

Министерство образования Иркутской области  
Государственное бюджетное профессиональное  
образовательное учреждение Иркутской области  
«Иркутский авиационный техникум»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
ГБПОУИО «ИАТ»

 Якубовский А.Н.  
«30» мая 2025 г.

## **ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ**

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Иркутск, 2025

Рассмотрена  
цикловой комиссией  
ИСП-ВЕБ протокол № 11 от  
22.05.2024 г.

№	Разработчик ФИО
1	Денисова Анна Степановна
2	Удальцов Сергей Александрович

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

### **1.1. Область применения фонда оценочных средств (ФОС)**

ФОС профессионального модуля – является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

в части освоения основного вида деятельности:

Разработка дизайна веб-приложений

и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

### **1.2 Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля**

С целью овладения указанным основным видом деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

Результаты освоения профессионального модуля	№ результата	Формируемый результат
Знать	1.1	правила композиции и композиционного построения элементов дизайна
	1.2	основы типографики и принципы выбора шрифта
	1.3	теорию цвета, его характеристики, существующие цветовые модели и палитры
	1.4	правила разработки дизайна веб-страниц
	1.5	форматы хранения графических изображений и их особенности
	1.6	технологии, методы и средства отображения цветовой видеинформации
	1.7	понятие пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX)

	1.8	принципы проектирования интерфейсов
	1.9	принципы работы с сетками и модульными системами
	1.10	основные инструменты для проектирования интерфейсов
	1.11	основы колористики и типографики в интерфейсе пользователя
	1.12	основные понятия: предметная область, пользовательские сценарии, карта пользовательских путей
	1.13	характеристики целевой аудитории
	1.14	методы исследования пользователей
	1.15	виды требований: функциональные, нефункциональные, бизнес-требования
	1.16	основы UX-исследований и аналитики
	1.17	современные тренды в области веб-разработки
	1.18	особенности вёрстки интерфейсов и адаптивного дизайна
	1.19	инструменты для разработки интерфейсов пользователя
	1.20	основы анимации в веб-дизайне
	1.21	принципы кросбраузерности и доступности
	1.22	основы тестирования интерфейсов пользователя
	1.23	основы фирменного стиля и бренд-дизайна
	1.24	основы растровой, векторной графики и трёхмерного моделирования
	1.25	основные требования к графическому оформлению веб-страниц
	1.26	технологии и методы отображения цветовой информации на экранах устройств
Уметь	2.1	разрабатывать дизайн логотипа
	2.2	разрабатывать дизайн полиграфической продукции
	2.3	разрабатывать инфографику
	2.4	создавать и редактировать растровые изображения, графические элементы и иллюстрации

2.5	создавать и редактировать векторные изображения, графические элементы и иллюстрации
2.6	создавать трёхмерные модели и сцены
2.7	работать с источниками освещения и создавать материалы в 3D редакторе
2.8	создавать анимацию растровой, векторной и трёхмерной графики
2.9	определять требования к визуальному оформлению веб-приложений
2.10	подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции
2.11	анализировать требования к интерфейсу пользователя
2.12	применять принципы проектирования при создании интерфейсов пользователя
2.13	применять сетки и модульные системы для выравнивания элементов
2.14	использовать инструменты прототипирования для создания макетов интерфейсов
2.15	оценивать удобство использования интерфейса (юзабилити-тестирование)
2.16	проводить анализ предметной области
2.17	проводить исследования целевой аудитории
2.18	разрабатывать карты пользовательских путей
2.19	формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории
2.20	использовать методы UX-аналитики для оценки пользовательского опыта
2.21	использовать шаблонную вёрстку для создания сложных макетов
2.22	создавать семантическую и доступную разработку интерфейсов пользователя
2.23	использовать инструменты разработчика для отладки в разных браузерах
2.24	применять препроцессоры вёрстки
2.25	создавать анимации и интерактивные элементы интерфейса

	2.26	проводить тестирование интерфейсов пользователя
	2.27	разрабатывать фирменный стиль
	2.28	разрабатывать стилистические решения для веб-приложений
Иметь практический опыт	3.1	в создании элементов фирменного стиля
	3.2	в формировании требований к дизайну веб-приложений
	3.3	в подготовке стилистических референсов и материалов
	3.4	в создания дизайн-концепций интерфейсов пользователя с учетом корпоративного стиля
	3.5	в разработке интерактивных прототипов
	3.6	в оптимизации UI-дизайна на основе пользовательской аналитики
	3.7	в проведении исследований целевой аудитории и анализа собранных данных
	3.8	в формировании функциональных и нефункциональных требований к веб-приложению
	3.9	в применении UX-аналитики для оптимизации пользовательского пути
	3.10	в анализе конкурентных решений
	3.11	в вёрстке страниц с использованием CSS-фреймворков и препроцессоров
	3.12	в настройке и оптимизации анимации для веб-приложений
	3.13	в интеграции интерактивных элементов в пользовательские интерфейсы
	3.14	в проведении тестирования интерфейсов
	3.15	в разработке дизайна полиграфической продукции
	3.16	в создании инфографики
	3.17	в создании анимации растровой, векторной и трёхмерной графики

Личностные результаты реализации программы воспитания	4.1	Проявляющий и демонстрирующий уважение к труду человека, осознающий ценность собственного труда и труда других людей. Экономически активный, ориентированный на осознанный выбор сферы профессиональной деятельности с учетом личных жизненных планов, потребностей своей семьи, российского общества. Выражающий осознанную готовность к получению профессионального образования, к непрерывному образованию в течение жизни Демонстрирующий позитивное отношение к регулированию трудовых отношений. Ориентированный на самообразование и профессиональную переподготовку в условиях смены технологического уклада и сопутствующих социальных перемен. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа»
	4.2	Осознающий и деятельно выражающий приоритетную ценность каждой человеческой жизни, уважающий достоинство личности каждого человека, собственную и чужую уникальность, свободу мировоззренческого выбора, самоопределения. Проявляющий бережливое и чуткое отношение к религиозной принадлежности каждого человека, предупредительный в отношении выражения прав и законных интересов других людей
	4.3	Бережливо относящийся к природному наследию страны и мира, проявляющий сформированность экологической культуры на основе понимания влияния социальных, экономических и профессионально-производственных процессов на окружающую среду. Выражающий деятельное неприятие действий, приносящих вред природе, распознающий опасности среды обитания, предупреждающий рискованное поведение других граждан, популяризирующий способы сохранения памятников природы страны, региона, территории, поселения, включенный в общественные инициативы, направленные на заботу о них

	4.4	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. Критически оценивающий и деятельно проявляющий понимание эмоционального воздействия искусства, его влияния на душевное состояние и поведение людей. Бережливо относящийся к культуре как средству коммуникации и самовыражения в обществе, выражающий сопричастность к нравственным нормам, традициям в искусстве. Ориентированный на собственное самовыражение в разных видах искусства, художественном творчестве с учётом российских традиционных духовно-нравственных ценностей, эстетическом обустройстве собственного быта. Разделяющий ценности отечественного и мирового художественного наследия, роли народных традиций и народного творчества в искусстве. Выражающий ценностное отношение к технической и промышленной эстетике
	4.5	Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации
	4.6	Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм
	4.7	Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности

### 1.3. Формируемые общие компетенции:

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 правовой и 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 российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения

ОК.7 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях

ОК.8 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности

ОК.9 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

## **2. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ КУРСОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ НА ТЕКУЩЕМ КОНТРОЛЕ**

### **2.1 Результаты освоения МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя подлежащие проверке на текущем контроле**

#### **2.1.1 Текущий контроль (ТК) № 1 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.1.10. Основы проектирования UI.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.10 основные инструменты для проектирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.

#### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на вопрос:

Что такое отдельные элементы интерфейса? Приведите 5 примеров.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Ответ на вопрос представлен корректно, без ошибок, с 5 примерами.
4	Ответ на вопрос представлен корректно, но с ошибками, приведено 2 примера.
3	Ответ на вопрос плохо поставлен, с 1 примером.

**Дидактическая единица:** 1.12 основные понятия: предметная область, пользовательские сценарии, карта пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.2. Пользовательский сценарий.

1.1.4. Создание карты пользовательских путей.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на следующие вопросы

1. Что такое пользовательский сценарий?

2. Как составлять карту пользовательских путей?

3. Как понять куда пользователь будет переходить?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены ответы на все вопросы.

4	Представлено только два ответа на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.13 применять сетки и модульные системы для выравнивания элементов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.

1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Нарисуйте прямоугольник (карточку товара) размером **300x400px**.

