

2. При анализе пожеланий заказчика выявлено противоречие между его требованиями и результатами исследования целевой аудитории. Какое действие методологически обосновано?

- а) Полностью следовать пожеланиям заказчика
- б) Игнорировать мнение заказчика и следовать только данным исследования
- в) **Представить заказчику данные исследования и предложить**

**компромиссное решение**

- г) Отказаться от проекта

3. Какой артефакт UX-дизайна визуализирует путь пользователя от первого контакта с продуктом до достижения цели?

- а) Мудборд
- б) **Customer Journey Map**
- в) UI-кит
- г) Брендбук

4. Для обоснования выбора цветовой схемы промо-сайта игры в жанре хоррор дизайнер должен опираться на:

- а) Личные цветовые предпочтения
- б) Психологию цвета, жанровые конвенции и ожидания целевой аудитории**
- в) Цвета, используемые конкурентами
- г) Технические ограничения мониторов

5. Какие методы позволяют проанализировать предпочтения целевой аудитории игрового веб-проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Использование личного игрового опыта дизайнера
- б) Копирование решений популярных сайтов
- в) Анализ поведения пользователей с помощью веб-аналитики**
- г) Проведение пользовательских интервью и опросов**

6. При обосновании дизайнерского решения о размещении кнопки предзаказа игры необходимо учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Принципы визуальной иерархии и паттерны сканирования страницы**
- б) Любимый цвет руководителя проекта
- в) Расположение аналогичных элементов на сайтах других отраслей
- г) Данные о конверсии и пользовательское тестирование**

7. Анализ информации для проектирования user flow игрового портала должен включать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Изучение типичных сценариев использования и целей пользователей**
- б) Подсчёт количества страниц на сайтах конкурентов
- в) Выявление точек принятия решений и возможных препятствий**
- г) Анализ доходов конкурирующих компаний

8. Как называется визуальная доска с референсами, определяющая стилистическое направление дизайн-проекта?

**Ответ: Мудборд (или Mood board)**

9. Заполните пропуск в тексте:

Для обоснования дизайнерских решений необходимо создать \_\_\_\_\_ — обобщённый портрет типичного представителя целевой аудитории с описанием его потребностей и поведения.

**Ответ: персону (или персонаж, или User Persona)**

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

**7 семестр**

10. Какая функция Figma позволяет создавать адаптивные компоненты, автоматически изменяющие размер в зависимости от содержимого?

- а) Constraints
- б) Auto Layout**
- в) Boolean Operations
- г) Mask

11. Для создания интерактивного прототипа с анимациями переходов между экранами в Figma используется:

- а) Режим Prototype**
- б) Раздел Components
- в) Плагин Unsplash
- г) Функция Export

12. Какой инструмент Figma позволяет создавать несколько вариантов одного компонента (например, разные состояния кнопки)?

- а) Variants**
- б) Frames
- в) Styles
- г) Plugins

13. При создании UI-кита для игрового проекта в Figma, какой подход обеспечивает консистентность цветов во всём проекте?

- а) Копирование HEX-кодов вручную
- б) Использование Color Styles**
- в) Применение случайных цветов
- г) Использование только чёрного и белого

14. Какие функции Figma обеспечивают создание масштабируемых wireframes для адаптивного дизайна? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Constraints для привязки элементов к границам фрейма**
- б) Auto Layout для гибкой компоновки элементов**
- в) Функция печати документов
- г) Импорт файлов формата DOC

15. Как называется формат файла, используемый для экспорта векторной графики из Figma с сохранением масштабируемости?

**Ответ: SVG**

16. Как называется функция Figma, позволяющая определить поведение дочерних элементов при изменении размера родительского фрейма?

**Ответ: Constraints (или Ограничения)**

17. Заполните пропуск в тексте:

Для создания переиспользуемых элементов интерфейса в Figma необходимо преобразовать группу объектов в \_\_\_\_\_, который можно многократно использовать и редактировать из единого источника.

**Ответ: компонент (или Component)**

## **8 семестр**

18. Какая функция Figma обеспечивает совместную работу нескольких дизайнеров над одним проектом в режиме реального времени?

- а) Offline Mode
- б) Multiplayer (совместное редактирование)**
- в) Export
- г) Plugins

19. При организации командной работы в Figma, какой инструмент позволяет создавать и распространять переиспользуемые компоненты между проектами?

**а) Team Libraries**

б) Pages

в) Comments

г) Version History

20. При создании комплексного дизайн-проекта в Figma, как организовать структуру файла для удобной навигации команды?

