

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 2019.02.23 11:43:39  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

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

**Б1.В.ДЭ.03.01 ЦИФРОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И ИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Цифровые инструменты и ИИ в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                      | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта                                                      | ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                       |
|                                                                                                                                                | ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                         |
|                                                                                                                                                | ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1. Анализирует информацию, 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-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта**

***ПК-1.1.***

***Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации***

1. Промпт-инжиниринг – это:

а. Разработка аппаратного обеспечения для нейросетей

**б. Процесс создания и оптимизации текстовых запросов для генерации контента нейросетями**

в. Метод обучения нейросетей без учителя

г. Технология защиты нейросетей от взлома

2. Какие задачи позволяет решать промпт-инжиниринг в дизайне? (выберите три)

- а. Генерация цветовых палитр
- б. Автоматическая вёрстка HTML-кода
- в. Создание мудбордов и референсов
- г. Написание уникальных текстов для описания проектов
- д. Тестирование юзабилити интерфейса

3. Для чего используется промпт-инжиниринг при создании мудбордов?

- а. Для автоматической вёрстки сайта
- б. Для генерации набора изображений, передающих нужное настроение и стиль
- в. Для расчёта цветовых сочетаний по формулам
- г. Для создания анимации переходов

4. Опишите, как нейросети могут помочь дизайнеру на этапе генерации идей (pre-design). Приведите два примера.

**Примерный ответ:** Нейросети могут генерировать множество вариантов визуальных концепций на основе текстового описания (Midjourney), создавать цветовые палитры и мудборды, подбирать референсы, что ускоряет этап поиска идей и вдохновения. Примеры: генерация Mood Boards, создание нескольких вариантов логотипа.

5. Что такое «персона» (user persona) в UX-исследованиях?

- а. Реальный пользователь, участвующий в тестировании
- б. **Обобщённый портрет целевого пользователя на основе данных о поведении и мотивации**

- в. Список требований к интерфейсу
- г. Диаграмма пользовательских путей

6. Какие данные можно использовать для автоматического создания персон с помощью ИИ?

- а. Данные веб-аналитики
- б. Результаты опросов
- в. Транскрипты интервью
- г. **Все вышеперечисленные**

7. Как нейросети могут помочь в сборе и анализе данных о поведении пользователей на сайте?

- а. Автоматически строить тепловые карты кликов
- б. Анализировать записи сессий и выявлять проблемные зоны
- в. Прогнозировать действия пользователей на основе истории
- г. **Все варианты**

8. Что такое CJM (Customer Journey Map) и как ИИ может помочь в её создании?

- а. **CJM – карта пути пользователя, отражающая его опыт взаимодействия с продуктом; ИИ может анализировать большие данные для выявления типичных сценариев и автоматически генерировать карты на основе поведения**
- б. CJM – список всех страниц сайта; ИИ помогает расставить их в правильном порядке
- в. CJM – это тепловая карта; ИИ строит её по кликам
- г. CJM – это схема базы данных; ИИ оптимизирует запросы

9. Какие метрики пользовательского поведения можно анализировать с помощью ИИ для выявления потребностей?

- а. Время на странице

- б. Глубина просмотра
- в. Конверсия в целевое действие

г. **Все перечисленные, а также более сложные паттерны, например, пути перехода**

10. Что такое «Jobs To Be Done» (JTBD) и как ИИ помогает в их идентификации?

**а. JTBD – это задачи, которые пользователь «нанимает» продукт решить; ИИ анализирует отзывы и поведение, чтобы автоматически формулировать такие задачи**

- б. JTBD – это список работ по проекту; ИИ распределяет задачи между дизайнерами
- в. JTBD – это диаграмма Ганта; ИИ строит её по срокам
- г. JTBD – это тип анимации; ИИ генерирует её

#### **ПК-1.2.**

**Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации**

1. Какая нейросеть чаще всего используется для генерации изображений по текстовому описанию?