1. Разместите внутри элементы:

- Изображение товара (200x200px)
- Название (под изображением)
- Цена (под названием)
- Кнопку "Купить" (внизу карточки)

2. Правила:

- Все отступы между элементами должны быть **кратны 8** (8px, 16px, 24px).
- Центрируйте текст и кнопку по горизонтали.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Все отступы кратны 8, элементы выровнены.
4	Все отступы кратны 8, элементы не выровнены.
3	Все отступы не кратны 8, элементы выровнены.

**Дидактическая единица:** 2.14 использовать инструменты прототипирования для создания макетов интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.

1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.

1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).

**Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Создайте прототип страницы онлайн курсов, сделайте хорошо проработанные отдельные элементы интерфейса применяя UI в графическом редакторе.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено без ошибок.
4	Задание выполнено с незначительными ошибками.
3	Задание выполнено с критическими ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.26 проводить тестирование интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).

**Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Откройте любой знакомый вам сайт или приложение.

Оцените интерфейс по следующим критериям:

- 1. Удобство навигации** – легко ли найти нужные функции?
- 2. Читаемость текста** – хорошо ли виден шрифт, нет ли наложений?
- 3. Соответствие дизайна** – все ли элементы выглядят единообразно?
- 4. Реакция на действия** – корректно ли работают кнопки, поля ввода?

Запишите 2-3 замеченных недостатка (или подтвердите, что интерфейс удобен).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.

4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

### 2.1.2 Текущий контроль (ТК) № 2 (45 минут)

**Тема занятия:** 1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.7 понятие пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.1. Основы веб-дизайна.

1.1.5. Проектирование пользовательского опыта(UX).

1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.

1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).

1.1.10. Основы проектирования UI.

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

#### Задание №1 (10 минут)

Ответьте на следующие вопросы:

Что включает в себя понятие пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX), и как эти принципы применяются в веб-дизайне, проектировании интерфейсов и создании прототипов, например, в Figma?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен верный ответ на вопрос.
4	Представлен ответ на вопрос с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ на вопрос с значительными ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.16 основы UX-исследований и аналитики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.5. Проектирование пользовательского опыта(UX).

#### Задание №1 (5 минут)

Ответьте на вопрос: Как происходит проектирование пользовательского опыта?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Задание выполнено в полном объеме но с ошибками.
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.9 определять требования к визуальному оформлению веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.7. Выбор цветовой гаммы.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание: Подберите гармоничную цветовую гамму по теме "Система искусственного интеллекта".

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Цветовая гамма подобрана идеально, все элементы гармонично сочетаются друг с другом.
4	Цветовая гамма подобрана хорошо, большинство элементов сочетаются с небольшой разницей.
3	Цветовая гамма подобрана неплохо, но не подходящая по тематике.

**Дидактическая единица:** 2.11 анализировать требования к интерфейсу пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.1. Основы веб-дизайна.

1.1.2. Пользовательский сценарий.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

1. Выберите любой сайт или приложение.

2. Определите целевую аудиторию.

3. Составьте 2 пользовательских сценария.

5. Проанализируйте выбранный сайт на удобство интерфейса.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Проведен глубокий анализ, составлено 2 пользовательских сценария и правильно подобрана целевая аудитория.

4	Проведен глубокий анализ, составлен 1 пользовательский сценарий и подобрана целевая аудитория с незначительными ошибками.
3	Проведен не глубокий анализ, с ошибочной целевой аудиторией и пользовательскими сценариями.

**Дидактическая единица:** 2.20 использовать методы UX-аналитики для оценки пользовательского опыта

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.5. Проектирование пользовательского опыта(UX).

#### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Создайте карту навигации для образовательного портала. На карте в зависимости от специфики системы выделите разделы, доступные различным пользователям в зависимости от роли, опишите условия перехода из различных разделов.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

#### **2.1.3 Текущий контроль (ТК) № 3 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.9 принципы работы с сетками и модульными системами

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.

1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.

1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе.

#### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующий вопрос: Какие принципы работы с сетками и модульными системами вы знаете? Приведите примеры.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный ответ на вопрос с примерами.
4	Представлен ответ, но без примера.
3	Представлен не корректный ответ, без примеров.

**Дидактическая единица:** 1.11 основы колористики и типографики в интерфейсе пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.7. Выбор цветовой гаммы.
  - 1.1.12. Веб-шрифты и типографика.
  - 1.1.16. Редизайн веб-страниц с использованием веб-шрифтов и применением основных принципов типографики.
- Задание №1 (5 минут)**
- Ответьте на следующие вопросы:
1. Что такое цветовая гамма?
  2. Какие веб-шрифты и типографику применять в веб-дизайне?
  3. Как происходит редизайн страниц?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.19 инструменты для разработки интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.
- 1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).

**Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующий вопрос:

Что такое проектирование пользовательского интерфейса?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный ответ на вопрос.

4	Представлен ответ с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.15 оценивать удобство использования интерфейса (юзабилити-тестирование)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

### **Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Проверьте удобство интерфейса выбранного сайта, выполнив 3 простых действия (поиск информации, добавление в корзину, оформление заказа), зафиксируйте время выполнения и обнаруженные проблемы удобства, затем предложите 1-2 улучшения для каждой выявленной проблемы.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Подробный отчет с видеофиксацией теста и ссылками на гайдлайны.
4	Выявлены 2-3 проблемы с базовыми улучшениями.
3	Найдена 1 проблема без предложений.

**Дидактическая единица:** 2.25 создавать анимации и интерактивные элементы интерфейса

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.19. Анимация и интерактивность.

### **Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Добавьте плавную анимацию загрузки для кнопки "Отправить" формы, используя CSS-анимации (keyframes) и JavaScript для управления состоянием, чтобы при клике кнопка:

1. Показывала индикатор загрузки (например, вращающийся круг).
2. Блокировала повторные нажатия.

3. Возвращала исходное состояние через 3 секунды.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Имеется плавная анимация + доступность + таймаут.
4	Работает блокировка кнопки + индикатор.
3	Имеется анимация без управления состоянием.

#### **2.1.4 Текущий контроль (ТК) № 4 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.13 характеристики целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.3. Анализ целевой аудитории.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на следующий вопрос: Что такое анализ целевой аудитории и какие бывают характеристики?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен развернутый ответ на вопрос.
4	Представлен ответ с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.8 принципы проектирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.

1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).

1.1.10. Основы проектирования UI.

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.15. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.

1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе.

1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе.

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на вопрос:

Назовите **5 ключевых принципов проектирования UX/UI-интерфейсов**, объясните их значение на примере мобильного приложения и укажите, как нарушение каждого принципа ухудшает пользовательский опыт.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Развернутый анализ с кейсами нарушений (например, "Как плохая иерархия в банковском приложении увеличила количество ошибок переводов").
4	Приведены 5 принципов с базовыми примерами.
3	Названы 3 принципа без примеров.

**Дидактическая единица:** 2.18 разрабатывать карты пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.4. Создание карты пользовательских путей.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Создать карту пользовательских путей маркетплейса.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Карта пользовательского пути полностью отражает действия пользователя.
4	Карта пользовательского пути составлена, но с мелкими недочетами.
3	Карта пользовательских путей мало отражает действия пользователей

**Дидактическая единица:** 2.26 проводить тестирование интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.10. Основы проектирования UI.

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполнить следующее задание:

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>

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
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.

**Дидактическая единица:** 2.12 применять принципы проектирования при создании интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.
- 1.1.7. Выбор цветовой гаммы.
- 1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.
- 1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса (UI).
- 1.1.10. Основы проектирования UI.
- 1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.
- 1.1.12. Веб-шрифты и типографика.
- 1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.15. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.
- 1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе.
- 1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Спроектируйте в Figma экран мобильного приложения для заказа такси, применяя 5 ключевых принципов UX/UI (ясность, последовательность, обратная связь, минимализм, доступность), добавьте интерактивный прототип с анимацией основных сценариев (вызов машины, отслеживание заказа) и обоснуйте каждое дизайн-решение в комментариях.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Соблюдены 2-3 принципа без анимации.
4	Реализованы все принципы + базовые переходы.
3	Соблюдены 2-3 принципа без анимации.

### **2.1.5 Текущий контроль (ТК) № 5 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.14 методы исследования пользователей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.5. Проектирование пользовательского опыта(UX).

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующий вопрос:

1. Что такое пользовательский опыт UX?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный ответ.
4	Представлен ответ с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.21 принципы кроссбраузерности и доступности

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.23. Доступность и валидация.

