

**Контрольно-оценочные средства для проведения текущего
контроля
по МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов
пользователя
(2 курс, 3 семестр 2025-2026 уч. г.)**

Текущий контроль №1 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут)

Ответить на вопросы:

1. Что такое UI (User Interface) и UX (User Experience) в контексте стандарта UIX?
2. Что такое интерфейс пользователя (User Interface) и какова его роль в стандарте UIX?
3. Что такое прототипирование (prototyping) и какова его роль в процессе UIX-дизайна?

Оценка	Показатели оценки
5	Представлены ответы на все вопросы.
4	Представлены ответы на 2 вопроса.
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.

Задание №2 (5 минут)

Ответить на следующие вопросы:

1. Как стилистические решения в веб-дизайне влияют на восприятие сайта пользователями и как их правильно выбирать?
2. Как учесть специфику целевой аудитории при выборе стилистических решений в веб-дизайне?
3. Какие стилистические средства используются для создания удобного и понятного интерфейса на сайте и как правильно их применять?

Оценка	Показатели оценки
5	Представлены ответы на все вопросы
4	Представлены ответы на 2 вопроса
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос

Задание №3 (10 минут)

Ответить на вопросы:

1. Какие инструменты используются для создания прототипов дизайна веб-приложений и какова

их роль в процессе разработки?

2. Что такое схема интерфейса и какие инструменты подходят для ее разработки?

3. Какие инструменты предлагают функции анимации и переходов для более реалистичного представления будущего веб-приложения?

Оценка	Показатели оценки
5	Представлены ответы на все вопросы.
4	Представлены ответы на 2 вопроса.
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.

Задание №4 (10 минут)

Создать кнопку для веб-приложения, которая будет соответствовать корпоративному стилю компании (по вариантам) и обеспечивать удобство использования для пользователей.

Оценка	Показатели оценки
5	Кнопка идеально соответствует корпоративному стилю, демонстрируя глубокое понимание правил и рекомендаций. Назначение кнопки четко определено, и текст для кнопки не только подходит для ее функции, но и добавляет элемент креативности или запоминаемости. Шрифт, размер, стиль и цвет текста выбраны с высокой точностью, обеспечивая превосходную читаемость и привлекательность. Дополнительные элементы, такие как тени или градиенты, добавлены, если необходимо, и соответствуют корпоративному стилю. Кнопка выглядит привлекательно и соответствует корпоративному стилю на всех устройствах и экранах, демонстрируя отличную адаптивность и отображение.
4	Кнопка точно соответствует корпоративному стилю, включая цвета, шрифты и формы. Назначение кнопки четко определено, и текст для кнопки идеально подходит для ее функции. Шрифт, размер и стиль текста выбраны правильно, обеспечивая высокую читаемость и привлекательность. Кнопка выглядит привлекательно и соответствует корпоративному стилю на большинстве устройств и экранов, демонстрируя хорошую адаптивность.
3	Кнопка в целом соответствует корпоративному стилю, но может иметь незначительные отклонения в цвете, шрифте или форме. Назначение кнопки определено, и текст для кнопки выбран, но может быть не идеально подходящим или немного длинным. Шрифт и размер текста выбраны, но читаемость и привлекательность текста могут быть не на высоком уровне. Кнопка выглядит приемлемо на большинстве устройств и экранов, но может иметь некоторые проблемы с адаптивностью или отображением на некоторых устройствах.

Задание №5 (10 минут)

Улучшить визуальную привлекательность макета веб-страницы: внести небольшие изменения, чтобы улучшить визуальную привлекательность, сохраняя при этом целостность оригинальной концепции.

<https://www.figma.com/file/H7HgcSta0JMiDqmQce3pkU/Test?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=RmoY2L7fToTVPW8t-0>

Оценка	Показатели оценки
5	Студент правильно изучил предоставленный макет веб-страницы и продемонстрировал глубокое понимание оригинальной концепции дизайна, а также предложил дополнительные идеи для улучшения визуальной привлекательности.
4	Студент внес изменения в выбранные элементы, сохраняя целостность оригинальной концепции дизайна, и предложил хорошие решения для улучшения визуальной привлекательности.
3	Внес изменения в выбранные элементы, сохраняя целостность оригинальной концепции дизайна, но не наилучшим образом.

Текущий контроль №2 (40 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (5 минут)

Ответить на вопросы:

1. Какие типы прототипов дизайна по способу взаимодействия с пользователем знаете и в чем их различия?
2. Какие основные принципы следует учитывать при создании макета дизайна интерфейса?
3. В чем заключается разница между "дизайном для мобильных устройств" и "дизайном для десктопов" при создании макетов и прототипов?

Оценка	Показатели оценки
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Задание №2 (10 минут)

Ответить на вопросы:

1. Что такое "линия шрифта" и какую роль она играет в дизайне фирменного стиля?
2. Что такое "типографика" и какова ее роль в создании эффективного фирменного стиля?
3. В чем заключается разница между "пропорциональным" и "моноширинным" шрифтом?

Оценка	Показатели оценки
--------	-------------------

5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Задание №3 (15 минут)

Создать промежуточный прототип для мобильного приложения (экран поиска ресторанов).

Оценка	Показатели оценки
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана поиска ресторанов, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Прототип имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал промежуточный прототип, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

Задание №4 (10 минут)

Создать макет для мобильного приложения (экран поиска ресторанов).

Оценка	Показатели оценки
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана поиска ресторанов, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Макет имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал макет, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.