

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Порохня Андрей Александрович

Должность: И.о. директора института перспективной инженерии

Дата подписания: 19.06.2026 16:00:03

Уникальный программный ключ:

990bea3aeec48c23bd8699e48288f8d1960c600

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора института
перспективной инженерии,
канд. техн. наук, доцент
А.А. Порохня

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по
дисциплине
UX/UI дизайн

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка и сопровождение программного обеспечения

Форма обучения очная

Год начала обучения 2026

Реализуется в 3 семестре

Введение

1. Назначение: Оценочные материалы (оценочные средства) предназначены для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся, и представляют собой совокупность контрольно-измерительных материалов и методов их использования для измерения уровня достижения обучающимися установленных результатов обучения.

2. ФОС является приложением к программе дисциплины «UX\UI дизайн»

3. Разработчик Белик А.И., ассистент межинститутской базовой кафедры департамента цифровых, робототехнических систем и электроники

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель: Новикова Елена Николаевна, зав. межинститутской базовой кафедрой

(ФИО, должность)

Члены комиссии:

Николаев Евгений Иванович, доцент департаменты цифровых и робототехнических систем и электроники.

(ФИО, должность)

Винокурский Д. Л., доцент департамента цифровых, робототехнических систем и электроники

(ФИО, должность)

Представитель организации-работодателя: А. В. Новиков, начальник отдела АСУТП ООО «ЕНДС-Ставрополь»

(ФИО, должность)

Экспертное заключение: Оценочные материалы (оценочные средства) по дисциплине «Проектная деятельность» составлены в соответствии с требованиями самостоятельно устанавливаемого Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению 09.03.04 «Программная инженерия» и позволяют оценить уровень сформированности компетенции ПК-8.

5. Срок действия ФОС определяется сроком реализации образовательной программы.

1. Описание показателей и критериев оценивания на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Уровни сформированности компетенци(ий), индикатора (ов)	Дескрипторы			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворительно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворительно) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
Компетенция: ПК-8 – способен адаптировать и применять методы искусственного интеллекта и машинного обучения для решения профессиональных задач, включая интеграцию готовых моделей в программные продукты				
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор:</i> ПК-8ид-1 – Проектирует пользовательские интерфейсы с учетом возможности персонализации на основе ML-алгоритмов (рекомендательные системы, предсказание действий пользователя, адаптивный контент)	Результаты проектирования пользовательского интерфейса с учетом возможности персонализации на основе ML-алгоритмов. Не владеет необходимыми навыками и знанием проектирования пользовательского интерфейса для достижения результата. Представленный документ отчета содержит много грубых ошибок, не представлены ключевые определения и выводы.	Результаты проектирования пользовательского интерфейса с учетом возможности персонализации на основе ML-алгоритмов. Владеет необходимыми навыками и знанием проектирования пользовательского интерфейса для достижения результата. Представленный документ отчета содержит ошибки, не позволяющие оценить качество работы, не в полном объеме представлены ключевые определения и выводы.	проектирования пользовательского интерфейса с учетом возможности персонализации на основе ML-алгоритмов. Владеет необходимыми навыками и знанием проектирования пользовательского интерфейса для достижения результата. Представленный документ отчета содержит незначительные ошибки, не представлены некоторые определения и выводы, не влияющие на общий результат.	проектирования пользовательского интерфейса с учетом возможности персонализации на основе ML-алгоритмов. Владеет необходимыми навыками и знанием проектирования пользовательского интерфейса для достижения результата. Представленный документ отчета не содержит ошибки, представлены все ключевые определения и выводы.
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор</i> ПК-8ид-2 – Разрабатывает сценарии взаимодействия (user flows),	Результаты демонстрация умение разрабатывать сценарии взаимодействия (user flows), включающие обработку и визуализацию резуль-	Результаты демонстрация умение разрабатывать сценарии взаимодействия (user flows), включающие обработку и ви-	Результаты демонстрация умение разрабатывать сценарии взаимодействия (user flows), включающие обработку и ви-	Результаты демонстрация умение разрабатывать сценарии взаимодействия (user flows), включающие обработку и ви-

включающие обработку и визуализацию результатов работы AI-моделей (например, отображение распознанных объектов, confidence scores, альтернативных вариантов)	татов работы AI-моделей являются не верными. Представленный документ отчета содержит много грубых ошибок, не представлены ключевые данные. Задания выполнены недостаточно полно.	зуализацию результатов работы AI-моделей являются верными. Представленный документ отчета содержит ошибки. Задания выполнены недостаточно полно.	зуализацию результатов работы AI-моделей являются верными. Представленный документ отчета содержит минимальные ошибки. Задания выполнены верно.	зуализацию результатов работы AI-моделей являются верными. Представленный документ отчета не содержит ошибок. Задания выполнены верно.
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор:</i> ПК-8ид-3 – Учитывает в дизайне интерфейсов особенности представления данных, полученных от ML-моделей: индикаторы уверенности, пояснения результатов (explainable AI), обработку неопределенности	Результаты демонстрации учета в дизайне интерфейсов особенности представления данных, полученных от ML-моделей: индикаторы уверенности, пояснения результатов (explainable AI), обработку неопределенности. Представленный документ содержит много грубых ошибок, не представлены ключевые данные. Задания выполнены недостаточно полно.	Результаты демонстрации учета в дизайне интерфейсов особенности представления данных, полученных от ML-моделей: индикаторы уверенности, пояснения результатов (explainable AI), обработку неопределенности. Отчетный документ содержит ошибки, не позволяющие оценить качество разработки. Задания выполнены не в полном объеме.	Результаты демонстрации учета в дизайне интерфейсов особенности представления данных, полученных от ML-моделей: индикаторы уверенности, пояснения результатов (explainable AI), обработку неопределенности. Отчетный документ содержит незначительные ошибки, не влияющие на общий результат. Не представлены отдельные задачи, не влияющие на общий результат.	Результаты демонстрации учета в дизайне интерфейсов особенности представления данных, полученных от ML-моделей: индикаторы уверенности, пояснения результатов (explainable AI), обработку неопределенности. Представленный документ отчета не содержит ошибок. Выполнены все задания.
Результаты обучения по дисциплине (модулю): <i>Индикатор:</i> ПК-8ид-4 – Проводит юзабилити-тестирование интерфейсов с	Результаты умений проводить юзабилити-тестирование интерфейсов с AI-функциями, оценивая понятность их работы для пользователя, вы	Результаты умений проводить юзабилити-тестирование интерфейсов с AI-функциями, оценивая понятность их ра	Результаты умений проводить юзабилити-тестирование интерфейсов с AI-функциями, оценивая понятность их ра	Результаты умений проводить юзабилити-тестирование интерфейсов с AI-функциями, оценивая понятность их ра