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на вопрос:

Что такое доступность и валидация?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

5	Представлен полный ответ.
4	Представлен ответ с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.22 основы тестирования интерфейсов пользователя  
**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.16. Редизайн веб-страниц с использованием веб-шрифтов и применением основных принципов типографики.

**Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующий вопрос:

Как делать редизайн веб-страниц с применением основных принципов типографики?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный ответ.
4	Представлен ответ с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.17 проводить исследования целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.3. Анализ целевой аудитории.

1.1.5. Проектирование пользовательского опыта(UX).

**Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Проведите исследование целевой аудитории для нового фитнес-приложения, опросив 5 представителей ЦА (анкетирование/интервью), проанализируйте их потребности, боли и привычки, затем составьте персонажи пользователей (user personas) с демографическими и поведенческими характеристиками, и на основе данных предложите 3 ключевые функции для продукта.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Выполнен глубокий анализ с выявлением скрытых потребностей + приоритизация функций.
4	Созданы персонажи с основными характеристиками.
3	Проведен базовый опрос без детализации.

**Дидактическая единица:** 2.19 формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.3. Анализ целевой аудитории.
- 1.1.22. Доработка дизайн интерфейсов и представление их.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.

**Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Проанализируйте целевую аудиторию и предметную область для сервиса доставки здорового питания, выделите 5 ключевых требований к дизайну (например: быстрый выбор рациона, наглядное отображение калорий, адаптация под пищевые ограничения), обосновав каждое требование данными из исследований (опросы).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Требования соблюdenы и представлены прототипы экранов с вайрфреймами, подтверждающими решения.
4	Выполнено 5 требований с привязкой к данным целевой аудитории.
3	Выполнено 2-3 требования без глубокой аналитики.

**2.1.6 Текущий контроль (ТК) № 6 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.1.30. Разработка портфолио.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.15 виды требований: функциональные, нефункциональные, бизнес-требования

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.
- 1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.
- 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

**Задание №1 (5 минут)**

Ответить на вопросы:

1. Что такое адаптивный дизайн?

2. Что такое прототип?
3. Что такое макет?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.20 основы анимации в веб-дизайне

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.19. Анимация и интерактивность.
- 1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Ответить на вопросы:

1. Какие основные способы создания анимации в веб-интерфейсах вы знаете?
2. Чем отличается CSS transition от CSS @keyframes? В каких случаях лучше использовать каждый из этих подходов?
3. Какие принципы и best practices следует учитывать при добавлении анимации в интерфейс, чтобы не навредить UX?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.18 особенности вёрстки интерфейсов и адаптивного дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.
- 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Ответить на вопросы:

1. Какие основные принципы адаптивного дизайна необходимо учитывать при

верстке интерфейсов?

2. Как работает CSS-правило @media и какие параметры чаще всего используются для адаптации под разные устройства?

3. Какие современные технологии и подходы помогают создавать более гибкие и отзывчивые интерфейсы?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.16. Редизайн веб-страниц с использованием веб-шрифтов и применением основных принципов типографики.

1.1.22. Доработка дизайн интерфейсов и представление их.

**Задание №1 (10 минут)**

Выполнить следующее задание:

Найти и систематизировать 7 референсов для разработки дизайн-концепции мобильного приложения фитнес-трекера.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлено более 7 референсов с четкой структурой: стиль, UI, анимации, цвета.
4	Представлено 5-6 референсов с группировкой по темам (стиль, элементы интерфейса).
3	Собрано 3-4 референса без четкой систематизации.

**Дидактическая единица:** 2.19 формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

## **Задание №1 (10 минут)**

Выполнить следующее задание:

Вы — дизайнер, которому нужно придумать, как будет выглядеть приложение для чтения книг. Но прежде чем рисовать, нужно понять:

- 1. Кто будет им пользоваться?** (например, студенты, взрослые, любители фэнтези)
- 2. Что им важно?** (например, чтобы не уставали глаза, можно было сохранять цитаты)
- 3. Какие функции нужны?** (например, темный режим, крупный шрифт)

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлено полное описание пользователей (возраст, привычки, боли). 5+ функций, включая неочевидные (например, "озвучка цитат"). Учтены плюсы/минусы других приложений (например, "в MyBook нет аудио").
4	Описаны 2-3 особенности пользователей (кто, где читает, какие книги любит). Есть 3-4 функции, которые решают их проблемы.
3	Названа 1 группа пользователей (например, "студенты"). Перечислены 1-2 очевидные функции (темный режим, шрифт).

### **2.1.7 Текущий контроль (ТК) № 7 (50 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.9. Введение в CSS.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.9 принципы работы с сетками и модульными системами

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.
- 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

## 1.2.8. Введение в CSS.

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующие вопросы:

1. Какую роль играет модульная сетка в создании интерфейсов?
2. Почему в дизайне часто используют 8-точечную систему отступов?
3. Как выбрать тип сетки (например, 12-колоночная или 8pt grid) для разных задач?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.11 основы колористики и типографики в интерфейсе пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.29. Добавление кнопок обмена, виджетов и лент новостей.
- 1.1.30. Разработка портфолио.
- 1.1.31. Разработка портфолио.
- 1.1.32. Разработка портфолио.
- 1.2.4. Создание первой веб-страницы.
- 1.2.8. Введение в CSS.

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на вопросы:

1. Как правильно выбрать цветовую палитру для интерфейса, чтобы обеспечить доступность?
2. Какие принципы типографики критичны для удобочитаемости текста в UI?
3. Почему в интерфейсах часто используют систему «типографической шкалы» (например, 8px)?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.12 применять принципы проектирования при создании интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.
- 1.1.30. Разработка портфолио.
- 1.1.31. Разработка портфолио.
- 1.1.32. Разработка портфолио.
- 1.2.5. Элементы и атрибуты HTML5.
- 1.2.8. Введение в CSS.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Спроектируйте в Figma интерфейс мобильного приложения для заказа такси, применяя 5 ключевых принципов проектирования (целесообразность, согласованность, интуитивность, доступность, визуальная иерархия), и обоснуйте каждый свой дизайн-выбор в кратком пояснении.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Спроектирован интерфейс мобильного приложения в котором имеется полное соответствие принципам с аргументированным объяснением решений.
4	Использованы все принципы с базовыми пояснениями.
3	Применены 2-3 принципа без детального обоснования.

**Дидактическая единица:** 2.13 применять сетки и модульные системы для выравнивания элементов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.
- 1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.
- 1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе.
- 1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

### **Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Используя 8-точечную модульную систему, сделайте в Figma карточку товара с

изображением, названием, ценой и кнопкой "Купить", соблюдая 12-колоночную сетку и выравнивая все элементы по базовой линии, затем объясните свой выбор отступов и размеров.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен макет с пояснением каждого решения.
4	Прелставлено точное соблюдение модульной системы с кратными 8px отступами.
3	Представлены элементы размещены с небольшими отклонениями от сетки.

**Дидактическая единица:** 2.14 использовать инструменты прототипирования для создания макетов интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.10. Основы проектирования UI.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.22. Доработка дизайн интерфейсов и представление их.

1.1.29. Добавление кнопок обмена, виджетов и лент новостей.

1.1.30. Разработка портфолио.

1.1.31. Разработка портфолио.

1.1.32. Разработка портфолио.

### **Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Создайте в Figma интерактивный прототип мобильного приложения для доставки еды с 3 экранами (главная страница, корзина, оформление заказа), добавьте переходы между экранами и 2 интерактивных элемента (например, кликабельные кнопки и переключатели), затем экспортируйте прототип и проверьте его работу в режиме презентации.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Создан полный интерактивный прототип с анимацией переходов и 2+ кликабельными элементами, готовый к тестированию.
4	Добавлены переходы между экранами и 1 интерактивный элемент.
3	Созданы 3 статичных экрана без интерактивности.

## **2.1.8 Текущий контроль (ТК) № 8 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.13. Практическое освоение основ CSS. Оформление и стилизация страниц.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.15 виды требований: функциональные, нефункциональные, бизнес-требования

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.31. Разработка портфолио.

1.1.32. Разработка портфолио.

1.2.6. Составление технического задания.

1.2.11. Анализ проекта.

**Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующий вопрос:

Что такое HTML и какую структуру имеет страница с расширением .html?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный ответ на вопрос.
4	Представлен ответ на вопрос с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.18 особенности вёрстки интерфейсов и адаптивного дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.1. Основы веб-технологий.

1.2.5. Элементы и атрибуты HTML5.

1.2.7. Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.

**Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на следующие вопросы:

1. Какие основы веб-технологий вы знаете? Перечислите.