а) Разместить все элементы на одной странице

**б) Использовать страницы для разделения по разделам/экранам и чёткий нейминг**

в) Создать отдельный файл для каждого элемента

г) Не использовать организационную структуру

21. Какие функции Figma обеспечивают контроль версий и историю изменений в командном проекте? *(несколько вариантов ответа)*

**а) Version History с возможностью восстановления версий**

б) Автоматическое удаление старых файлов

**в) Branching (ветвление) для параллельной работы**

г) Отправка файлов по электронной почте

22. При подготовке дизайн-макетов к передаче разработчикам (handoff) в Figma необходимо: *(несколько вариантов ответа)*

а) Удалить все комментарии и пояснения

**б) Экспортировать все ассеты в нужных форматах и разрешениях**

в) Заблокировать доступ разработчиков к файлу

**г) Задokumentировать стили, отступы и размеры элементов**

23. Для создания масштабируемой дизайн-системы игрового проекта в Figma используются: *(несколько вариантов ответа)*

**а) Компоненты с вариантами для разных состояний**

б) Растровые изображения для всех элементов

**в) Стили цветов, типографики и эффектов**

г) Скриншоты вместо редактируемых элементов

24. Как называется функция Figma, позволяющая создавать параллельные версии проекта для тестирования альтернативных решений?

**Ответ: Branching (или Ветвление, или Branches)**

25. Заполните пропуск в тексте:

Для обеспечения консистентности дизайна в командном проекте создаются \_\_\_\_\_ — централизованные хранилища компонентов и стилей, доступные всем участникам команды.

**Ответ: библиотеки**

26. Какая функция Figma позволяет создавать кликабельные прототипы высокой детализации для игрового веб-портала?

а) Export Settings

**б) Prototype Mode с настройкой переходов и анимаций**

в) Comments Panel

г) Version History

27. При UX/UI проектировании комплексного веб-проекта в Figma, какой инструмент позволяет проверить user flow между экранами?

**а) Режим Presentation (Preview) с интерактивным прототипом**

б) Color Picker

в) Export в PNG

г) Plugins Gallery

28. При создании интерактивного прототипа веб-проекта в Figma, какая настройка определяет плавность перехода между экранами?

а) Frame Size

**б) Animation и Easing**

в) Fill Color

г) Layer Name

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

#### **8 семестр**

29. При первой встрече с заказчиком для обсуждения дизайн-проекта игрового сайта, какой формат коммуникации предпочтителен?

а) Неформальная переписка в мессенджере

**б) Структурированная встреча с повесткой и фиксацией договорённостей**

в) Голосовые сообщения

г) Общение через третьих лиц

30. В какой момент работы над дизайн-проектом следует согласовывать с заказчиком ключевые решения?

а) Только в конце проекта при сдаче работы

**б) На ключевых этапах: после исследования, концепции, основных экранов**

в) Согласование не требуется, дизайнер принимает все решения самостоятельно

г) Только при возникновении проблем

31. При возникновении разногласий с заказчиком относительно дизайнерских решений следует: *(несколько вариантов ответа)*

**а) Привести аргументы, основанные на исследованиях и лучших практиках**

б) Угрожать прекращением работы над проектом

**в) Искать компромиссное решение, учитывающее интересы обеих сторон**

г) Настаивать на своём мнении без учёта позиции заказчика

32. Как называется документ, фиксирующий результаты встречи и согласованные договорённости с заказчиком?

**Ответ: протокол встречи (или Meeting notes, или Резюме встречи)**

33. Как называется процесс поэтапной демонстрации промежуточных результатов заказчику для получения обратной связи?

**Ответ: Итерации (или Итеративный процесс, или Ревью)**

34. Заполните пропуск в тексте:

При защите дизайн-проекта перед заказчиком важно не только показать результат, но и \_\_\_\_\_ принятые дизайнерские решения, опираясь на цели проекта и потребности пользователей.

**Ответ: обосновать (или аргументировать)**

35. При презентации дизайн-системы веб-проекта заказчику, какой подход является профессионально обоснованным?

а) Показать только финальные макеты без объяснений

**б) Продемонстрировать структуру системы и обосновать UX/UI решения данными исследований**

в) Предоставить только ссылку на Figma без комментариев

г) Отправить скриншоты по электронной почте

36. При защите веб-дизайн проекта перед заказчиком, какой формат презентации наиболее эффективен?