AI-функциями, оценивая понятность их работы для пользователя, выявляя проблемы восприятия и доверия к рекомендациям системы	являя проблемы восприятия и доверия к рекомендациям системы. Предоставленный документ отчета содержит много грубых ошибок. Задания выполнены недостаточно полно.	боты для пользователя, выявляя проблемы восприятия и доверия к рекомендациям системы. Предоставленный документ отчета содержит ошибки, не позволяющие оценить качество разработки. Задания выполнены не в полном объеме.	боты для пользователя, выявляя проблемы восприятия и доверия к рекомендациям системы. Предоставленный документ отчета содержит незначительные ошибки. Выполнены все задания верно.	боты для пользователя, выявляя проблемы восприятия и доверия к рекомендациям системы. Предоставленный документ отчета не содержит ошибок. Выполнены все задания верно.
--	---	---	---	---

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция
1.	2. User Experience	Что означает аббревиатура UX? 1. User Exchange 2. User Experience 3. User Extension 4. User Expertise	ПК-8
2.	4. Разработка интерфейсов с удобной навигацией	Что является основной целью UI-дизайна? 1. Улучшение пользовательского опыта 2. Создание красивых интерфейсов 3. Обеспечение логики взаимодействия с продуктом 4. Разработка интерфейсов с удобной навигацией	ПК-8
3.	3. Информирование о состоянии	Какая из эвристик Нильсена связана с информированием пользователя о состоянии системы? 1. Взаимодействие с реальным миром 2. Гибкость и эффективность использования 3. Информирование о состоянии 4. Минимизация когнитивной нагрузки	ПК-8
4.	2. Figma	Какой из инструментов лучше всего подходит для создания прототипов интерфейсов? 1. Photoshop 2. Figma 3. Blender 4. AutoCAD	ПК-8
5.	2. PNG и SVG	Какие файлы можно импортировать в Figma? 1. PSD и AI 2. PNG и SVG 3. DWG и DXF	ПК-8

		4. PDF и DOCX	
6.	1. Автоматическое расположение элементов	Что означает термин Auto-layout в Figma? 1. Автоматическое расположение элементов 2. Создание интерактивных прототипов 3. Группировка слоев 4. Экспорт файлов	ПК-8
7.	1. Wireframe – это черно-белый каркас без графики	В чем основное отличие Wireframe от Mockup? 1. Wireframe – это черно-белый каркас без графики 2. Mockup – это скелетный набросок без деталей 3. Wireframe всегда имеет анимацию 4. Wireframe — это финальный прототип	ПК-8
8.	3. Blender	Какой инструмент не предназначен для создания Wireframe? 1. Figma 2. Sketch 3. Blender 4. Adobe XD	ПК-8
9.	3. Prototype	Что позволяет создавать интерактивные связи в Figma? 1. Components 2. Auto-layout 3. Prototype 4. Layers	ПК-8
10.	1. WebAIM Contrast Checker	Какой инструмент позволяет проверять контрастность интерфейса? 1. WebAIM Contrast Checker 2. Google Fonts 3. Adobe Color 4. Photoshop Levels	ПК-8
11.	3. Взаимодействие пользователя с интерфейсом через визуальные элементы	UI-дизайн – это: 1. Исключительно графический стиль приложения 2. Работа с цветами и типографикой 3. Взаимодействие пользователя с интерфейсом через визуальные элементы 4. Анализ поведения пользователя	ПК-8
12.	1. Очевидность того, как объект используется	Что такое affordance в UX? 1. Очевидность того, как объект используется	ПК-8

		2. Скорость загрузки интерфейса 3. Доступность системы 4. Взаимодействие пользователя с брендом	
13.	1. Использовать инструмент Frame	Как создать новый фрейм в Figma? 1. Использовать инструмент Frame 2. Нарисовать прямоугольник 3. Нажать «Файл → Новый документ» 4. Загрузить макет	ПК-8
14.	1. Цвета	Что НЕ используется в Wireframe? 1. Цвета 2. Разметка 3. Блоки контента 4. Навигация	ПК-8
15.	1. Использовать Prototype	Как добавить интерактив в Figma? 1. Использовать Prototype 2. Добавить эффект 3. Использовать Components 4. Экспортировать в PNG	ПК-8
16.	2. UX-дизайн фокусируется на взаимодействии пользователя с продуктом	Какое из следующих утверждений правильно описывает UX-дизайн? 1. UX-дизайн – это только про внешний вид продукта 2. UX-дизайн фокусируется на взаимодействии пользователя с продуктом 3. UX-дизайн отвечает за кодирование 4. UX-дизайн не связан с исследованиями	ПК-8
17.	2. Управление ошибками	Какой принцип usability подразумевает возможность быстрого восстановления после ошибки? 1. Минималистичный дизайн 2. Управление ошибками 3. Визуальная иерархия 4. Доступность	ПК-8
18.	2. Контейнер для элементов интерфейса	Что такое Frame в Figma? 1. Инструмент рисования 2. Контейнер для элементов интерфейса	ПК-8