2. Что такое элементы и атрибуты HTML? Приведите примеры.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

**Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Сделайте страницу авторизации и регистрации с помощью HTML и CSS.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

**Дидактическая единица:** 2.11 анализировать требования к интерфейсу пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.15. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.

1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.

1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.

1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

1.2.6. Составление технического задания.

1.2.10. Выбор инструментальных средств.

**Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Проанализируйте требования к интерфейсу выбранного приложения.

**1. Выберите приложение** – например, WhatsApp, YouTube, ВКонтакте.

**2. Выпишите 3 главные функции** – например, "просмотр видео", "поиск чатов".

**3. Разберите UI для каждой**

- Кто пользователь?
- Какие элементы на экране?
- Какие действия доступны?
- Есть ли ограничения?

**4. Оцените удобство** – что можно улучшить?

**5. Сформулируйте главное требование** например, "Поиск должен быть на видном месте".

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

**Дидактическая единица:** 2.19 формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.30. Разработка портфолио.
- 1.1.31. Разработка портфолио.
- 1.1.32. Разработка портфолио.
- 1.2.3. Выбор темы проекта. Изучение предметной области.
- 1.2.6. Составление технического задания.
- 1.2.11. Анализ проекта.
- 1.2.12. Описание целевой аудитории её потребностей.

**Задание №1 (10 минут)**

Сделайте следующее задание:

Проанализируйте целевую аудиторию ВК и на основе анализа нужно сформулировать требования к дизайну социальной сети.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

## **2.1.9 Текущий контроль (ТК) № 9 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.15. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.10 основные инструменты для проектирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.10. Основы проектирования UI.

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.

1.1.22. Доработка дизайн интерфейсов и представление их.

1.1.30. Разработка портфолио.

1.1.31. Разработка портфолио.

1.1.32. Разработка портфолио.

1.2.10. Выбор инструментальных средств.

**Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на вопросы:

1. Какие ключевые инструменты используют для создания UI/UX-дизайна и прототипирования? Назовите 3 популярных.

2. Чем отличается Figma от Adobe XD? В каких случаях лучше выбрать один инструмент вместо другого?

3. Какие инструменты для тестирования юзабилити вы знаете? Как их применяют?

<i><b>Оценка</b></i>	<i><b>Показатели оценки</b></i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.19 инструменты для разработки интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.2. Введение в HTML.

1.2.4. Создание первой веб-страницы.

1.2.14. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.

### **Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на следующие вопросы:

1. Какие основные технологии и фреймворки используются для фронтенд-разработки интерфейсов?
2. В чем разница между React и Vue.js? Когда стоит выбрать каждый из них?
3. Какие инструменты для автоматизации и сборки помогают в разработке UI?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.8 принципы проектирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.29. Добавление кнопок обмена, виджетов и лент новостей.

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующий вопрос:

1. Какие 5 ключевых принципов UX/UI-дизайна вы знаете и как они влияют на пользовательский опыт?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен ответ на вопрос.
4	Представлен ответ с незначительными ошибками.
3	Представлен ответ с грубыми ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.13 применять сетки и модульные системы для выравнивания элементов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.14. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Используя 12-колоночную сетку и 8-точечную модульную систему, сверстайте в Figma адаптивную карточку товара с изображением, названием, ценой и кнопкой "Купить", соблюдая принципы выравнивания (все отступы кратны 8px), затем

обоснуйте свой выбор размеров и расположения элементов.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Создан макет с техническим обоснованием решений (например: "Высота кнопки 48px соответствует стандартам доступности").
4	В карточке товара показано точное соответствие модульной системе.
3	В карточке товара показано базовое соблюдение сетки с небольшими погрешностями.

**Дидактическая единица:** 2.23 использовать инструменты разработчика для отладки в разных браузерах

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.1. Основы веб-технологий.

1.2.2. Введение в HTML.

1.2.4. Создание первой веб-страницы.

1.2.5. Элементы и атрибуты HTML5.

1.2.14. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.

**Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

Проверьте кросс-браузерную совместимость веб-страницы, используя DevTools в 3 разных браузерах (Chrome, Yandex, Edge), выявите 2 различия в отображении элементов и предложите решения для их устранения, записав результаты в таблицу.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Проведен полный анализ с исправлениями. Выявлены 2 проблемы с базовыми фиксами и найдены 1-2 различия без решений.
4	Выявлены 2 проблемы с базовыми фиксами.
3	Найдены 1-2 различия без решений.

### **2.1.10 Текущий контроль (ТК) № 10 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.22. Проектирование структуры страниц.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.7 понятие пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.15. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
- 1.1.23. Доступность и валидация.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.
- 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

**Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующие вопросы:

1. Что такое UI/UX?
2. Что такое CSS и HTML?
3. Какие 3 способа, чтобы работать со стилями при верстке страниц?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.16 основы UX-исследований и аналитики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.23. Доступность и валидация.
- 1.2.10. Выбор инструментальных средств.

**Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующие вопросы:

1. Что такое доступность и валидация? Где они применяются и почему так важны?
2. Какой атрибут нужно использовать для поля, которое обязательное для заполнения?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлен полный ответ на 1 вопрос.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.20 основы анимации в веб-дизайне

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.30. Разработка портфолио.

**Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на следующие вопросы:

1. Как работать с CSS анимациями?
2. Как делать адаптивную верстку?
3. Какое правило и свойство есть в CSS анимации?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.20 использовать методы UX-аналитики для оценки пользовательского опыта

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):****Занятие(-я):**

1.1.23. Доступность и валидация.

**Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Сделайте форму отправки заявки, в форме должны быть обязательные поля: телефон, имя, фамилия и описание причины заявки.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено без ошибок.
4	Задание выполнено с незначительными ошибками.
3	Задание выполнено с критическими ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.26 проводить тестирование интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):****Занятие(-я):****Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

Сделайте расписание занятий с помощью html + css.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено без ошибок.

4	Задание выполнено с незначительными ошибками.
3	Задание выполнено с критическими ошибками.

### 2.1.11 Текущий контроль (ТК) № 11 (50 минут)

**Тема занятия:** 1.2.29. Размещение сайта на сервере. GitLab.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.21 принципы кроссбраузерности и доступности

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.28. Интеграция с социальными сетями и семантика.

1.2.2. Введение в HTML.

1.2.5. Элементы и атрибуты HTML5.

1.2.7. Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.

1.2.20. Вёрстка страниц.

1.2.21. Вёрстка страниц с использованием HTML и CSS.

1.2.23. Вёрстка таблиц и форм.

1.2.24. Подключение стилей.

1.2.26. CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.

1.2.27. CSS-фреймворки: Практическое использование TailwindCSS.

1.2.28. Размещение сайта на сервере. GitLab.

#### Задание №1 (5 минут)

Ответьте на вопросы:

1. Какие основные принципы кроссбраузерной верстки необходимо учитывать при разработке интерфейса? Назовите 3 технических приема для достижения совместимости.

2. Как стандарт WCAG 2.1 влияет на проектирование доступных интерфейсов?

Опишите 2 принципа из уровня AA и их практическое применение.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Полный ответ с техническими деталями и ссылками на WCAG.
4	Приведены примеры, но без привязки к стандартам.
3	Названы принципы без примеров реализации.

**Дидактическая единица:** 1.12 основные понятия: предметная область, пользовательские сценарии, карта пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.10. Основы проектирования UI.
- 1.1.22. Доработка дизайн интерфейсов и представление их.
- 1.2.3. Выбор темы проекта. Изучение предметной области.
- 1.2.6. Составление технического задания.
- 1.2.11. Анализ проекта.
- 1.2.17. Анализ функциональных особенностей проекта.
- 1.2.22. Проектирование структуры страниц.
- 1.2.28. Размещение сайта на сервере. GitLab.

### **Задание №1 (5 минут)**

Ответьте на вопросы:

1. Дайте определение *предметной области* в контексте UX-дизайна. Как ее анализ влияет на проектирование интерфейса банковского приложения?
2. Опишите структуру *пользовательского сценария* для функции "Быстрый перевод" в мобильном банке. Какие 3 компонента обязательны?
3. В чем ключевое отличие *User Flow* от *Customer Journey Map* на примере сервиса доставки еды?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены развернутые ответы на вопросы.
4	Представлены развернутые ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.14 методы исследования пользователей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.30. Разработка портфолио.
- 1.2.3. Выбор темы проекта. Изучение предметной области.
- 1.2.6. Составление технического задания.
- 1.2.11. Анализ проекта.
- 1.2.12. Описание целевой аудитории её потребностей.
- 1.2.28. Размещение сайта на сервере. GitLab.

