

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 7/10/2024 16:50:21  
Уникальный программный ключ:  
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 И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
ОПЦ.19 МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)  
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг  
Квалификация выпускника: Дизайнер  
Уровень базового образования, обучающегося: Основное общее образование  
Год набора: 2023

Автор – составитель: Одношовина Ю.В.

## Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств .....	3
1.1. Область применения .....	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций .....	5
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.19 Мобильные приложения .....	8
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний .....	9
2.1. Задания для текущего контроля .....	9
2.2. Задания для промежуточного контроля .....	14
3. Критерии оценивания .....	14

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

### 1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся (далее – Фонд оценочных средств) предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена (далее - ППССЗ) по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина ОПЦ.19 Мобильные приложения изучается в течении одного семестра.

#### Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Восьмой	Экзамен

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных компетенций**:

#### *Общие компетенции (ОК):*

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

#### *Профессиональные компетенции (ПК):*

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

**Личностные результаты реализации программы воспитания**

<b>Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)</b>	<b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	<b>ЛР 13</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b>	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 16</b>
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 17</b>
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 18</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b>	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	<b>ЛР 19</b>
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	<b>ЛР 21</b>
Активно применять полученные знания на практике.	<b>ЛР 22</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b>	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<b>ЛР 23</b>
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<b>ЛР 24</b>
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	<b>ЛР 25</b>

В результате изучения учебной дисциплины ОПЦ.19 Мобильные приложения обучающиеся должны:

**уметь:**

- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- применять основные принципы построения интуитивно понятного и эстетически приятного пользовательского интерфейса;
- владеть графическими редакторами (например, Adobe XD, Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса;
- применять основные правила выбора и комбинирования шрифтов в дизайне мобильных приложений;
- выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и психологической составляющей;
- создавать и адаптировать графические элементы под требования мобильных платформ;
- создавать прототипы для демонстрации взаимодействия пользователей с приложением;
- разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных устройств и экранов.

- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- решать проектные задачи в рамках практических работ.

**знать:**

- принципы разработки мобильных приложений;
- основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения;
- основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики;
- прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения;
- визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты;
- специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android).

**1.2. Планируемые результаты освоения компетенций**

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p><b>Уметь:</b> распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p><b>Знать:</b> актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач	<p><b>Уметь:</b> определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска</p>

	профессиональной деятельности	оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач <b>Знать:</b> номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности приемы структурирования информации формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	<b>Уметь:</b> определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности применять современную научную профессиональную терминологию определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования <b>Знать:</b> содержание актуальной нормативно-правовой документации современная научная и профессиональная терминология возможные траектории профессионального развития и самообразования основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации кредитные банковские продукты
ОК 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	<b>Уметь:</b> организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности <b>Знать:</b> психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности

ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	<p><b>Уметь:</b> грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p> <p><b>Знать:</b> особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений</p>
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	<p><b>Уметь:</b> описывать значимость своей специальности применять стандарты антикоррупционного поведения</p> <p><b>Знать:</b> сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей значимость профессиональной деятельности по специальности стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</p>
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p><b>Уметь:</b> понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p><b>Знать:</b> правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности</p>
ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<p><b>Уметь:</b> проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу</p>

		исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом; <b>Знать:</b> законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики
ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<b>Уметь:</b> использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей <b>Знать:</b> систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<b>Уметь:</b> производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования <b>Знать:</b> методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

### 1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.19 Мобильные приложения

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
<b>8 семестр</b>			
Тема 2. Конкурентный анализ	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 3. Разработка user flow	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 4. Создание wireframes	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 5. Создание визуального стиля	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре



Тема 6. Дизайн всех экранов приложения.	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 7. Создание интерактивного прототипа	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 8. Передача файлов разработчику	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Темы 1-8	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Экзамен

### Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОПЦ.19 Мобильные приложения предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме экзамена с выставлением итоговой оценки за весь курс.

## 2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

### 2.1. Задания для текущего контроля

#### Тема 2. Конкурентный анализ

##### Практическое занятие № 1.

Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке по выбранной теме.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

#### 1. Повторение лекционного материала

#### 2. Выполнение задания на тему: «Исследование целевой аудитории и анализ ситуации на рынке».

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке по выбранной теме.

План:

1. Ознакомиться с целевой аудиторией потребителей в индустрии компьютерных игр.