		3. Эффект размытия 4. Панель управления	
19.	3. Vector Tool	Какой инструмент в Figma используется для работы с векторной графикой? 1. Rectangle 2. Text 3. Vector Tool 4. Auto-Layout	ПК-8
20.	1. Wireframe содержит только базовые элементы	Чем отличается Wireframe от Mockup? 1. Wireframe содержит только базовые элементы 2. Wireframe – это полностью готовый макет 3. Mockup – это прототип с интерактивностью 4. Wireframe – это тестируемый дизайн	ПК-8
21.	1. Дизайн, изменяющийся в зависимости от размера экрана	Что такое гибкий дизайн (fluid design)? 1. Дизайн, изменяющийся в зависимости от размера экрана 2. Жёсткая структура макета 3. Использование только фиксированных размеров 4. Чётко определённые ширины	ПК-8
22.	1. Элемент, который можно многократно использовать	Что такое Component в Figma? 1. Элемент, который можно многократно использовать 2. Настройка шрифтов 3. Группа изображений 4. Инструмент для рисования	ПК-8
23.	2. Вкладка Prototype	Как добавить анимацию перехода в Figma? 1. Через Auto-Layout 2. Вкладка Prototype 3. Панель Effects 4. Меню Export	ПК-8
24.	2. Количество усилий, требуемых от пользователя для понимания интерфейса	Что такое «когнитивная нагрузка» в UX-дизайне? 1. Время загрузки интерфейса 2. Количество усилий, требуемых от пользователя для понимания интерфейса 3. Количество элементов на экране 4. Число кликов до завершения задачи	ПК-8
25.	2. В разделе Layout Grid	Где в Figma можно включить сетку (Grid)?	ПК-8

		1. В меню Prototype 2. В разделе Layout Grid 3. В разделе Effects 4. В панели Layers	
26.	2. Wireframe	Какой тип макета показывает только структуру страницы без графики и цветов? 1. Mockup 2. Wireframe 3. Prototype 4. UI Kit	ПК-8
27.	2. Копии компонента, наследующие его свойства	Что такое Instances в Figma? 1. Отдельные файлы проекта 2. Копии компонента, наследующие его свойства 3. Экспортированные изображения 4. Дополнительные слои	ПК-8
28.	2. Prototype	Какой инструмент в Figma используется для добавления интерактивных переходов? 1. Effects 2. Prototype 3. Layers 4. Plugins	ПК-8
29.	1. Закон Фиттса	Какой из принципов UX относится к скорости выполнения задач пользователем? 1. Закон Фиттса 2. Принцип минимализма 3. Закон Хика 4. Цветовой контраст	ПК-8
30.	1. Variants	Какой элемент Figma используется для объединения похожих компонентов? 1. Variants 2. Frames 3. Effects 4. Grids	ПК-8
31.	1. Smart Animate	Какой инструмент в Figma позволяет настроить анимацию между экранами? 1. Smart Animate	ПК-8

		2. Prototype Mode 3. Frames 4. Constraints	
32.	1. Rectangle и Text	Какой инструмент в Figma чаще всего используется для создания Wireframe? 1. Rectangle и Text 2. Pen Tool 3. Boolean Operations 4. Vector Networks	ПК-8
33.	1. Placeholder исчезает при вводе	Почему Placeholder не заменяет Label? 1. Placeholder исчезает при вводе 2. Placeholder занимает больше места 3. Placeholder сложнее стилизовать 4. Placeholder плохо воспринимается пользователями	ПК-8
34.	1. Запустить режим «Prototype»	Как проверить работу прототипа в Figma? 1. Запустить режим «Prototype» 2. Использовать команду «Export» 3. Применить Auto Layout 4. Включить Constraints	ПК-8
35.	1. Закон Якоба	Какой из этих принципов UX-дизайна означает, что интерфейс должен соответствовать ожиданиям пользователей? 1. Закон Якоба 2. Закон Миллера 3. Закон Фиттса 4. Закон Хика	ПК-8
36.	3. Photoshop	Какой из инструментов не используется для создания wireframe? 1. Figma 2. Balsamiq 3. Photoshop 4. Adobe XD	ПК-8
37.	1. Чтобы сосредоточиться на структуре и функционале	Почему на этапе wireframing не используются цвета? 1. Чтобы сосредоточиться на структуре и функционале 2. Потому что Figma не поддерживает цвета	ПК-8

		3. Чтобы снизить нагрузку на процессор 4. Чтобы избежать ошибок верстки	
38.	1. Возможность редактировать все экземпляры сразу	В чем основное преимущество использования компонентов в Figma? 1. Возможность редактировать все экземпляры сразу 2. Улучшение качества графики 3. Снижение времени загрузки макета 4. Упрощение адаптивного дизайна	ПК-8
39.	1. Properties	Какое свойство в Variants позволяет изменять вид компонента? 1. Properties 2. Constraints 3. Auto Layout 4. Styles	ПК-8
40.	1. Smart Animate	Какой инструмент в Figma отвечает за анимацию взаимодействий? 1. Smart Animate 2. Constraints 3. Styles 4. Grid	ПК-8
41.	3. Подключение API	Что из перечисленного не относится к анимации интерфейса? 1. Перелистывание страниц 2. Появление модального окна 3. Подключение API 4. Свайп-анимация	ПК-8
42.	1. Набор UI-компонентов и правил их использования	Что включает в себя дизайн-система? 1. Набор UI-компонентов и правил их использования 2. Код сайта 3. Готовые шаблоны страниц 4. Только цветовую палитру	ПК-8
43.	1. SVG	Какой формат изображений предпочтителен для иконок в веб-дизайне? 1. SVG 2. JPEG 3. BMP 4. GIF	ПК-8