### **Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на вопросы:

1. Какие качественные и количественные методы исследований вы знаете? Приведите по 2 примера каждого и объясните, в каких случаях они применяются.
2. Какой метод исследования лучше использовать для проверки удобства интерфейса и почему? Назовите 3 ключевых критерия выбора метода.
3. Как изучить поведение пользователей в новом мобильном банке?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

5	Представлены развернутые ответы на вопросы.
4	Представлены развернутые ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.22 создавать семантическую и доступную разработку интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.2.1. Основы веб-технологий.
- 1.2.2. Введение в HTML.
- 1.2.4. Создание первой веб-страницы.
- 1.2.5. Элементы и атрибуты HTML5.
- 1.2.7. Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.
- 1.2.20. Вёрстка страниц.
- 1.2.23. Вёрстка таблиц и форм.
- 1.2.26. CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.
- 1.2.27. CSS-фреймворки: Практическое использование TailwindCSS.

### **Задание №1 (15 минут)**

Выполните задание:

Создайте HTML-разметку для страницы блога (заголовок, статья с изображением, форма комментариев), соблюдая принципы семантической верстки (`<article>`, `<section>`) и доступности (alt-тексты, aria-атрибуты, логичная структура заголовков), затем проверьте результат через Lighthouse и исправьте ошибки, чтобы достичь показателя доступности не менее 90 баллов.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Идеальная доступность (90+ в Lighthouse) + адаптивность для темной темы ( <code>prefers-color-scheme</code> ).
4	Полная семантическая разметка с alt и aria-labels.
3	Базовая семантика без aria-атрибутов.

**Дидактическая единица:** 2.15 оценивать удобство использования интерфейса (юзабилити-тестирование)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.23. Доступность и валидация.
- 1.2.28. Размещение сайта на сервере. GitLab.

### **Задание №1 (15 минут)**

Выполните задание:

Проведите 15-минутное юзабилити-тестирование выбранного сайта, выполнив 3 ключевых пользовательских сценария (поиск информации, основное действие, техническая операция), зафиксируйте обнаруженные проблемы удобства с указанием времени выполнения, эмоциональных реакций и предложите конкретные улучшения для каждой выявленной проблемы.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный отчет с приоритизацией проблем.
4	Выявлены 2-3 проблемы с базовыми рекомендациями.
3	Найдена 1 проблема без детализации.

### **2.1.12 Текущий контроль (ТК) № 12 (40 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.46. Знакомство с Vue.js.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.17 современные тренды в области веб-разработки

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.1. Основы веб-технологий.

1.2.10. Выбор инструментальных средств.

1.2.25. CSS-фреймворки.

1.2.32. Основы JavaScript.

1.2.33. Синтаксис и переменные в JavaScript.

1.2.40. Разработка элементов интерфейса и их компоновка.

1.2.43. Работа с requestAnimationFrame: создание простых анимаций.

1.2.44. Фреймворки JavaScript.

1.2.45. Введение в Vue.js.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Ответить на вопросы:

1. Какие 3 ключевых технологических тренда в веб-разработке вы считаете наиболее значимыми в 2025 году? Обоснуйте их влияние на индустрию.

2. Почему Motion Design стал критически важен для современных интерфейсов?

Приведите 2 принципа анимации, которые улучшают UX.

3. Когда выбрать SPA, а когда — статический сайт на JAMstack?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены развернутые ответы на все вопросы.
4	Представлены развернутые ответы на 2 вопроса.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.21 использовать шаблонную вёрстку для создания сложных макетов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.7. Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.

1.2.8. Введение в CSS.

1.2.9. Введение в CSS.

1.2.13. Практическое освоение основ CSS. Оформление и стилизация страниц.

1.2.20. Вёрстка страниц.

1.2.25. CSS-фреймворки.

1.2.26. CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.

1.2.44. Фреймворки JavaScript.

1.2.45. Введение в Vue.js.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните задание:

Используя CSS Grid и шаблонные компоненты (например, карточки товаров или блоки услуг), сверстайте адаптивный лендинг для образовательного курса, обеспечив корректное отображение на всех устройствах с помощью медиазапросов и CSS-переменных для цветов/отступов, затем проверьте кросс-браузерность и оптимизируйте код для достижения скорости загрузки менее 2 секунд.

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
5	Создана модульная структура и анимации.
4	Создана сетка, использованы CSS-переменные с 2 и более повторяющихся блока.
3	Представлен базовый адаптив без шаблонных компонентов.

**Дидактическая единица:** 2.24 применять препроцессоры вёрстки

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.24. Подключение стилей.

1.2.44. Фреймворки JavaScript.

1.2.45. Введение в Vue.js.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните задание:

Используя Sass (SCSS), создайте адаптивный компонент "карточка товара" с применением переменных для цветов и отступов, миксинов для медиазапросов и placeholder-селекторов (@extend) для общих стилей, затем скомпилируйте в оптимизированный CSS-файл с автопрефиксатором и проверьте соответствие макета в 3 основных браузерах.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлена полная сборка адаптивного компонента с применением переменных для цветов и отступов, миксинов для медиазапросов и placeholder-селекторов (@extend) для общих стилей.
4	Добавлены миксины для адаптивности (+1 балл за использование @extend).
3	Представлено базовое использование Sass (переменные, вложенность).

**Дидактическая единица:** 2.25 создавать анимации и интерактивные элементы интерфейса

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе.
- 1.2.26. CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.
- 1.2.27. CSS-фреймворки: Практическое использование TailwindCSS.
- 1.2.28. Размещение сайта на сервере. GitLab.
- 1.2.32. Основы JavaScript.
- 1.2.33. Синтаксис и переменные в JavaScript.
- 1.2.34. Работа с числами ,строками и массивами. JavaScript.
- 1.2.41. Анимация в JavaScript.
- 1.2.42. Знакомство с анимацией на JavaScript.
- 1.2.43. Работа с requestAnimationFrame: создание простых анимаций.
- 1.2.44. Фреймворки JavaScript.
- 1.2.45. Введение в Vue.js.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните задание:

Разработать кнопку с микровзаимодействиями, используя современные CSS- и JS- технологии.

**Технические требования:**

#### **1. Базовая анимация (CSS):**

- Плавное изменение цвета при hover/focus (transition)
- Эффект нажатия (:active c transform: scale)

## **2. Дополнительные взаимодействия (JS/GSAP):**

- Анимация загрузки при клике (Lottie/SVG)
- Индикатор успешного действия (например, checkmark)

## **3. Доступность:**

- Соответствие WCAG 2.1 (контраст, focus-состояние)
- Поддержка prefers-reduced-motion

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
5	Разработана кнопка, содержащая сложные цепочки анимаций. Имеется оптимизация производительности и адаптация под prefers-reduced-motion.
4	Добавлены 2 и более интерактивных состояния. Учтена доступность.
3	Реализованы базовые CSS-анимации (hover/active).

### **2.1.13 Текущий контроль (ТК) № 13 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.52. Работа с компонентами и шаблонами Vue.js.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.13 характеристики целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.11. Анализ проекта.

1.2.12. Описание целевой аудитории её потребностей.

#### **Задание №1 (10 минут)**

Ответить на вопросы:

1. Какие основные демографические параметры учитывают при анализе ЦА?
2. Как психографические характеристики влияют на дизайн продукта?
3. Почему важно изучать поведенческие особенности ЦА?

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
5	Представлены полные ответы на вопросы.
4	Представлены полные ответы на 2 вопроса.

3

Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.15 оценивать удобство использования интерфейса (юзабилити-тестирование)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполните задание: Выберите любой сайт или приложение, выполните 3 простых действия (например, поиск контактов или оформление заказа), запишите все трудности, с которыми столкнулись, и предложите 3 способа улучшения интерфейса.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Обнаружены неочевидные проблемы с детальными решениями.
4	Выявлены 3 проблемы с краткими улучшениями.
3	Найдены 1-2 проблемы.

**Дидактическая единица:** 2.17 проводить исследования целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.3. Выбор темы проекта. Изучение предметной области.

1.2.12. Описание целевой аудитории её потребностей.

### **Задание №1 (10 минут)**

Выполнить следующее задание:

1. Понять потребности и поведение потенциальных пользователей приложения для изучения английского языка.

2. Добавь 1-2 открытых вопроса (например, «Какие функции тебе нужны в идеальном приложении?»).