- а. GPT-4
- б. BERT
- в. Midjourney**
- г. Whisper

2. Соотнесите инструмент ИИ с его основным назначением в UI-дизайне:

|                            |                                                                         |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1. Magician (плагин Figma) | а. Генерация изображений с высоким разрешением и детализацией           |
| 2. Midjourney              | б. Автозаполнение макетов контентом, генерация иконок                   |
| 3. DALL-E                  | в. Генерация изображений на основе текста с возможностью редактирования |

**Ответ: 1 - б, 2 - а, 3 - в**

3. Дополните предложение: Процесс создания эффективных запросов к нейросети для получения желаемого результата называется \_\_\_\_\_.

**Ответ: промпт-инжиниринг**

4. Что такое технология Text-to-UI?

- а. Преобразование текстового описания в макет интерфейса**
- б. Инструмент для проверки орфографии в интерфейсе
- в. Метод оптимизации текста для поисковых систем
- г. Способ отображения текста на экране мобильного устройства

5. Какие критерии следует учитывать при сравнительном анализе двух нейросетей-генераторов изображений (например, Midjourney и DALL-E)?

- а. Качество и стиль изображений
- б. Скорость генерации
- в. Стоимость и доступность
- г. Все вышеперечисленные

6. Что такое «референс» в дизайне и как ИИ помогает в его поиске?

**а. Референс – это пример или образец для вдохновения; ИИ может генерировать множество вариантов по запросу или находить похожие изображения**

- б. Референс – это готовый макет; ИИ его автоматически верстаёт
- в. Референс – это цветовая палитра; ИИ её подбирает
- г. Референс – это шрифт; ИИ его распознаёт

7. Какие параметры промпта наиболее важны для сравнения результатов генерации изображений?

- а. Длина промпта
- б. Использование ключевых слов и стилей
- в. Наличие негативных промптов

**г. Все перечисленные, а также дополнительные параметры (соотношение сторон, качество и др.)**

8. Дополните предложение: Для объективного сравнения двух нейросетей необходимо использовать одинаковые \_\_\_\_\_.

**Ответ: промпты (или входные данные)**

9. Какие метрики можно использовать для сравнения качества мокапов, сгенерированных разными нейросетями?

- а. Реалистичность
- б. Соответствие перспективе
- в. Качество освещения и теней

**г. Все перечисленные**

10. Дополните предложение: При сравнении нескольких вариантов дизайн-концепций, созданных с помощью ИИ, дизайнер должен оценивать их с точки зрения \_\_\_\_\_.

**Ответ: соответствия брифу и целевой аудитории (или поставленной задаче)**

11. Что такое А/В тестирование и как ИИ может помочь в его проведении для сравнения двух вариантов интерфейса?

а. А/В тестирование — это создание двух анимаций; ИИ их сравнивает

**б. А/В тестирование — это сравнение двух версий для определения лучшей; ИИ может автоматически распределять трафик, анализировать результаты и даже предсказывать исход без длительного тестирования**

в. А/В тестирование — это опрос пользователей; ИИ проводит интервью

г. А/В тестирование — это сравнение кода; ИИ находит ошибки

12. Что такое «галлюцинации» нейросетей и как они влияют на сравнение результатов?

а. Галлюцинации — это ошибки, когда нейросеть генерирует несуществующие или искажённые объекты; при сравнении важно учитывать частоту таких ошибок и их критичность

б. Галлюцинации — это красочные изображения; они улучшают результат

в. Галлюцинации — это сбои в программе; они не влияют

г. Галлюцинации — это творческий подход; они приветствуются

**ПК-1.3.**

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

1. Соотнесите этап создания сайта с возможностью использования ИИ:

|                                          |                                                  |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1. Сбор материалов (скриншоты, описания) | а. Midjourney, DALL-E                            |
| 2. Генерация визуального контента        | б. Плагины для Figma, AI-генераторы сайтов       |
| 3. Написание текстов                     | в. ChatGPT, DeepSeek                             |
| 4. Вёрстка сайта                         | г. Инструменты для транскрибации, анализа данных |

**Ответ: 1 - г, 2 - а, 3 - в, 4 – б**

2. Какие ошибки часто допускают при использовании ИИ для создания дизайна и как их избежать?