44.	1. Использовать Variants	Как можно сделать несколько вариантов одного компонента в Figma? 1. Использовать Variants 2. Дублировать слой 3. Применить Auto Layout 4. Изменить Constraints	ПК-8
45.	1. WebAIM Contrast Checker	Какой инструмент помогает проверить цветовой контраст в веб-дизайне? 1. WebAIM Contrast Checker 2. Figma Styles 3. Google Fonts 4. Dribbble	ПК-8
46.	1. Настроить связи между экранами	Каким способом можно добавить интерактивность в прототипе Figma? 1. Настроить связи между экранами 2. Добавить градиент 3. Установить авто-лейаут 4. Изменить стиль текста	ПК-8
47.	1. Figma File	Какой формат чаще всего используется для передачи UI-кита разработчикам? 1. Figma File 2. JPEG 3. BMP 4. PSD	ПК-8
48.	1. Проверка стилей, компонентов, анимаций и экспорта ресурсов	Что означает подготовка макета к передаче разработчику? 1. Проверка стилей, компонентов, анимаций и экспорта ресурсов 2. Размытие всех слоев 3. Удаление всех интерактивных элементов 4. Сжатие изображений до минимума	ПК-8
49.	1. Наличие гайдлайнов и UI-кита	Какой из пунктов важен при передаче макета разработчикам? 1. Наличие гайдлайнов и UI-кита 2. Использование растровых изображений 3. Максимально сложные анимации 4. Скрытие всех элементов интерфейса	ПК-8
50.	1. Точная передача макета в код	Что означает термин «pixel-perfect» в UI-дизайне? 1. Точная передача макета в код 2. Использование векторной графики	ПК-8

		3. Улучшенная адаптация для мобильных устройств 4. Минималистичный дизайн	
51.	2. А/В тестирование	Какой из методов НЕ используется при исследовании пользователей? 1. Интервью 2. А/В тестирование 3. Анкетирование 4. Анализ пользовательских данных	ПК-8
52.	3. Технические характеристики устройства	Какую информацию не включает User Persona? 1. Имя пользователя 2. Личные предпочтения 3. Технические характеристики устройства 4. Основные боли и цели	ПК-8
53.	2. Чтобы лучше понимать пользователей и их потребности	Почему важно создавать User Personas? 1. Чтобы сделать дизайн более красочным 2. Чтобы лучше понимать пользователей и их потребности 3. Чтобы ускорить процесс разработки 4. Чтобы тестировать функциональность	ПК-8
54.	3. Цветовая палитра бренда	Что НЕ является обязательным элементом Customer Journey Map? 1. Эмоциональное состояние пользователя 2. Боли и проблемы пользователя 3. Цветовая палитра бренда 4. Ключевые точки взаимодействия	ПК-8
55.	3. Принятие решения	Какой этап СДМ описывает момент, когда пользователь решает воспользоваться продуктом? 1. Осведомленность 2. Рассмотрение 3. Принятие решения 4. Оценка опыта	ПК-8
56.	4. Кодировка шрифтов	Что НЕ проверяется при UX-тестировании? 1. Удобство взаимодействия 2. Доступность 3. Время загрузки 4. Кодировка шрифтов	ПК-8

57.	2. Пользовательский опыт	UX-дизайн отвечает за: 1. Визуальную составляющую 2. Пользовательский опыт 3. Брендинг 4. Скорость работы	ПК-8
58.	2. Информирование о состоянии	Как называется принцип, согласно которому пользователи должны понимать, где они находятся и что происходит? 1 Визуальная иерархия 2. Информирование о состоянии 3. Интерактивность 4. Эмоциональный дизайн	ПК-8
59.	2. Чтобы понимать целевую аудиторию	Зачем создавать User Persona? 1. Чтобы персонализировать интерфейс 2. Чтобы понимать целевую аудиторию 3. Чтобы определить цветовую палитру 4. Чтобы упростить код	ПК-8
60.	3. Дизайн кнопок	Что НЕ входит в User Persona? 1. Возраст 2. Предпочтения пользователя 3. Дизайн кнопок 4. Боли и потребности	ПК-8
61.	1. User Research	Как называется процесс сбора информации о пользователях? 1. User Research 2. UI-исследование 3. Дизайн-анализ 4. Прототипирование	ПК-8
62.	1. Действия пользователя	Что показывает Customer Journey Map? 1. Действия пользователя 2. Дизайн интерфейса 3. Элементы UI 4. Стил ь приложения	ПК-8
63.	1. Цели пользователя	Что включается в CJM? 1. Цели пользователя	ПК-8

		2. Логотип компании 3. Цветовая схема 4. Размер шрифтов	
64.	1. Удобство использования	Что проверяет тестирование UX? 1. Удобство использования 2. Цветовую палитру 3. Логотип 4. Анимацию	ПК-8
65.	1. Сравнение двух вариантов дизайна	Что такое А/В тестирование? 1. Сравнение двух вариантов дизайна 2. Анализ кода 3. Тестирование скорости 4. UI-анимация	ПК-8
66.	1. Прототип с интерактивными элементами	Что должно быть включено в финальный UI-проект? 1. Прототип с интерактивными элементами 2. Код сайта 3. Только цветовая палитра 4. Описание проекта	ПК-8
67.	1. Обоснование решений	Что важно при презентации UI-дизайна? 1. Обоснование решений 2. Количество цветов 3. Количество шрифтов 4. Анимация логотипа	ПК-8
68.	3. Полевое исследование	Какой метод исследования пользователей используется для наблюдения за их действиями? 1. Интервью 2. А/В тестирование 3. Полевое исследование 4. Анализ конкурентов	ПК-8
69.	2 Это вымышленный образ, основанный на реальных данных	Какое утверждение про User Persona верное? 1. Это реальный человек 2. Это вымышленный образ, основанный на реальных данных 3. Это случайная группа пользователей	ПК-8