3. Выдели **3 ключевых вывода** о своей аудитории.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Четкие вопросы + глубокая интерпретация. 3 вывода + предложения по улучшению продукта.
4	5 вопросов, включая открытые. 2-3 вывода с примерами из ответов.
3	Заданы 3-4 базовых вопроса. Сделан 1 вывод (например, «пользователям не хватает мотивации»).

**Дидактическая единица:** 2.16 проводить анализ предметной области

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.3. Выбор темы проекта. Изучение предметной области.

1.2.11. Анализ проекта.

**Задание №1 (15 минут)**

Выполнить следующее задание:

Изучить рынок и понять ключевые тренды, проблемы и возможности.

Объект анализа:

Выберите один вариант:

1. Онлайн-образование.

2. Доставка еды.

3. Фитнес-трекеры.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлена полная таблица с сравнением. Глубокие выводы с примерами (например: «Рынок перегружен, но нет сервисов для диабетиков»).
4	Проанализированы 3 компании+ их плюсы/минусы. Указаны 2 тренда или возможности.
3	Названы 1-2 компании и их основные функции. Выделена 1 неочевидная проблема.

**2.1.14 Текущий контроль (ТК) № 14 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.54. Маршрутизация и Vue Router.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.19 инструменты для разработки интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.15. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.

1.2.19. Создание прототипов страниц.

1.2.24. Подключение стилей.

1.2.29. Размещение сайта на сервере. GitLab.

1.2.30. Размещение, загрузка в систему контроля версий GitLab.

1.2.31. Размещение, загрузка в системе контроля версий GitLab.

1.2.34. Работа с числами ,строками и массивами. JavaScript.

1.2.35. Условные конструкции и циклы. JavaScript.

1.2.36. Циклы в JavaScript.

1.2.37. Функции и области видимости. JavaScript.

1.2.38. Объекты и работа с ними. JavaScript.

1.2.42. Знакомство с анимацией на JavaScript.

1.2.48. Установка и настройка Vue.js.

1.2.50. Вёрстка страниц.

1.2.51. Вёрстка страниц.

### **Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на вопросы:

1. Что такое JavaScript? Перечислите условные конструкции, циклы в JS, а также как работать с числами, строками и массивами.

2. Что такое Vue.js? Напишите команды для его установки.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены полные ответы на все вопросы.
4	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 1.21 принципы кроссбраузерности и доступности

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.29. Размещение сайта на сервере. GitLab.

1.2.31. Размещение, загрузка в системе контроля версий GitLab.

1.2.32. Основы JavaScript.

1.2.33. Синтаксис и переменные в JavaScript.

1.2.34. Работа с числами ,строками и массивами. JavaScript.

1.2.35. Условные конструкции и циклы. JavaScript.

1.2.36. Циклы в JavaScript.

1.2.37. Функции и области видимости. JavaScript.

1.2.38. Объекты и работа с ними. JavaScript.

1.2.41. Анимация в JavaScript.

1.2.42. Знакомство с анимацией на JavaScript.

1.2.43. Работа с requestAnimationFrame: создание простых анимаций.

1.2.48. Установка и настройка Vue.js.

1.2.50. Вёрстка страниц.

1.2.51. Вёрстка страниц.

### **Задание №1 (10 минут)**

Ответьте на вопросы:

1. Как работать с анимацией в JavaScript? Какие методы знаете для использования в анимации.

2. Напишите структуру файлов и страницы в Vue.js.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлены развернутые ответы на все вопросы.
4	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.
3	Ответы представлены с ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.9 определять требования к визуальному оформлению веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.
- 1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе.
- 1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.
- 1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.
- 1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.
- 1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.
- 1.2.40. Разработка элементов интерфейса и их компоновка.

**Задание №1 (10 минут)**

Выполните следующее задание:

1. Создайте новое Vue-приложение (можно использовать CDN или Vue CLI)
2. Добавьте поле ввода и кнопку для добавления новой задачи
3. Отображайте список задач
4. Реализуйте возможность удаления задач

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено без ошибок.
4	Задание выполнено с незначительными ошибками.
3	Задание выполнено с критическими ошибками.

**Дидактическая единица:** 2.18 разрабатывать карты пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.2.6. Составление технического задания.
- 1.2.11. Анализ проекта.

1.2.22. Проектирование структуры страниц.

**Задание №1 (15 минут)**

Выполните следующее задание:

1. **Отображение списка продуктов** (название, цена, категория)

2. **Добавление нового продукта** (форма с валидацией)

3. **Фильтрация по категории** (выпадающий список)

4. **Удаление продукта**

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено без ошибок.
4	Задание выполнено с незначительными ошибками.
3	Задание выполнено с критическими ошибками.

**2.2 Результаты освоения МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа подлежащие проверке на текущем контроле**

**2.2.1 Текущий контроль (ТК) № 1 (50 минут)**

**Тема занятия:** 1.1.8. Компьютерная графика. Тестирование.

**Метод и форма контроля:** Тестирование (Опрос)

**Вид контроля:** Компьютерное тестирование

**Дидактическая единица:** 1.3 теорию цвета, его характеристики, существующие цветовые модели и палитры

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.5. Соответствие цветов и управление цветом.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Теория цвета" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более.
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более.
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более.

**Дидактическая единица:** 1.5 форматы хранения графических изображений и их особенности

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.7. Форматы хранения графических изображений.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Форматы графических изображений" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более.
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более.
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более.

**Дидактическая единица:** 1.24 основы растровой, векторной графики и трёхмерного моделирования

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики.

1.1.2. Введение в компьютерную графику. Знакомство с графическими редакторами.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "основы растровой, векторной графики и трехмерного моделирования" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более.
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более.
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более.

**Дидактическая единица:** 1.26 технологии и методы отображения цветовой информации на экранах устройств

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.4. Физические основы компьютерной графики.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Технологии отображения видеинформации" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более.

4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более.
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более.

**Дидактическая единица:** 1.6 технологии, методы и средства отображения цветовой видеинформации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.4. Физические основы компьютерной графики.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Технологии отображения видеинформации" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более.
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более.
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более.

### **2.2.2 Текущий контроль (ТК) № 2 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.6. Разработка и создание логотипа.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.1 разрабатывать дизайн логотипа

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.5. Разработка и создание логотипа.

**Задание №1 (45 минут)**

Реализовать логотип в соответствии с техническим заданием и целевой аудиторией.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Логотип реализован в соответствии с техническим заданием и целевой аудиторией.
4	Логотип реализован в соответствии с техническим заданием, но не соответствует целевой аудитории.
3	Логотип реализован, но не соответствует техническому заданию и целевой аудитории.

### **2.2.3 Текущий контроль (ТК) № 3 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.9. Разработка фирменного стиля. Создание брендбука.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.23 основы фирменного стиля и бренд-дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.4. Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория. Тест

1.2.7. Брендбук. Назначение, виды и содержание.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Основы фирменного стиля и бренд-дизайна" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов.
4	Дано более 70% верных ответов.
3	Дано более 50% верных ответов.

**Дидактическая единица:** 2.27 разрабатывать фирменный стиль

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.8. Разработка фирменного стиля. Создание брендбука.

**Задание №1 (35 минут)**

Разработать брендбук в соответствии с индивидуальным вариантом задания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	В брендбуке представлен логотип в различных цветовых схемах и вариантах использования, фирменные цвета, фирменная графика, фирменный шрифт, охранные поля для графических элементов и недопустимые варианты их использования. Каждая страница брендбука содержит текстовое описание. Брендбук оформлен в соответствии с фирменным стилем заказчика.
4	В брендбуке представлен логотип, фирменные цвета, фирменная графика, фирменный шрифт, охранные поля для графических элементов и недопустимые варианты их использования. Брендбук оформлен в соответствии с фирменным стилем заказчика.
3	В брендбуке представлен логотип, фирменные цвета, фирменная графика, фирменный шрифт, охранные поля для графических элементов и недопустимые варианты их использования.

## **2.2.4 Текущий контроль (ТК) № 4 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.12. Создание инфографики.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.1 правила композиции и композиционного построения элементов дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.10. Инфографика. Цели и задачи. Типы инфографики. Варианты использования.

Тест

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Инфографика" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов.
4	Дано более 70% верных ответов.
3	Дано более 50% верных ответов.

**Дидактическая единица:** 2.3 разрабатывать инфографику

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.11. Создание инфографики.