- а. Использование шаблонных промптов, что приводит к однотипным изображениям; нужно учиться составлять детальные промпты;
- б. Игнорирование пост-обработки; важно дорабатывать результаты вручную;
- в. Отсутствие авторского стиля; нужно комбинировать ИИ и свои идеи
- г. Все перечисленные**

5. Как ИИ может помочь в создании портфолио дизайнера?

- а. Автоматически выполнить вёрстку сайта портфолио
- б. Сгенерировать текст описания проектов и подобрать визуальные мокапы
- в. Провести анализ целевой аудитории портфолио
- г. Всё перечисленное**

6. Какой тип контента можно генерировать с помощью нейросетей для наполнения кейсов в портфолио?

- а. Уникальные мокапы устройств
- б. Заглушки изображений и иконки
- в. Тексты описания проектов
- г. Всё вышеперечисленное**

7. Соотнесите задачу при создании портфолио с ИИ-инструментом:

|                                                             |                |
|-------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Генерация уникального текста «О себе»                    | а. Midjourney  |
| 2. Создание мокапов устройств                               | б. ChatGPT     |
| 3. Автоматическая генерация структуры портфолио по описанию | в. Mobirise AI |

**Ответ: 1 - б, 2 - а, 3 - в**

4. Дополните предложение: При создании портфолио с помощью ИИ важно составить грамотный \_\_\_\_\_, чтобы получить релевантный результат.

**Ответ: промпт**

5. Что из перечисленного НЕ является преимуществом использования ИИ при создании портфолио?

- а. Экономия времени на подбор визуальных материалов
- б. Полная автоматизация творческого процесса без участия дизайнера**
- в. Генерация множества вариантов оформления

г. Помощь в написании убедительных описаний проектов

6. Какая информация может быть использована ИИ-генератором портфолио для создания персонализированного сайта?

- а. Загруженное PDF-резюме
- б. Описание навыков и опыта текстом
- в. Примеры работ
- г. **Все варианты**

**ПК-3.1.**

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

1. Как ИИ может помочь в генерации гипотез для улучшения интерфейса?

- а. Проанализировать поведение пользователей и выявить закономерности
- б. Предложить варианты на основе успешных кейсов
- в. Сгенерировать список потенциальных проблем
- г. **Все варианты**

2. Как ИИ может помочь в сборе обратной связи от пользователей после запуска продукта?

- а. Автоматически анализировать комментарии в соцсетях и магазинах приложений
- б. Проводить опросы с помощью чат-ботов
- в. Выявлять тренды в жалобах
- г. **Все варианты**

3. Что такое JTBD (Jobs To Be Done) в UX-исследованиях?

- а. Метод визуализации пользовательских путей
- б. **Фреймворк для описания задач, которые пользователь «нанимает» продукт решить**
- в. Тип диаграммы для отображения данных
- г. Инструмент для А/В тестирования

4. Какие задачи можно автоматизировать с помощью ИИ в UX-исследованиях? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. **Транскрибация интервью**
- б. **Кластеризация отзывов пользователей**
- в. **Построение прогностических моделей поведения**
- г. Создание дизайн-макетов

5. Соотнесите понятие в UX-исследованиях с его описанием:

|                               |                                                                            |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1. Тепловая карта (heatmap)   | а. Карта пути пользователя, отражающая его опыт взаимодействия с продуктом |
| 2. CJM (Customer Journey Map) | б. Обобщённый портрет целевого пользователя                                |
| 3. Персона (амплуа-персона)   | в. Визуализация зон наибольшего внимания и кликов на странице              |

**Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б**

4. Какие данные наиболее ценны для обоснования дизайнерских решений перед заказчиком?

- а. Мнение дизайнера
- б. **Данные исследований (опросы, аналитика, тестирования)**
- в. Тренды в дизайне

г. Мнение конкурентов

5. Какие метрики юзабилити можно автоматически отслеживать с помощью ИИ?