		4. Это всегда один пользователь	
70.	3. Шрифты и цвета	Какой из элементов не является частью CJM? 1. Действия пользователя 2. Эмоции пользователя 3. Шрифты и цвета 4. Боли и проблемы пользователя	ПК-8
71.	1. Проблемные точки пользователя	Что такое pain points в CJM? 1. Проблемные точки пользователя 2. Точки входа в систему 3. Уровень удовлетворённости 4. Список задач	ПК-8
72.	1. Для удобства разработки	Зачем создавать UI Kit? 1. Для удобства разработки 2. Для хранения изображений 3. Для создания логотипов 4. Для тестирования кода	ПК-8
73.	1. Доступность интерфейса для разных пользователей	Что проверяет accessibility-тестирование? 1. Доступность интерфейса для разных пользователей 2. Скорость загрузки 3. Количество изображений 4. Анимацию кнопок	ПК-8
74.	2. Настроить прототип, UI Kit и стили	Что необходимо подготовить перед передачей макета разработчику? 1 Экспортировать в SVG 2. Настроить прототип, UI Kit и стили 3. Добавить видео в проект 4. Создать презентацию	ПК-8
75.	2. Включить интерактивный прототип и UI Kit	Как правильно оформить финальный проект? 1. Только в виде изображений 2. Включить интерактивный прототип и UI Kit 3. Описать дизайн словами 4. Не включать стили	ПК-8
76.	3. Интуитивные догадки	Что не является источником данных для создания User Persona? 1. Интервью	ПК-8

		2. Анализ конкурентов 3. Интуитивные догадки 4. Аналитика поведения пользователей	
77.	2. Определяет путь пользователя при взаимодействии с продуктом	Какую основную цель выполняет CJM? 1. Описывает внутренние процессы компании 2. Определяет путь пользователя при взаимодействии с продуктом 3. Показывает финансовые затраты 4. Заменяет UI-дизайн	ПК-8
78.	2. Google Sheets	Какой инструмент помогает визуализировать карту CJM? 1. Photoshop 2. Google Sheets 3. Notepad 4. AutoCAD	ПК-8
79.	1. Полный набор правил, компонентов и стилей для интерфейса	Что такое дизайн-система? 1. Полный набор правил, компонентов и стилей для интерфейса 2. Отдельные изображения для UI 3. Список шрифтов 4. Прототип	ПК-8
80.	1. WebAIM Contrast Checker	Какой инструмент можно использовать для проверки доступности дизайна? 1. WebAIM Contrast Checker 2. Photoshop 3. Illustrator 4. Notepad	ПК-8
81.	В) Полный интерактивный прототип	Что должно быть включено в финальный проект UX/UI-дизайна? 1. Только графические элементы 2. Полный интерактивный прототип 3. Описание проекта в виде текста 4. Только цветовая палитра	ПК-8
82.	3. Анализ эмоций	Какой из этих методов не используется при исследовании пользователей? 1. Интервью 2. А/В тестирование 3. Анализ эмоций 4. Наблюдение за пользователями	ПК-8

83.	1. Дизайн-система включает UI Kit, но также содержит правила и гайдлайны	Чем дизайн-система отличается от UI Kit? 1. Дизайн-система включает UI Kit, но также содержит правила и гайдлайны 2. UI Kit сложнее, чем дизайн-система 3. Дизайн-система — это просто цвета и шрифты 4. Между ними нет разницы	ПК-8
84.	1. Не-модерируемое тестирование	Как называется метод тестирования, при котором пользователь сам выполняет сценарий без вмешательства исследователя? 1. Не-модерируемое тестирование 2. А/В тест 3. Лабораторное тестирование 4. Глубинное интервью	ПК-8
85.	1. Полевые исследования	Какой метод исследования пользователей включает наблюдение за их реальными действиями? 1. Полевые исследования 2. Опросы 3. Глубинное интервью 4. А/В тестирование	ПК-8
86.	1. Юзабилити-тестирование	Какой тип тестирования позволяет выявить проблемы в пользовательском интерфейсе до запуска продукта? 1. Юзабилити-тестирование 2. А/В тестирование 3. Тестирование производительности 4. Бета-тестирование	ПК-8
87.	1. Проблемы и сложности, с которыми сталкиваются пользователи	Что означает термин «Pain Points» в UX? 1. Проблемы и сложности, с которыми сталкиваются пользователи 2. Любимые функции пользователей 3. Главные кнопки интерфейса 4. Пункты навигации	ПК-8
88.	1. Анализ метрик	Какой метод исследования пользователей включает анализ действий без их участия? 1. Анализ метрик 2. Глубинное интервью 3. Анкетирование	ПК-8

		4. Карты эмпатии	
89.	1. Описание последовательности действий пользователя для достижения цели	Что такое сценарий пользователя (User Scenario)? 1. Описание последовательности действий пользователя для достижения цели 2. Анализ пользовательских данных 3. Тестирование интерфейса 4. Описание пользовательского интерфейса	ПК-8
90.	1. Юзабилити-тестирование	Какой вид тестирования помогает выявить ошибки на реальных пользователях? 1. Юзабилити-тестирование 2. А/В тестирование 3. Бета-тестирование 4. Тестирование производительности	ПК-8
91.	1. Передача макета разработчикам	Что означает термин «hand-off» в UI-дизайне? 1. Передача макета разработчикам 2. Экспорт изображения 3. Переключение экранов 4. Смена цветовой схемы	ПК-8
92.	1. Zeplin	Какой инструмент используется для передачи дизайна разработчикам? 1. Zeplin 2. Google Fonts 3. Adobe Illustrator 4. Photoshop	ПК-8
93.	1. Customer Journey Map	Какой из методов исследования помогает выявить болевые точки пользователей? 1. Customer Journey Map 2. А/В тестирование 3. Анализ конкурентов 4. Каркасный прототип	ПК-8
94.	1. Чтение на разной яркости экрана	Какой из подходов помогает проверить удобочитаемость текста? 1. Чтение на разной яркости экрана 2. Применение градиентов 3. Удаление всех текстов 4. Добавление дополнительных шрифтов	ПК-8
95.	3. Удобство использования продукта	Что означает термин "usability" в UX-дизайне? 1. Визуальная привлекательность интерфейса	ПК-8