**Задание №1 (35 минут)**

Разработать инфографику в соответствии с индивидуальным вариантом задания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Инфографика полностью иллюстрирует информацию из варианта задания. Применены правила композиции. Инфографика оформлена в едином стиле. Инфографика содержит авторскую графику и иллюстрации. Инфографика содержит схемы, графики и диаграммы, текстовое описание.
4	Инфографика полностью иллюстрирует информацию из варианта задания. Применены правила композиции. Инфографика оформлена в едином стиле. Инфографика содержит схемы, графики и диаграммы, текстовое описание.
3	Инфографика полностью иллюстрирует информацию из варианта задания. Инфографика содержит схемы, графики и диаграммы, текстовое описание.

**2.2.5 Текущий контроль (ТК) № 5 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.15. Разработка дизайна полиграфической продукции.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.2 основы типографики и принципы выбора шрифта

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.10. Инфографика. Цели и задачи. Типы инфографики. Варианты использования.

Тест

1.2.13. Дизайн полиграфии. Правила и ошибки. Тест.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Типографика" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов.
4	Дано более 70% верных ответов.
3	Дано более 50% верных ответов.

**Дидактическая единица:** 2.2 разрабатывать дизайн полиграфической продукции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.14. Разработка дизайна полиграфической продукции.

**Задание №1 (35 минут)**

Создать макет лифлета формата А4 в соответствии с индивидуальным вариантом задания.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Лифлет соответствует индивидуальному варианту задания, учитывает правила композиции, выполнен в едином стиле, содержит авторскую графику и иллюстрации, выбранный шрифт соответствует стилю оформления.
4	Лифлет соответствует индивидуальному варианту задания, учитывает правила композиции, выполнен в едином стиле, содержит авторскую графику и иллюстрации.
3	Лифлет соответствует индивидуальному варианту задания, учитывает правила композиции, выполнен в едином стиле.

## **2.2.6 Текущий контроль (ТК) № 6 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.4 правила разработки дизайна веб-страниц

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.16. UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна.

Правила веб-дизайна. Тест.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Правила веб-дизайна" в ИАС ИркАТ.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов.
4	Дано более 70% верных ответов.
3	Дано более 50% верных ответов.

**Дидактическая единица:** 2.28 разрабатывать стилистические решения для веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.17. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.18. Дизайн главной страницы сайта.

**Задание №1 (20 минут)**

Реализовать макет главной страницы в соответствии с индивидуальным вариантом задания.

Критерии оценки:

- Макет страницы содержит все необходимые блоки в соответствии с индивидуальным заданием.
- Содержание макета страницы соответствует тематике индивидуального задания.
- Макет страницы стилизован в соответствии с индивидуальным заданием.
- Макет страницы создан в соответствии с правилами разработки дизайна веб-страниц.
- На странице присутствуют созданные графические элементы (Логотип, авторская иллюстрация, графический паттерн).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Макет главной страницы соответствует индивидуальному варианту задания, соответствует всем критериям оценки.
4	Макет главной страницы соответствует индивидуальному варианту задания, но не соответствует одному из критериев оценки.

3	Макет главной страницы соответствует индивидуальному варианту задания, но не соответствует двум критериям оценки.
---	---

**Дидактическая единица:** 2.5 создавать и редактировать векторные изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.1.3. Разработка интерфейса калькулятора.

1.1.6. Создание геометрического паттерна.

1.2.2. Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.

1.2.3. Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.

1.2.5. Разработка и создание логотипа.

1.2.8. Разработка фирменного стиля. Создание брендбука.

1.2.11. Создание инфографики.

1.2.12. Создание инфографики.

### **Задание №1 (15 минут)**

Создать графические элементы, которые будут использоваться при создании главной страницы сайта.

Оценка	Показатели оценки
5	Создан логотип, авторская иллюстрация и графический паттерн.
4	Создан логотип и графический паттерн.
3	Создан только логотип.

### **2.2.7 Текущий контроль (ТК) № 7 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.23. Разработка интерфейса мобильного приложения.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.9 определять требования к визуальному оформлению веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.17. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.18. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.21. Разработка интерфейса мобильного приложения.

1.2.22. Разработка интерфейса мобильного приложения.

### **Задание №1 (45 минут)**

Разработать дизайн 5 страниц мобильного приложения в соответствии с индивидуальным вариантом задания.

Критерии оценки:

- Макеты всех страниц соответствуют функциональному назначению в соответствии с индивидуальным вариантом задания.
- Макеты страниц содержат все необходимые графические и функциональные элементы в соответствии с индивидуальным вариантом задания.
- Содержание макетов страниц соответствует тематике индивидуального задания.
- Макеты страниц стилизованы в соответствии с индивидуальным заданием.
- Макеты страниц созданы в соответствии с правилами разработки дизайна страниц мобильных приложений.
- Макеты страниц являются интерактивными (осуществляется переход между страницами, реализована визуальная имитация функционала).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Разработанные макеты 5 страниц, соответствует всем критериям оценки.
4	Разработанные макеты 5 страниц, не соответствует одному из критериев оценки.
3	Разработанные макеты 5 страниц, не соответствует двум критериям оценки.

### **2.2.8 Текущий контроль (ТК) № 8 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.2.29. Подготовка и презентация дизайна лендинга.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 1.25 основные требования к графическому оформлению веб-страниц

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.16. UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна.

Правила веб-дизайна. Тест.

1.2.20. Дизайн мобильных приложений. Этапы разработки. Правила и рекомендации.

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "UI/UX дизайн" в ИАС ИркАТ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов

4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

**Дидактическая единица:** 2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.2.21. Разработка интерфейса мобильного приложения.
- 1.2.22. Разработка интерфейса мобильного приложения.
- 1.2.23. Разработка интерфейса мобильного приложения.
- 1.2.25. Разработка и создание лендинга.
- 1.2.26. Разработка и создание лендинга.
- 1.2.27. Разработка и создание лендинга.
- 1.2.28. Подготовка и презентация дизайна лендинга.

**Задание №1 (35 минут)**

Разработать макет одностраничного сайта в соответствии с индивидуальным вариантом задания.

Критерии оценки:

- Макет лендинга имеет структуру в соответствии с индивидуальным вариантом задания.
- Макет лендинга содержит все необходимые блоки в соответствии с индивидуальным заданием.
- Содержание макета лендинга соответствует тематике индивидуального задания.
- Макет лендинга стилизован в соответствии с индивидуальным заданием.
- Макет лендинга создан в соответствии с правилами разработки дизайна веб-страниц.
- На странице присутствуют созданные графические элементы (Логотип, авторская иллюстрация, графический паттерн).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Разработанный макет представлен презентацией, соответствует всем критериям оценки.
4	Разработанный макет представлен презентацией, но не соответствует одному из критериев оценки.
3	Разработанный макет представлен презентацией, но не соответствует двум критериям оценки.

**2.2.9 Текущий контроль (ТК) № 9 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.3.7. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.4 создавать и редактировать растровые изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.3.3. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.4. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.6. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.

**Задание №1 (45 минут)**

В соответствии с индивидуальным вариантом задания выполнить ретушь изображения.

Критерии оценки:

- Отсутствуют дефекты кожи исходного изображения, сохранена ее текстура.
- Проведена цветовая коррекция, улучшающая общий вид изображения.
- Отсутствуют блики и засветы исходного изображения.
- Изображение не выглядит неестественно.
- При необходимости улучшена резкость изображения.
- Соблюден свето-теневой баланс.
- Отсутствуют отвлекающие элементы на фоне.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Ретушь выполнена, соответствует всем критериям оценки.
4	Ретушь выполнена, но не соответствует одному из критериев оценки.
3	Ретушь выполнена, но не соответствует двум критериям оценки.

**2.2.10 Текущий контроль (ТК) № 10 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.3.10. Создание коллажей. Фотомонтаж.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.2.29. Подготовка и презентация дизайна лендинга.

1.3.9. Создание коллажей. Фотомонтаж.

**Задание №1 (45 минут)**

В соответствии с индивидуальным вариантом задания создать коллаж, предварительно подобрав необходимые изображения и материалы.

Критерии оценки:

- Подобранные материалы и изображения соответствуют теме индивидуального задания (не менее пяти).
- Подобранные изображения и материалы не противоречат смысловой нагрузке исходного изображения.
- Осуществлена необходимая подготовка (масштабирование, цветокоррекция, обрезка и другая корректировка) подобранных изображений и материалов.
- Интегрированные изображения сочетаются с фоновым, не выглядят инородными.
- В итоговом коллаже отсутствуют технические помарки, связанные с добавлением дополнительных изображений и материалов.
- Итоговый коллаж выглядит эстетически привлекательным.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Коллаж создан, соответствует всем критериям оценки.
4	Коллаж создан, но не соответствует одному из критериев оценки.
3	Коллаж создан, но не соответствует двум критериям оценки.

