

**Контрольно-оценочные средства для проведения текущего
контроля
по МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов
пользователя
(2 курс, 4 семестр 2025-2026 уч. г.)**

Текущий контроль №1 (45 минут)

Форма контроля: Письменный опрос (Опрос)

Описательная часть: Письменный опрос

Задание №1 (15 минут)

Ответить на представленные вопросы:

- Какие методы можно использовать для сбора требований к интерфейсу?
- Какие этапы включает в себя процесс создания схемы интерфейса?
- Какие существуют типы прототипов дизайна?

Оценка	Показатели оценки
5	Названы пять и более методов сбора требований к интерфейсу, дано подробное описание каждого из них. Подробно описаны все этапы создания схемы интерфейса, включая дополнительные шаги и детали, такие как анализ аудитории, определение целей и задач интерфейса, выбор элементов интерфейса. Названы шесть и более типов прототипов дизайна, дано подробное описание каждого из них, включая примеры использования.
4	Названы три-четыре метода сбора требований к интерфейсу, но без детального описания каждого из них. Подробно описаны основные этапы создания схемы интерфейса, но без упоминания дополнительных шагов или деталей. Названы четыре-пять типов прототипов дизайна, но без детального описания каждого из них.
3	Названы один-два метода сбора требований к интерфейсу. Перечислены основные этапы создания схемы интерфейса без подробного описания каждого из них. Названы два-три типа прототипов дизайна.

Задание №2 (15 минут)

Ответить на представленные вопросы:

Что такое UX (User Interface eXperience) и какие основные принципы он включает?

В чем разница между UI (User Interface) и UX (User Experience) дизайном?

Какие инструменты и методологии используются в UI&UX дизайне для анализа пользовательских потребностей и тестирования интерфейсов?

Оценка	Показатели оценки

5	Детально описаны принципы UIX с примерами их реализации в дизайне интерфейсов. Подробно объяснена разница между UI и UX с примерами из практики. Подробно описаны пять и более инструментов и методологий с примерами их использования.
4	Описаны основные принципы UIX, но без примеров их применения. Объяснена разница между UI и UX с указанием основных аспектов каждого направления. Описаны три-четыре инструмента или методологии с кратким описанием каждого.
3	Дано общее определение UIX без детального описания принципов. Указана общая разница между UI и UX без подробного объяснения. Названы один-два инструмента или методологии без детального описания.

Задание №3 (15 минут)

Ответить на представленные вопросы:

- Какие инструменты наиболее популярны среди дизайнеров для создания эскизов интерфейсов?
- Какие этапы включает в себя процесс создания схемы интерфейса и какие инструменты помогают в этом процессе?
- Какие инструменты позволяют создавать прототипы дизайна веб-приложений и какие преимущества они предоставляют?

Оценка	Показатели оценки
5	Подробно описаны пять и более инструментов с детальным анализом их функционала и областей применения. Детально описаны этапы создания схемы интерфейса с указанием конкретных инструментов и их функций, а также приведены примеры использования этих инструментов. Подробно описаны пять и более инструментов с детальным анализом их функционала, преимуществ и областей применения, а также приведены примеры использования этих инструментов.
4	Описаны три-четыре инструмента с кратким описанием их преимуществ и недостатков. Подробно описаны этапы создания схемы интерфейса с упоминанием нескольких инструментов, но без детального анализа их возможностей. Описаны три-четыре инструмента с кратким описанием их преимуществ и недостатков, но без примеров использования.
3	Названы один-два инструмента без указания их особенностей. Перечислены основные этапы создания схемы интерфейса без указания конкретных инструментов. Названы один-два инструмента без указания их особенностей и преимуществ.

Текущий контроль №2 (40 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут)

Ответить на вопросы:

1. Как вы определяете термин "макет" в контексте дизайна интерфейса и какова его роль в процессе разработки?

2. В чем заключается разница между "макетом" и "прототипом" дизайна?

3. Какие инструменты и программы обычно используются для создания схем интерфейса?

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

Задание №2 (30 минут)

Создать макет страницы профиля для веб-приложения. Необходимо создать макет страницы профиля для веб-приложения, которое помогает пользователям управлять своими задачами и проектами. Приложение должно быть удобным, эстетичным и соответствовать современным стандартам веб-дизайна.

Оценка	Показатели оценки
5	Макет имеет высокую читаемость, удобство использования и соответствует современным тенденциям в дизайне, демонстрируя высокий уровень профессионализма.
4	Создан макет страницы профиля, который включает выбранные элементы с удобным расположением и привлекательным оформлением.
3	Макет может иметь некоторые проблемы с читаемостью или удобством использования, но в целом соответствует требованиям.

Текущий контроль №3 (40 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут)

Ответить на вопросы:

1. Что такое CSS-фреймворк?

2. Какие бывают CSS-фреймворки?

3. Как CSS-фреймворки могут помочь в сохранении фирменного стиля и бренда при создании веб-приложений?

Оценка	Показатели оценки
5	Студент ответил на все вопросы.

4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Задание №2 (15 минут)

Выбрать тему проекта и изучить предметную область выбранной темы.

Оценка	Показатели оценки
5	Студент выбрал оригинальную и актуальную тему проекта, которая представляет значительный интерес для целевой аудитории и имеет прямое отношение к современным трендам или проблемам.
4	Выполненная работа демонстрирует хорошее понимание и исследование предметной области, но есть некоторые пробелы или недостаточно подробный анализ отдельных аспектов.
3	Представленные результаты исследования предметной области являются в целом приемлемыми, но содержат некоторые пробелы или слабые места в аргументации и выводах.

Задание №3 (15 минут)

Верстка страницы авторизации и регистрации с учетом корпоративного стиля с использованием CSS-фреймворка TailwindCSS.

Оценка	Показатели оценки
5	Верстка выполнена с учетом корпоративного стиля с использованием CSS-фреймворка TailwindCSS.
4	Верстка выполнена корректно, но без учета корпоративного стиля.
3	Верстка выполнена не корректно, но есть отображение страниц.

Текущий контроль №4 (40 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (5 минут)

Ответить на вопросы:

1. Что такое адаптивный дизайн?
2. Что такое HTML и CSS?
3. Напишите последовательность загрузки на сервер GitLab.

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 UX и что такое UI дизайн?
2. Что такое пользовательский интерфейс (UI) и какова его роль в разработке приложений?
3. Какие основные компоненты включает в себя пользовательский интерфейс (UI) в соответствии со стандартом UIX?

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

Задание №3 (25 минут)

Улучшить визуальную привлекательность веб-страницы с учетом оригинальной концепции дизайна. Предоставлена веб-страница, созданная с использованием HTML и CSS, с оригинальной концепцией дизайна.

Оценка	Показатели оценки
5	Веб-страница улучшена с учетом оригинальной концепции дизайна.
4	Веб страница улучшена, без оригинальной концепции дизайна.
3	Веб страница частично улучшена, без оригинальной концепции дизайна.