		2. Доступность информации 3. Удобство использования продукта 4. Скорость загрузки интерфейса	
96.	3. 12	Сколько колонок в стандартной 12-колоночной сетке? 1. 8 2. 10 3. 12 4. 16	ПК-8
97.	2. Чтобы интерфейс выглядел одинаково на всех экранах	Почему важно создавать адаптивные интерфейсы? 1. Чтобы сайт работал только на мобильных устройствах 2. Чтобы интерфейс выглядел одинаково на всех экранах 3. Чтобы ускорить загрузку страниц 4. Чтобы повысить SEO	ПК-8
98.	2. Smart Animate	Какой эффект отвечает за плавную анимацию переходов? 1. Overlay 2. Smart Animate 3. Swap 4. Fade	ПК-8
99.	4. Перегруженность контентом	Что НЕ является характеристикой хорошего UX? 1. Простота в использовании 2. Доступность 3. Минимализм 4. Перегруженность контентом	ПК-8
100.	1. Метод разбиения страницы	Что такое 12-колоночная сетка? 1. Метод разбиения страницы 2. Цветовая схема 3. Анимация кнопок 4. Принцип шрифтов	ПК-8
101.	1. Figma	Какой инструмент помогает передавать дизайн разработчикам? 1. Figma 2. Photoshop 3. Excel 4. AutoCAD	ПК-8

102.	2. Консистентность	Какой термин обозначает согласованность элементов интерфейса? 1. Контрастность 2. Консистентность 3. Доступность 4. Навигация	ПК-8
103.	1. Smart Animate	Какой тип анимации делает переходы между экранами плавными? 1. Smart Animate 2. Bounce 3. Drag 4. Static	ПК-8
104.	2. Background Blur	Какой эффект создаёт размытый фон? 1. Drop Shadow 2. Background Blur 3. Inner Shadow 4. Noise	ПК-8
105.	3. 375×812	Какой размер экрана чаще всего используется для мобильного дизайна? 1. 1920×1080 2. 768×1024 3. 375×812 4. 1440×900	ПК-8
106.	3. Привлекательный визуальный стиль	Какой из следующих принципов не входит в 10 эвристик Нильсена? 1. Гибкость и эффективность использования 2. Свобода пользователя в действиях 3. Привлекательный визуальный стиль 4. Минимизация нагрузки на память	ПК-8
107.	1. Интерфейс всегда сообщает пользователю, что происходит	Что означает принцип «системный статус» в UX-дизайне? 1. Интерфейс всегда сообщает пользователю, что происходит 2. Интерфейс скрывает ненужные детали 3. Пользователь сам определяет, что происходит 4. Система не даёт обратную связь	ПК-8
108.	1. Разработка сначала для мобильных устройств	Что означает концепция Mobile-first? 1. Разработка сначала для мобильных устройств 2. Дизайн сначала для десктопа	ПК-8

		3. Использование только мобильных приложений 4. Игнорирование мобильных пользователей	
109.	2. Smart Animate	Какой эффект позволяет создать плавный переход между экранами? 1. Overlay 2. Smart Animate 3. Scroll 4. Static	ПК-8
110.	2. Drop Shadow	Какой эффект позволяет создать тень у элемента? 1. Blur 2. Drop Shadow 3. Gradient 4. Noise	ПК-8
111.	2. Закон Фиттса	Какой принцип UX говорит о том, что интерфейс должен быть интуитивным? 1. Когнитивная нагрузка 2. Закон Фиттса 3. Контрастность 4. Цветовая гармония	ПК-8
112.	1. Набор готовых элементов интерфейса	Что такое UI Kit? 1. Набор готовых элементов интерфейса 2. Программа для рисования 3. Список шрифтов 4. Спецификация	ПК-8
113.	1. Порядок элементов на экране	Что такое визуальная иерархия в UI-дизайне? 1. Порядок элементов на экране 2. Набор шрифтов в проекте 3. Анимационные эффекты 4. Алгоритм работы сервера	ПК-8
114.	1. Wireframe — это скелет интерфейса, а Mockup — детализированный дизайн	Чем отличается Wireframe от Mockup? 1. Wireframe — это скелет интерфейса, а Mockup — детализированный дизайн 2. Mockup проще, чем Wireframe 3. Wireframe — это код, а Mockup — изображение 4. Они полностью одинаковы	ПК-8
115.	1. 60px	Какой размер колонки чаще всего используется в 12-колоночной сетке?	ПК-8

		1. 60px 2. 120px 3. 90px 4. 200px	
116.	1. Минимальное количество полей	Что важно учитывать при проектировании форм? 1. Минимальное количество полей 2. Цветовая гамма 3. Длина текста в заголовке 4. Фоновое изображение	ПК-8
117.	1. Черный текст на белом фоне	Какой цветовой контраст считается наилучшим для читаемости текста? 1. Черный текст на белом фоне 2. Белый текст на желтом фоне 3. Красный текст на зеленом фоне 4. Серый текст на сером фоне	ПК-8
118.	1. Overlay	Какой тип перехода используется для создания эффекта всплывающего окна? 1. Overlay 2. Smart Animate 3. Swap 4. Drag	ПК-8
119.	1. Drop Shadow	Какой эффект придает элементу ощущение объема? 1. Drop Shadow 2. Inner Glow 3. Noise 4. Blur	ПК-8
120.	3. Подробный код HTML	Какой из элементов не является обязательным в финальном UI-проекте? 1. Интерактивные переходы 2. Описание всех используемых цветов 3. Подробный код HTML 4. Готовые экраны приложения	ПК-8
121.	1. Sans-serif	Какой шрифт считается наиболее читаемым для цифровых интерфейсов? 1. Sans-serif 2. Serif 3. Script	ПК-8