а) Статичные скриншоты в PowerPoint

б) Описание проекта в текстовом документе

**в) Интерактивный прототип в Figma с демонстрацией user flow**

г) Устное описание без визуальных материалов

37. На каком этапе веб-дизайн проекта следует согласовывать дизайн-систему с заказчиком?

**а) После разработки токенов и базовых компонентов, до детализации всех экранов**

б) Только после завершения всех экранов

в) Согласование дизайн-системы не требуется

г) После передачи проекта в разработку

38. Какие элементы важны при презентации UX/UI решений веб-проекта заказчику? *(несколько вариантов ответа)*

**а) Обоснование решений на основе анализа целевой аудитории**

б) Демонстрация только визуальной части без объяснения UX

**в) Показ интерактивного прототипа с user flow**

г) Отказ от обсуждения альтернативных вариантов

**ПК-4.1. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов**

**ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике**

**7 семестр**

1. При разработке визуального эффекта hover-анимации для карточки персонажа игры, какой принцип motion-дизайна определяет естественность движения?

а) Использование максимальной скорости анимации

**б) Применение easing-функций для имитации физики движения**

в) Линейная интерполяция без ускорения

г) Мгновенное переключение состояний без анимации

2. Какой тип микроанимации информирует пользователя о загрузке контента на игровом сайте?

**а) Skeleton screen или анимированный лодер**

- б) Hover-эффект
- в) Параллакс-эффект
- г) Sticky-навигация

3. При создании анимации появления элементов при скролле на промо-сайте игры, какой фактор определяет выбор между CSS-анимацией и JavaScript?

- а) Личные предпочтения разработчика
- б) Сложность анимации и требования к производительности**
- в) Цвет анимируемых элементов
- г) Размер шрифта на странице

4. Какой принцип анимации наиболее применим при создании эффекта нажатия кнопки в игровом интерфейсе?

- а) Сценичность (Staging)
- б) Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)**
- в) Прямолинейное движение (Straight Ahead)
- г) Привлекательность (Appeal)

5. Художественно-техническое решение параллакс-эффекта на главной странице игрового сайта должно учитывать: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Глубину слоёв и скорость их перемещения для создания объёма**
- б) Количество подписчиков в социальных сетях игры
- в) Время суток, в которое пользователи посещают сайт
- г) Производительность на различных устройствах и браузерах**

6. При разработке визуального эффекта анимированного меню для игрового портала необходимо определить: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Биографию главного персонажа игры
- б) Тайминг и характер движения элементов (easing)**
- в) Последовательность появления пунктов меню (stagger)**
- г) Курс валют на момент разработки

7. Какие визуальные эффекты улучшают обратную связь при взаимодействии пользователя с интерфейсом игрового сайта?

- а) Изменение состояния элемента при наведении курсора**
- б) Отображение случайных изображений
- в) Анимация подтверждения действия (например, добавления в корзину)**
- г) Автоматическое воспроизведение громкой музыки

8. Как называется визуальный эффект, при котором фоновые слои страницы движутся медленнее, чем передние, создавая иллюзию глубины?

**Ответ: Параллакс (или Parallax)**

9. Как называется техника отображения схематичных заполнителей контента во время его загрузки?

**Ответ: Skeleton screen (или Скелетон, или Skeleton loading)**

10. Заполните пропуск в тексте:

Для создания естественного и приятного движения в UI-анимации применяются \_\_\_\_\_ — функции, определяющие изменение скорости анимации во времени.

**Ответ: easing-функции (или функции сглаживания, или timing functions)**

**ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике**

**8 семестр**

11. Какой подход к распределению задач обеспечивает эффективную работу команды при создании UI-анимаций?

- а) Все задачи выполняет один специалист
- б) Декомпозиция по типам задач с учётом специализации и загрузки**
- в) Случайное распределение задач
- г) Задачи выполняются по желанию участников

12. При организации совместной работы в Figma над визуальными эффектами, какая практика предотвращает конфликты изменений?

- а) Работа всех участников на одном фрейме одновременно
- б) Разделение зон ответственности и использование branching**
- в) Блокировка файла для одного пользователя
- г) Отказ от совместной работы

13. Какие практики обеспечивают качество работы команды при создании анимаций для веб-проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Проведение регулярных дизайн-ревью**
- б) Работа без обратной связи до завершения проекта
- в) Создание и соблюдение гайдлайнов по анимации**
- г) Отказ от документирования решений

14. При организации работы команды над дизайн-системой игрового проекта необходимо: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Позволить каждому участнику создавать компоненты по своему усмотрению
- б) Определить ответственных за различные разделы системы**
- в) Установить процесс согласования и внесения изменений**
- г) Избегать документирования для экономии времени

15. Какой подход к распределению задач обеспечивает эффективную командную работу над UX/UI веб-проекта?