а. Время выполнения задачи

б. Количество ошибок

в. Пути пользователя

**г. Все перечисленные, а также более сложные, например, индекс удовлетворённости**

6. Какие этические аспекты нужно учитывать при использовании ИИ для анализа пользовательских данных?

а. Конфиденциальность данных

б. Информированное согласие

в. Прозрачность алгоритмов

**г. Все перечисленные**

7. Дополните предложение: Чтобы убедить заказчика в правильности дизайн-решения, нужно представить не только сами решения, но и \_\_\_\_\_.

**Ответ: обоснование (данные исследований, результаты тестирований)**

8. Какие методы визуализации данных наиболее эффективны для представления результатов UX-исследований заказчику?

а. Тепловые карты

б. Графики и диаграммы

в. Инфографика

**г. Все, в зависимости от аудитории и типа данных**

### **ПК-3.2.**

*Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации*

1. Что такое промпт в контексте взаимодействия с нейросетями?

а. Готовое изображение, загружаемое в нейросеть

**б. Текстовый запрос, описывающий желаемый результат**

в. Программный код для обучения модели

г. Набор гиперпараметров модели

2. Что понимается под «оптимизацией промпта»?

а. Уменьшение длины запроса для экономии токенов

**б. Изменение формулировок и добавление ключевых слов для улучшения качества результата**

в. Перевод промпта на другой язык

г. Шифрование промпта для безопасности

3. Какая архитектура нейросети лежит в основе большинства современных генераторов изображений (Midjourney, Stable Diffusion)?

а. Рекуррентная нейронная сеть (RNN)

б. Трансформер

**в. Диффузионная модель**

г. Свёрточная нейронная сеть (CNN)

4. Соотнесите тип контента и пример нейросети для его генерации:

|                |               |
|----------------|---------------|
| 1. Текст       | а. Midjourney |
| 2. Изображение | б. Runway ML  |
| 3. Анимация    | в. ChatGPT    |

**Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б**

5. Что такое «негативный промпт» (negative prompt) в генерации изображений?

- а. Запрос, содержащий нецензурные выражения
- б. Описание того, чего не должно быть на изображении**
- в. Запрос на удаление фона
- г. Слишком короткий промпт

6. Какой из перечисленных инструментов предназначен для создания прототипов интерфейсов с помощью ИИ?

- а. Uizard**
- б. Adobe Illustrator
- в. Blender
- г. Visual Studio Code

7. Дополните предложение: Процесс создания серии изображений с сохранением стиля персонажа или объекта называется \_\_\_\_\_.

**Ответ: стилизация (или генерация с сохранением стиля)**

8. Что такое ComfyUI?

- а. Графический редактор для создания иконок
- б. Нодовый интерфейс для управления генерацией изображений на основе Stable Diffusion**
- в. Платформа для проведения UX-тестирования
- г. Библиотека Python для анализа данных

9. Что такое Figma Weave?

- а. Плагин для создания анимации
- б. Инструмент для вёрстки сайтов
- в. Нодовый редактор внутри Figma для генерации контента с помощью ИИ**
- г. Библиотека компонентов

10. Какие преимущества даёт использование нодовых систем (например, ComfyUI) дизайнеру? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. Полный контроль над процессом генерации**
- б. Возможность создавать сложные пайплайны с несколькими моделями**
- в. Простота использования для новичков
- г. Воспроизводимость результатов (сохранение workflow)**

11. Дополните предложение: В нодовых системах граф, описывающий последовательность операций генерации, называется \_\_\_\_\_.

**Ответ: workflow (или пайплайн)**

### **ПК-3.3.**

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

1. Какие данные о заказчике допустимо использовать для персонализации дизайна без нарушения этики?

- а. Предоставленные заказчиком брифы, референсы и пожелания**

- б. Личные данные, найденные в открытых источниках без согласия
- в. Информация о финансовом положении заказчика
- г. Данные о семейном положении

2. Как следует поступить, если нейросеть сгенерировала изображение, похожее на чью-то охраняемую работу?