2. Собрать в свободном доступе примеры.

3. Проанализировать особенности мобильных приложений по выбранной теме.

4. Дать оценку удачным и неудачным примерам.

5. Оформить презентацию, подготовить выступление.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и

анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 3. Разработка user flow.**

##### **Практическое занятие № 2.**

Основы пользовательского пути, определение раздел и сценариев приложения.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

##### **1. Повторение лекционного материала**

##### **2. Выполнение задания на тему: «Разработка user flow и сценариев**

**пользовательского пути».**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создать схему пользовательского пути. Определить основные разделы и подразделы приложения. Разработать структуру навигации (меню, кнопки, элементы управления). Проверить навигацию на предмет понятности и эффективности.

План:

1. Определите, для кого разрабатывается приложение.
2. Выясните, что пользователи хотят достигнуть, используя приложение.
3. Опишите типичные сценарии, в которых пользователи будут взаимодействовать с приложением.
4. Идентифицируйте основные экраны, которые будут использоваться для достижения целей.
5. Определите как пользователи будут переходить между экранами (например, по кнопкам, ссылкам и т.д.).
6. Визуализируйте пути пользователя с помощью диаграммы, показывающей связи между экранами и действиями.
7. Проверьте диаграмму на предмет логических ошибок и непонятных моментов.
8. Оформите презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 4. Создание wireframes**

##### **Практическое занятие № 3.**

Создание прототипов на основе пользовательского пути.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

##### **1. Повторение лекционного материала**

##### **2. Выполнение задания на тему: «Создание wireframes».**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создание простых макетов для демонстрации основных функций. Уточнение деталей интерфейса с учетом обратной связи. Тестирование прототипов: Проверка функциональности и взаимодействия с пользователями.

План:

1. Четко понимайте, что вы хотите достичь с помощью макетов. Это предварительные схемы, поэтому основной упор делается на расположение элементов.
2. Решите, какими инструментами вы будете пользоваться для создания макетов (например, бумага и карандаши, цифровые программы).
3. Определите, какие элементы интерфейса будут присутствовать на каждом экране. Это включает в себя меню, кнопки, поля ввода и т.д.
4. Сосредоточьтесь на создании макетов для основных экранов приложения, которые будут использоваться для выполнения ключевых задач.
5. Уточните детали, такие как размеры, расположение, типы элементов управления.
6. Если у вас еще нет окончательного контента, используйте заглушки для демонстрации расположения элементов.
7. Проведите тестирование wireframes с предполагаемыми пользователями, чтобы проверить понимание их взаимодействия с интерфейсом.
8. Оформите презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 5. Создание визуального стиля**

##### **Практическое занятие № 4.**

Разработка стилистического решения мобильного приложения.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

##### **1. Повторение лекционного материала**

##### **2. Выполнение задания на тему: «Создание визуального стиля».**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Подборка визуальных и функциональных референсов для выбранной темы.

Определение ключевой стилистики приложения. Проработка визуальной концепции приложения.

План:

1. Определите, что именно вы хотите найти - это может быть определенный стиль, цветовая палитра, композиция и т.д. Укажите критерии, которые помогут вам отобрать подходящие референсы.
2. Исследуйте визуальные материалы в связанных с вашей темой областях: в онлайн-галереях, журналах, книгах, социальных сетях, и даже в физических местах (галереи и выставки искусства).

3. Создайте папки или доски, где будете сохранять ваши визуальные референсы с описанием, почему они вам интересны или важны.
4. Разберитесь, что именно вам нравится в каждом референсе. Это может быть структура композиции, цветовая палитра, освещение, детали и прочее.
5. На основе анализа референсов, создайте свои заметки, скетчи или краткие описания того, какие элементы вы хотите интегрировать в свой проект.
6. Рассмотрите нестандартные источники, такие как архитектурные детали, природные формы, модные тенденции и другие неочевидные вдохновляющие объекты.
7. Оцените, насколько каждый референс соответствует вашему проекту, исходя из ваших целей и критериев.
8. Не бойтесь адаптировать найденные элементы в соответствии с контекстом вашего проекта.
9. Соберите все найденные референсы вместе, создав визуальный мудборд. Это поможет вам видеть общий стиль и направление.
10. Используйте найденные референсы в процессе дизайна, обращая внимание на то, как они влияют на ваши решения.
11. Оформи презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 6.**

#### **Дизайн всех экранов приложения.**

#### **Практическое занятие № 5.**

Разработка визуальных элементов мобильного приложения, таких как иконки, кнопки и других компонентов.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

#### **1. Повторение лекционного материала**

#### **2. Выполнение задания на тему: «Визуальное оформление»**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Выбор цветов, шрифтов, создание стиля интерфейса. Разработка кнопок, полей ввода, иконок и других компонентов. Определение композиции экранов для достижения легкости использования.