		4. Gothic	
122.	1. Позволяет автоматически изменять размер элементов в зависимости от контента	Что делает автолейаут (Auto Layout) в Figma? 1. Позволяет автоматически изменять размер элементов в зависимости от контента 2. Создает анимации 3. Настраивает интерактивные связи 4. Генерирует код	ПК-8
123.	1. WebAIM Contrast Checker	Какой инструмент помогает проверить соответствие контрастности цвета требованиям доступности? 1. WebAIM Contrast Checker 2. Adobe Color 3. Google Fonts 4. Dribbble	ПК-8
124.	1. Использование минимум элементов для повышения удобства	Что такое «минимализм» в UI-дизайне? 1. Использование минимум элементов для повышения удобства 2. Создание черно-белого интерфейса 3. Минимальный размер шрифтов 4. Упрощение кода	ПК-8
125.	1. Четкая структура	Какое свойство не является обязательным для каркасного макета? 1. Четкая структура 2. Цветовая гамма 3. Разделение контента 4. Простота	ПК-8
126.	1. Он делает интерфейс удобным для разных устройств	Почему адаптивный дизайн важен? 1. Он делает интерфейс удобным для разных устройств 2. Позволяет ускорить загрузку сайта 3. Улучшает SEO 4. Создает 3D-эффекты	ПК-8
127.	1. Mobile-first	Какой принцип лежит в основе адаптивного дизайна? 1. Mobile-first 2. Grid-first 3. Color-first 4. Animation-first	ПК-8

128.	1. Выпадающие списки с множественным выбором	Какой элемент не рекомендуется использовать в формах? 1. Выпадающие списки с множественным выбором 2. Чекбоксы 3. Поля ввода 4. Радиокнопки	ПК-8
129.	1. Smart Animate	Какой тип перехода в Figma позволяет создать эффект анимации между экранами? 1. Smart Animate 2. Instant 3. Overlay 4. Swap	ПК-8
130.	1. Fade In	Какой тип анимации используется для плавного появления экрана? 1. Fade In 2. Slide Left 3. Instant 4. Jump	ПК-8
131.	1. CSS и JavaScript	Какая технология позволяет создавать анимации на веб-сайтах? 1. CSS и JavaScript 2. HTML 3. XML 5. Bootstrap	ПК-8
132.	1. Стабильность и единообразие интерфейса	Какое преимущество дает использование дизайн-системы? 1. Стабильность и единообразие интерфейса 2. Улучшение анимации 3. Ускорение загрузки страниц 4. Автоматическая адаптация к мобильным устройствам	ПК-8
133.	2. Принцип Якоба Нильсена	Какой из принципов UX говорит о том, что интерфейс должен быть простым и понятным? 1. Закон Миллера 2. Принцип Якоба Нильсена 3. Закон Хика 4. Цветовой баланс	ПК-9
134.	1. Chrome DevTools	Какой инструмент поможет проверить адаптивность сайта?	ПК-8

		1. Chrome DevTools 2. Notion 3. Figma 4. Trello	
135.	1. 4.5:1	Какое минимальное контрастное соотношение рекомендуется для основного текста согласно Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)? 1. 4.5:1 2. 2:1 3. 10:1 4. 3:1	ПК-8
136.	1. Mobile-first	Как называется подход, при котором дизайн сначала разрабатывается для мобильных устройств, а затем адаптируется под десктоп? 1. Mobile-first 2. Desktop-first 3. Adaptive Design 4. Static Design	ПК-8
137.	1. Объем усилий, необходимых пользователю для понимания интерфейса	Что такое когнитивная нагрузка в UX-дизайне? 1. Объем усилий, необходимых пользователю для понимания интерфейса 2. Количество действий в пользовательском сценарии 3. Время загрузки страницы 4. Количество элементов на экране	ПК-8
138.	1. Fluid Layout	Какой принцип адаптивного дизайна предполагает использование относительных единиц вместо фиксированных? 1. Fluid Layout 2. Fixed Layout 3. Pixel Grid 4. Static Design	ПК-8
139.	4. Использование фиксированной ширины	Что из перечисленного НЕ является способом адаптации интерфейса под разные устройства? 1. Использование медиазапросов 2. Применение векторных изображений 3. Оптимизация загрузки данных 4. Использование фиксированной ширины	ПК-8

140.	1. Это снижает когнитивную нагрузку	Почему рекомендуется минимизировать количество полей в форме? 1. Это снижает когнитивную нагрузку 2. Это делает дизайн более эстетичным 3. Это увеличивает вовлеченность пользователей 4. Это улучшает контрастность интерфейса	ПК-8
141.	1. Радиокнопки	Какой элемент формы лучше использовать для выбора одной опции из списка? 1. Радиокнопки 2. Чекбоксы 3. Текстовое поле 4. Кнопка	ПК-8
142.	1. Opacity	Какой тип анимации позволяет создать эффект плавного появления элементов? 1. Opacity 2. Scale 3. Blur 4. Overlay	ПК-8
143.	1. Включить режим презентации	Как проверить интерактивность прототипа в Figma? 1. Включить режим презентации 2. Экспортировать в PDF 3. Сохранить как изображение 4. Использовать Constraints	ПК-8
144.	1. Быстрое изменение шрифтов и цветов во всем проекте	Какое преимущество дает Figma Styles? 1. Быстрое изменение шрифтов и цветов во всем проекте 2. Создание сложных анимаций 3. Улучшение работы на мобильных устройствах 4. Возможность экспорта в PDF	ПК-8
145.	1. Консистентность	Какой из этих терминов описывает согласованность интерфейса? 1. Консистентность 2. Минимализм 3. Интерактивность 4. Эстетика	ПК-8
146.	1. Простота и функциональность	Какой принцип лучше всего описывает wireframing? 1. Простота и функциональность 2. Яркость и визуальная насыщенность	ПК-8