- а. Использовать как есть, это случайность

**б. Проверить на плагиат, изменить или отказаться от использования, объяснить заказчику ситуацию**

- в. Скрыть этот факт
- г. Обвинить нейросеть

3. Что такое «прозрачность» в контексте использования ИИ в работе с заказчиком?

**а. Честное информирование заказчика о том, что в работе использовались инструменты ИИ**

- б. Использование только прозрачных изображений PNG
- в. Предоставление всех исходников
- г. Открытый код программы

4. Дополните предложение: При представлении заказчику проекта, созданного с помощью ИИ, важно подчеркнуть \_\_\_\_\_ дизайнера в процессе.

**Ответ: роль и авторский вклад**

5. Какие вопросы этики возникают при использовании ИИ для генерации контента на основе данных заказчика?

- а. Конфиденциальность данных заказчика
- б. Права на сгенерированный контент
- в. Возможность утечки информации через публичные сервисы
- г. Все перечисленные**

6. Как правильно согласовывать с заказчиком использование ИИ-инструментов в проекте?

- а. Не сообщать, если заказчик не спрашивает

**б. Включить этот пункт в договор или обсудить на старте, объяснив преимущества и возможные риски**

- в. Использовать только бесплатные инструменты
- г. Сообщить только после завершения проекта

7. Что делать, если заказчик просит сгенерировать контент, который может нарушать авторские права или этические нормы?

- а. Выполнить просьбу, чтобы не потерять заказчика

**б. Объяснить заказчику возможные последствия и предложить альтернативы**

- в. Выполнить, но анонимно
- г. Отказаться от проекта

8. Соотнесите ситуацию с правилом делового этикета:

|                                                              |                                                                   |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1. Заказчик прислал правки поздно вечером                    | а. Вежливо напомнить о себе через разумный срок                   |
| 2. Заказчик просит внести изменения, которые ухудшают дизайн | б. Ответить на следующий день в рабочее время                     |
| 3. Заказчик не отвечает на письма                            | в. Аргументированно объяснить свою позицию, предложить компромисс |

**Ответ: 1 – б, 2 – в, 3 – а**

9. Что такое NDA (соглашение о неразглашении) и почему оно важно при работе с заказчиком?

**а. NDA защищает конфиденциальную информацию заказчика и обязывает не разглашать детали проекта**

б. NDA — это договор о стоимости работ

в. NDA — это гарантия качества

г. NDA — это лицензия на использование ИИ

**10. Дополните предложение: В договоре с заказчиком желательно прописать, кому принадлежат \_\_\_\_\_ на результаты, созданные с помощью ИИ.**

**Ответ: авторские права**

11. Какие вопросы следует задать заказчику на старте проекта, чтобы лучше понять его ожидания?

а. Целевая аудитория, цели проекта, предпочтения по стилю

б. Бюджет и сроки

в. Примеры понравившихся работ

**г. Все перечисленные**

#### **ПК-4.1.**

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

1. Что из перечисленного является примером генерации UI-элементов с помощью ИИ?

**а. Создание кнопок с разными состояниями с помощью плагина**

б. Ручная отрисовка всех состояний элемента

в. Копирование готового элемента из библиотеки

г. Использование стандартных форм в Figma

2. Какая нейросеть может генерировать изображения, которые затем можно использовать в качестве фона или иллюстрации в интерфейсе?

а. GPT-4

**б. DALL-E**

в. BERT

г. LaMDA

3. Что такое «вариативность» при генерации UI-компонентов с помощью ИИ?

**а. Возможность создания нескольких вариантов одного элемента с небольшими изменениями**

б. Изменение цветовой схемы всего макета

в. Автоматическое изменение размеров компонента

г. Создание анимации для компонента

4. Какие типы UI-элементов можно генерировать с помощью ИИ?

а. Иконки

б. Кнопки с текстом

в. Карточки товаров с наполнением

г. Логотипы

**д. Всё вышеперечисленное**

5. Соотнесите инструмент ИИ и его функцию в создании визуального дизайна:

|                                            |                     |
|--------------------------------------------|---------------------|
| 1. Плагин для генерации текста в Figma     | а. Midjourney       |
| 2. Генератор изображений по промпту        | б. LottieFiles AI   |
| 3. Инструмент для создания Lottie-анимации | в. Magician (текст) |

**Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б**

7. Что такое «промпт-инжиниринг для портфолио»?