- а) Все задачи выполняет один специалист
- б) Декомпозиция по типам: UX-исследование, wireframes, UI-дизайн, прототипирование**
- в) Случайное распределение задач
- г) Задачи выполняются по желанию участников

16. При организации совместной работы над UX/UI проектом в Figma, какая практика предотвращает конфликты изменений?

- а) Работа всех участников на одном фрейме одновременно
- б) Блокировка файла для одного пользователя
- в) Разделение зон ответственности по экранам и использование Team**

**Libraries**

- г) Отказ от совместной работы

17. Какие практики обеспечивают качество командной работы над UX/UI веб-проекта? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Проведение регулярных дизайн-ревью с обратной связью**

- б) Работа изолированно без обмена результатами
- в) Следование единой дизайн-системе и UX-гайдлайнам**
- г) Отказ от документирования решений

18. При организации командной работы над дизайн-системой веб-проекта необходимо: *(несколько вариантов ответа)*

- а) Назначить ответственных за токены, компоненты и документацию**
- б) Позволить каждому создавать компоненты без согласования
- в) Избегать документирования для скорости работы
- г) Установить процесс контрибьюции и версионирования компонентов**

19. Как называется встреча команды для совместного просмотра и обсуждения дизайн-решений?

**Ответ: Дизайн-ревью**

20. Заполните пропуск в тексте:

Для организации командной работы над UX/UI проектом в Figma используются \_\_\_\_\_ — централизованные хранилища компонентов, доступные всем участникам команды.

**Ответ: библиотеки (или Team Libraries)**

**ПК-4.3. Применяет программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике**

**8 семестр**

21. Какой инструмент Figma позволяет создавать сложные многоступенчатые анимации переходов между экранами?

- а) Text Styles
- б) Smart Animate с несколькими состояниями**
- в) Export Settings
- г) Color Picker

22. Для создания детализированных анимаций интерфейса с точным контролем тайминга используется:

- а) Microsoft Paint
- б) After Effects**
- в) Текстовый редактор
- г) Калькулятор

23. При экспорте анимированных элементов интерфейса для веб-разработки, какой формат обеспечивает малый размер файла и поддержку анимации?

- а) PNG
- б) Lottie (JSON) или APNG**
- в) BMP
- г) TIFF

24. Какие возможности After Effects применяются для создания презентационных видео UI-анимаций? *(несколько вариантов ответа)*

- а) Композитинг слоёв и маски**
- б) Редактирование текстовых документов
- в) Анимация с использованием выражений (expressions)**

г) Создание 3D-моделей с нуля

25. При создании интерактивного прототипа комплексного дизайн-проекта в Figma используются:

а) Функции бухгалтерского учёта

**б) Interactive Components для создания hover и click состояний**

в) Редактирование аудиофайлов

**г) Overlay для модальных окон и всплывающих элементов**

26. Установите соответствие между программным обеспечением и типами задач при создании визуальных эффектов:

| <i>Программное обеспечение</i> | <i>Тип задачи</i>                                     |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------|
| а) Figma                       | 1. Проектирование интерфейсов и базовые прототипы     |
| б) After Effects               | 2. Презентационные видео и сложные визуальные эффекты |
| в) Lottie                      | 3. Экспорт анимаций для веб-разработки                |

**Ответ: а-1, б-2, в-3**

27. Какой инструмент Figma позволяет создавать интерактивные прототипы веб-проекта с анимациями переходов между экранами?

а) Text Styles

**б) Prototype Mode с настройкой Smart Animate**

в) Export Settings

г) Color Picker

28. При экспорте UI-анимаций для веб-разработки игрового сайта, какой формат обеспечивает малый размер и поддержку анимации?

а) PNG

б) TIFF

в) BMP

**г) Lottie (JSON)**

29. Какие возможности используются для создания видео-презентации веб-дизайн проекта? (несколько вариантов ответа)

**а) Запись экрана с демонстрацией интерактивного прототипа**

б) Редактирование текстовых документов

**в) Анимация макетов в After Effects с переходами**

г) Создание 3D-моделей персонажей

30. Как называется формат экспорта UI-анимаций для веб, основанный на JSON и поддерживаемый всеми современными браузерами?

**Ответ: Lottie**