		3. Максимальная детализация 4. Использование сложных шрифтов	
147.	1. Разные размеры и стили текста для обозначения важности	Что означает термин "иерархия в типографике"? 1. Разные размеры и стили текста для обозначения важности 2. Использование единственного шрифта 3. Минимальное использование текста 4. Размещение текста в центре	ПК-8
148.	1. Для единообразного оформления текста и цветов	Зачем в Figma используются Styles? 1. Для единообразного оформления текста и цветов 2. Для создания сложных анимаций 3. Для объединения всех страниц в один файл 4. Для автоматической генерации кода	ПК-8

2. Описание шкалы оценивания

В рамках рейтинговой системы успеваемость студентов по каждой дисциплине оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации. Рейтинговая система оценки знаний студентов основана на использовании совокупности контрольных мероприятий по проверке пройденного материала (контрольных точек), оптимально расположенных на всем временном интервале изучения дисциплины. Принципы рейтинговой системы оценки знаний студентов основываются на требованиях, описанных в Положении об организации образовательного процесса на основе рейтинговой системы оценки знаний студентов в ФГАОУ ВО «СКФУ».

3. Критерии оценивания компетенций заданий открытого типа

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, если имеются результаты полного демонстраирования умений разворачивать, настраивать и использования рабочего окружения разработки программных проектов, в том числе с учетом командной и удаленной работы в Figma. Предоставленный документ отчета не содержит ошибок. Выполнены все задания верно. Компетенция ПК-8 освоена на высоком уровне.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, если имеются результаты полного демонстраирования умений разворачивать, настраивать и использования рабочего окружения разработки программных проектов, в том числе с учетом командной и удаленной работы в Figma. Представленный документ отчета содержит незначительные ошибки, не представлены некоторые определения и выводы, не влияющие на общий результат. Компетенция ПК-4 освоена на среднем уровне

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, если имеются результаты демонстраирования средних умений разворачивать, настраивать и использования рабочего окружения разработки программных проектов, в том числе с учетом командной и удаленной работы в Figma. Представленный документ отчета содержит ошибки, не позволяющие оценить качество разработки, не в полном объеме представлены ключевые определения и выводы. Компетенция ПК-8 освоена на минимальном уровне.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, если не имеются результаты полного демонстраирования умений разворачивать, настраивать и использования рабочего окружения разработки программных проектов, в том числе с учетом командной и удаленной работы в Figma. Представленный документ отчета содержит много грубых ошибок, не представлены ключевые определения и выводы. Компетенция ПК-8 не сформирована.

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, если имеется результат полной демонстрации умения документировать процесс проектирования, оформлять спецификации UX/UI-дизайна, разрабатывать гайдлайны и UI-киты для передачи проектной документации разработчикам и заинтересованным сторонам. Представленный документ отчета не содержит ошибок. Выполнены все задания. Компетенция ПК-8 освоена на высоком уровне.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, если имеется результат полной демонстрации умения документировать процесс проектирования, оформлять спецификации UX/UI-дизайна, разрабатывать гайдлайны и UI-киты для передачи проектной документации разработчикам и заинтересованным сторонам. Отчетный документ содержит незначительные ошибки, не влияющие на общий результат. Компетенция ПК-8 освоена на среднем уровне

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, если имеется результат полной демонстрации умения документировать процесс проектирования, оформлять спецификации UX/UI-дизайна, разрабатывать гайдлайны и UI-киты для передачи проектной документации разработчикам и заинтересованным сторонам. Отчетный документ содержит ошибки, не позволяющие оценить качество разработки, представлены не все данные и за-

дания выполнены не в полном объеме. Компетенция ПК-8 освоена на минимальном уровне.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, если не имеется результат полной демонстрации умения документировать процесс проектирования, оформлять спецификации UX/UI-дизайна, разрабатывать гайдлайны и UI-киты для передачи проектной документации разработчикам и заинтересованным сторонам. Представленный документ содержит много грубых ошибок, не представлены ключевые данные и задания выполнены недостаточно полно. Компетенция ПК-8 не сформирована.

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, если демонстрации знаний о создании современных программных интерфейсов в Figma являются верными. Представленный документ отчета не содержит ошибок. Выполнены все задания. Компетенция ПК-8 освоена на высоком уровне.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, если демонстрации знаний о создании современных программных интерфейсов в Figma являются верными. Отчетный документ содержит незначительные ошибки, не влияющие на общий результат. Компетенция ПК-8 освоена на среднем уровне.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, если демонстрации знаний о создании современных программных интерфейсов в Figma являются верными. Отчетный документ содержит ошибки, не позволяющие оценить качество разработки, представлены не все данные и задания выполнены не в полном объеме. Компетенция ПК-8 освоена на минимальном уровне.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, если демонстрации знаний о создании современных программных интерфейсов в Figma являются не верными. Представленный документ содержит много грубых ошибок, не представлены ключевые данные и задания выполнены недостаточно полно. Компетенция ПК-8 не сформирована.

4. Критерии оценивания компетенций заданий закрытого типа

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он правильно ответил на 88-100% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на высоком уровне.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он правильно ответил на 72-87% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на среднем уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил на 53-71% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на минимальном уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, выставляется студенту, если он правильно ответил на менее 53% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 не сформирована.

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он правильно ответил на 88-100% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на высоком уровне.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он правильно ответил на 72-87% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на среднем уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил на 53-71% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на минимальном уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, выставляется студенту, если он правильно ответил на менее 53% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 не сформирована.

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он правильно ответил на 88-100% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на высоком уровне.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он правильно ответил на 72-87% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на среднем уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он правильно ответил на 53-71% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 освоена на минимальном уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, выставляется студенту, если он правильно ответил на менее 53% от общего количества заданий. Компетенция ПК-8 не сформирована.