**а. Создание запросов к нейросети для генерации контента, отражающего ваш стиль и навыки**

- б. Написание текста резюме
- в. Разработка структуры сайта
- г. Оптимизация изображений для веба

8. Дополните предложение: Процесс создания реалистичной фотографии устройства с наложенным на экран дизайном называется \_\_\_\_\_.

**Ответ: мокап (mockup)**

9. Какие методы генерации цветовых палитр с помощью ИИ существуют?

- а. Анализ загруженного изображения и извлечение цветов
- б. Генерация на основе заданного базового цвета
- в. Создание палитры по текстовому описанию (например, "тёплые осенние тона")
- г. Все перечисленные**

10. Соотнесите этап создания UI-концепции с подходящим ИИ-инструментом:

|                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| 1. Генерация мудборда | а. Midjourney              |
| 2. Создание иконок    | б. Fontjoy (или аналоги)   |
| 3. Подбор шрифтов     | в. Magician (плагин Figma) |

**Ответ: 1 – а, 2 – в, 3 – б**

5. Что такое «стиль» в дизайне и как ИИ может помочь в его определении?

**а. Стиль — это совокупность визуальных приёмов; ИИ может проанализировать референсы и сгенерировать элементы в заданном стиле**

- б. Стиль — это цвет; ИИ подбирает цвет
- в. Стиль — это шрифт; ИИ рекомендует шрифт
- г. Стиль — это анимация; ИИ создаёт её

б. Дополните предложение: Для создания единого стиля интерфейса важно, чтобы все сгенерированные элементы (иконки, иллюстрации) были выполнены в \_\_\_\_\_.

**Ответ: единой стилистике (или в одном стиле)**

7. Какие ограничения есть у нейросетей при генерации UI-элементов?

- а. Не всегда понимают сетки и выравнивание
- б. Могут генерировать нечитаемый текст
- в. Требуют пост-обработки
- г. Все перечисленные**

#### **ПК-4.2.**

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

1. Какой инструмент позволяет создавать прототипы интерфейсов на основе загруженного эскиза?

**а. Uizard**

- б. Figma
- в. Sketch
- г. Adobe XD

2. Что такое «интерактивный прототип»?

- а. Статичный набор экранов
- б. Кликабельный макет, имитирующий поведение реального приложения**
- в. Анимированная заставка
- г. Схема пользовательских путей

3. Как ИИ может помочь в создании каркасных прототипов (wireframes)?

- а. Автоматически расставить элементы на основе текстового описания
- б. Преобразовать эскиз от руки в цифровой wireframe
- в. Сгенерировать несколько вариантов расположения блоков
- г. Все варианты**

4. Какие данные о поведении пользователей можно использовать для улучшения прототипа?

- а. Тепловые карты кликов на похожих интерфейсах
- б. Анализ путей пользователей
- в. Результаты А/В тестирования
- г. Все перечисленные**

5. Соотнесите тип прототипа с его характеристикой:

|                                        |                                                                                  |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Низкая детализация (low-fidelity)   | а. Прототип, близкий к финальному дизайну, с цветами, шрифтами, интерактивностью |
| 2. Высокая детализация (high-fidelity) | б. Схематичное представление, часто чёрно-белое, без деталей                     |

**Ответ: 1 – б, 2 – а**

11. Дополните предложение: Для создания прототипа, учитывающего пользовательский опыт, необходимо сначала провести \_\_\_\_\_.

**Ответ: UX-исследования**

12. Какие возможности предоставляет Figma Weave дизайнеру? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. Создание нодовых пайплайнов для генерации контента**
- б. Интеграция различных нейросетей (текст, изображение, видео) в одном интерфейсе**

в. Ручная отрисовка каждого пикселя

**г. Применение цветокоррекции и масок к сгенерированному контенту**

13. Какие преимущества даёт использование нодовых систем для создания прототипов?