План:

1. Выясните основные черты и ценности вашего бренда, которые должны быть отражены в визуальном стиле.
2. Определите основной шрифт для заголовков и вторичный для текстов. Обратите внимание на читаемость и соответствие бренду.

3. Выберите основные и дополнительные цвета, которые будут использоваться в дизайне. Убедитесь, что они сочетаются хорошо между собой.
4. Создайте стилизованные кнопки с учетом выбранных шрифтов и цветов. Учтите разные состояния: наведение, нажатие, неактивные.
5. Разработайте или выберите подходящие фоны для различных секций или элементов интерфейса. Убедитесь, что они не конфликтуют с контентом.
6. Внедрите разработанные шрифты, цвета, кнопки и фоны в макеты интерфейса, соблюдая единообразие.
7. Проверьте, насколько хорошо выбранные шрифты и цвета читаемы и понятны для пользователя.
8. Оформите презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 7.**

#### **Создание интерактивного прототипа**

#### **Практическое занятие № 6.**

Создание интерактивного прототипа дизайн макета.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

#### **1. Повторение лекционного материала**

#### **2. Выполнение задания на тему: «Интерактивный прототип».**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Создание высоко-детализированного прототипа мобильного приложения с учетом визуального стиля приложения. Создание интерактивного прототипа и микро-анимации.

План:

1. Определите, что именно должен демонстрировать прототип и какие основные сценарии пользовательского взаимодействия он должен охватывать.
2. Выберите инструменты для создания интерактивного прототипа, такие как Figma, Adobe XD, Sketch, InVision или другие.
3. Начните с создания основных экранов и размещения основных элементов интерфейса.
4. Добавьте интерактивные элементы, такие как кнопки, переходы, анимации и прочее, чтобы симулировать взаимодействие пользователя с приложением.
5. Установите логические связи между экранами, определите пути, по которым пользователь может перемещаться.
6. Проведите тестирование, чтобы убедиться, что прототип отвечает на основные потребности пользователей и что все элементы интерфейса взаимодействуют корректно.

7. Добавьте дополнительные детали, анимации и эффекты, чтобы сделать прототип более реалистичным и привлекательным.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **Тема 8.**

#### **Передача файлов разработчику**

#### **Практическое занятие № 7.**

Подготовка итогового файла.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

#### **1. Повторение лекционного материала**

#### **2. Выполнение задания на тему: «Оформление проекта».**

*Объяснение задания и плана его выполнения*

Подготовка итогового файла. Оформление разработанных макетов и UI-kit'a.

Подготовка презентации. Подготовка работ к экзамену.

План:

Оформите презентацию проекта и подготовьте файлы для передачи разработчикам все необходимые файлы и инструкции для реализации прототипа в приложении.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

#### **2.2. Задания для промежуточного контроля.**

Промежуточная аттестация проходит в формы экзамена (итоговый просмотр работ, защита проектов с презентации).

## **3. Критерии оценивания**

**Критерии оценивания исследований и анализа индивидуальных заданий.**

Оценка **«отлично»** – безошибочное выполнение задания в полном объеме, даны правильные ответы на контрольные вопросы, сделаны логически точные выводы.

Оценка **«хорошо»** – задание выполнено в полном объеме с незначительными замечаниями, даны правильные ответы на контрольные вопросы, не все выводы логически точны и правильны.

Оценка **«удовлетворительно»** – задание выполнено в полном объеме, есть грубая ошибка в практическом задании и ошибки в ответах на контрольные вопросы, не все выводы правильные.

Оценка **«неудовлетворительно»** – грубые ошибки при выполнении задания, ответов нет, выводов нет.

### **Критерии оценивания промежуточной аттестации**

Оценка **«отлично»**

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом полного объема практических работ.

Оценка **«хорошо»**

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом не полного объема практических работ.

Оценка **«удовлетворительно»**

1. Предоставление студентом не всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.

Оценка **«неудовлетворительно»**

1. Отсутствие значительной части программных заданий.
2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.