- а. Быстрая генерация множества вариаций
- б. Возможность точной настройки каждого элемента
- в. Воспроизводимость результатов
- г. Все перечисленные**

14. Что такое «анимация переходов» в прототипе и как ИИ может помочь в её создании?

**а. Анимация, показывающая, как один экран сменяет другой; ИИ может генерировать промежуточные кадры или целые анимации по описанию**

б. Анимация загрузки

в. Анимация нажатия кнопки

г. Статичный переход

15. Соотнесите задачу при разработке прототипа с ИИ-инструментом:

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
| 1. Генерация структуры экранов   | а. Midjourney |
| 2. Создание визуального контента | б. Runway ML  |
| 3. Добавление анимации           | в. Uizard     |

**Ответ: 1 – в, 2 – а, 3 – б**

**ПК-4.3.**

**Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов**

1. Как ИИ может помочь в тестировании прототипа интерфейса?

- а. Автоматически собрать тепловую карту кликов на основе предсказаний
- б. Провести А/В тестирование без реальных пользователей
- в. Сгенерировать отчет с рекомендациями по улучшению юзабилити

**г. Всё перечисленное**

2. Что такое А/В тестирование прототипа?

**а. Сравнение двух вариантов интерфейса для определения лучшего по выбранным метрикам**

- б. Тестирование с участием двух групп пользователей
- в. Тестирование двух разных прототипов
- г. Сравнение двух цветовых схем

3. Дополните предложение: При тестировании прототипа важно собрать как количественные, так и \_\_\_\_\_ данные.

**Ответ: качественные**

4. Соотнесите тип тестирования с его описанием:

|                   |                                                                                            |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Модерируемое   | а. Пользователь проходит тест самостоятельно, без участия ведущего, часто с записью экрана |
| 2. Немодерируемое | б. Ведущий общается с пользователем, задаёт вопросы, направляет                            |

**Ответ: 1 – б, 2 - а**

3. Что такое «предиктивная аналитика» в UX?

**а. Анализ прошлых данных для прогнозирования будущего поведения пользователей**

- б. Тестирование интерфейса с реальными пользователями
- в. Сбор метрик в реальном времени
- г. Опрос пользователей

4. Дополните предложение: Для проведения А/В тестирования с помощью ИИ можно использовать платформы, которые автоматически \_\_\_\_\_.

**Ответ: распределяют трафик и анализируют результаты**

5. Какие метрики можно автоматически собирать с помощью ИИ при тестировании прототипа?

- а. Время на выполнение задачи
- б. Количество кликов до цели
- в. Пути пользователя

**г. Все перечисленные, а также более сложные, например, зоны наибольшего внимания**

6. Какие методы тестирования прототипов можно автоматизировать с помощью ИИ? (выберите несколько вариантов ответа)

- а. Юзабилити-тестирование (анализ записей экрана)
- б. Опросы (анализ открытых вопросов)
- в. А/В тестирование
- г. Модерация фокус-групп

7. Что такое «показатель успешности» (success rate) и как его можно измерить с помощью ИИ?

- а. Доля пользователей, успешно выполнивших задачу; ИИ может автоматически определить успешность по записям экрана и кликам
- б. Количество кликов
- в. Время на задачу
- г. Оценка пользователя

8. Как ИИ может помочь в выявлении ошибок в интерфейсе до тестирования с пользователями?

- а. Автоматически проверить соответствие гайдлайнам (например, контрастность, размеры)
- б. Смоделировать пользовательские пути и найти тупики
- в. Проанализировать структуру навигации
- г. Все варианты

9. Соотнесите метрику с её определением:

|                             |                                                     |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1. Время на задачу          | а. Число неправильных действий пользователя         |
| 2. Количество ошибок        | б. Среднее время, затраченное на выполнение задания |
| 3. Удовлетворённость (CSAT) | в. Оценка пользователя по шкале                     |

**Ответ: 1 – б, 2 – а, 3 - в**