**2.2.11 Текущий контроль (ТК) № 11 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.3.13. Создание рекламного баннера.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.4 создавать и редактировать растровые изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.3.7. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.

1.3.8. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.9. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.10. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.12. Создание рекламного баннера.

**Задание №1 (45 минут)**

В соответствии с индивидуальным вариантом задания создать рекламный баннер.

Критерии оценки:

- Содержание рекламного баннера соответствует индивидуальному варианту задания.
- Баннер стилизован в соответствии с темой индивидуального варианта задания (подобран шрифт, определена цветовая палитра и графические элементы).
- Подобраны дополнительные изображения и материалы в соответствии с темой индивидуального задания.
- Применена авторская графика.
- Создано несколько макетов рекламного баннера различного разрешения.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Баннер создан, соответствует всем критериям оценки.
4	Баннер создан, но не соответствует одному из критериев оценки.
3	Баннер создан, но не соответствует двум критериям оценки.

### **2.2.12 Текущий контроль (ТК) № 12 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.4.11. Моделирование сложного объекта.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.6 создавать трёхмерные модели и сцены

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

- 1.4.1. Основы трехмерной графики. Программы для 3D моделирования.
- 1.4.2. Blender - знакомство с программой. Интерфейс программы. Работа с окнами. Навигация. Меню и элементы интерфейса. Настройки.
- 1.4.3. Blender - знакомство с программой. Тестирование.
- 1.4.4. Перемещение, вращение и масштабирование. Объекты и их данные. Сцены слои и коллекции. Структура мешей. Способы выделения элементов меша. Панель инструментов и боковая панель. Топология.
- 1.4.5. Реорганизация структуры объекта.
- 1.4.6. Моделирование. Ориентация трансформации. Точки вращения и 3D курсор. Привязка. Пропорциональное редактирование.
- 1.4.7. Моделирование. Оверлеи в окне 3D вида и режимы отображения. Генерирующие модификаторы. Деформирующие модификаторы.
- 1.4.8. Моделирование сложного объекта.
- 1.4.9. Моделирование сложного объекта.
- 1.4.10. Моделирование сложного объекта.

#### **Задание №1 (45 минут)**

В соответствии с индивидуальным вариантом задания создать 3D модель сложного объекта.

**Критерии оценки:**

- Модель создана в соответствии с индивидуальным вариантом задания.
- Поверхности модели полностью замкнуты, не содержат отверстий или разрывов.
- В модели отсутствуют пересечения и наложения элементов друг на друга.
- Баланс в размерах полигонов.
- Модель должна быть корректно отмасштабирована и соответствовать реальным размерам.
- Модель имеет сложные геометрические формы.
- Модель эстетически привлекательна.

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
5	3D модель создана, соответствует всем критериям оценки.
4	3D модель создана, но не соответствует одному из критериев оценки.
3	3D модель создана, но не соответствует двум критериям оценки.

### **2.2.13 Текущий контроль (ТК) № 13 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.4.15. Создание материала.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.7 работать с источниками освещения и создавать материалы в 3D редакторе

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.4.12. Материалы и свет. Лампы и источники света. Редактор нодов и вкладка материалов. PBR. Камера.

1.4.13. Материалы и свет. Рендеры cycles и eevee. UV - развёртка. Работа с нодами.

1.4.14. Создание материала.

**Задание №1 (45 минут)**

В соответствии с индивидуальным вариантом задания выполнить создание различных материалов и применить их на созданной ранее 3D модели.

**Критерии оценки:**

- При создании материалов задействована работа с шейдерами, текстурами и освещением.
- При создании материала комбинируются несколько шейдеров.
- Создано минимум три различных материала, эмитирующих свойства реальных аналогов.
- Все материалы применены на созданной по индивидуальному заданию 3D модели.
- Созданные материалы делают 3D модель более реалистичной.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Материалы созданы и соответствуют всем критериям оценки.
4	Материалы созданы, но не соответствует одному из критериев оценки.
3	Материалы созданы, но не соответствует двум критериям оценки.

### **2.2.14 Текущий контроль (ТК) № 14 (45 минут)**

**Тема занятия:** 1.4.27. Постобработка. Постобработка изображения и слои рендера. Проходы рендера.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.8 создавать анимацию растровой, векторной и трёхмерной графики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Занятие(-я):**

1.4.16. Анимация. Анимация и ключевые кадры. Риггинг.

1.4.17. Анимация. Ограничители. Экшены.

1.4.18. Анимация. Драйвера. Ключевые формы.

1.4.19. Создание анимации.

1.4.20. Создание анимации.

1.4.21. Физические симуляции. Физика твёрдых тел. Физика ограничителей твёрдых тел.

1.4.22. Физические симуляции. Симуляция тканей. Симуляция мягких тел.

1.4.23. Физические симуляции. Симуляция жидкостей. Симуляция огня и дыма.

1.4.24. Физические симуляции. Силовые поля

1.4.25. Создание физической симуляции.

1.4.26. Создание физической симуляции.

**Задание №1 (45 минут)**

Выполнить рендеринг анимированного 3D объекта.

Критерии оценки:

- Отсутствуют шумы.
- Точно переданы физические свойства поверхностей.
- Использованы HDRI-карты окружающей среды.
- Изображение имеет высокое разрешение и детализацию.
- Корректно отображаются материалы и освещение.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Рендеринг выполнен, соответствует всем критериям оценки.

4	Рендеринг выполнен, не соответствует одному из критериев оценки.
3	Рендеринг выполнен, не соответствует двум критериям оценки.

## 2.3. Результаты освоения УП.08, подлежащие проверке на текущем контроле

### 2.3.1 Текущий контроль (ТК) № 1 (45 минут)

**Вид работы:** 2.1.1.4 Проектирование дизайна веб-приложения с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.

**Метод и форма контроля:** Индивидуальные задания (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.9 определять требования к визуальному оформлению веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

#### Задание №1 (15 минут)

Проанализировать предоставленный сайт-пример и составить список из 5-7 ключевых требований к его визуальному оформлению.

<https://i.pinimg.com/1200x/6c/4d/e5/6c4de508f47d44fb8c1ae0321a62bde1.jpg>

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Список о требованиях имеет профессиональный вид и структуру. Учтены и отражены в требованиях современные тенденции веб-дизайна.
4	Требования обоснованы с точки зрения целевой аудитории и удобства использования. Продемонстрировано понимание связи между дизайном и пользовательским опытом.
5	Список требований включает все необходимые элементы (цвет, шрифты, сетка, стиль изображений, общий стиль). Требования четко сформулированы и применимы на практике.

**Дидактическая единица:** 2.28 разрабатывать стилистические решения для веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

### **Задание №1 (15 минут)**

На основе утвержденных требований разработать в Figma статический макет главной страницы и страницы товара/услуги.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Макет имеет привлекательный и современный дизайн. Эффективно и гармонично используются цвет, типографика и негативное пространство. Дизайн-система последовательна.
4	Макет является адаптивным: предоставлены варианты отображения для разных разрешений (десктоп, планшет, телефон). Используются продуманные сетки и выравнивание.
5	Макет включает все необходимые элементы и блоки согласно техническому заданию. Интерфейс целостный и логически завершенный.

**Дидактическая единица:** 3.3 в подготовке стилистических референсов и материалов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

### **Задание №1 (15 минут)**

Подготовить готовый макет к передаче разработчику: экспортовать assets, проверить стили, подготовить спецификации.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Экспортированы все необходимые графические элементы (иконки, изображения). Названия файлов и форматы выбраны корректно.
4	Подготовлены полные и точные спецификации для верстки (отступы, размеры, цвета, шрифты, стили элементов). Файл Figma организован логично, слои названы корректно, что облегчает работу разработчика.
5	Используются современные инструменты и подходы для автоматизации подготовки макета (компоненты, авто-лейаут, плагины для генерации спецификаций). Работа выполнена на высоком профессиональном уровне.

### 2.3.2 Текущий контроль (ТК) № 2 (45 минут)

**Вид работы:** 2.1.2.4 Анимация векторной графики и подготовка итогового проекта.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.3 разрабатывать инфографику

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Разработать набор инфографических элементов (не менее 12) для карточек товаров вымышленного маркетплейса "TechBox". Набор должен включать:

1. **Иконки-характеристики:** (например, для электроники: время работы от батареи, вес, размер, тип экрана, объем памяти).
2. **Элементы акцентирования:** (например, стикеры "Выбор покупателей", "Топ продаж", "Со скидкой 30%", "Эко").
3. **Пиктограммы доставки и оплаты:** (бесплатная доставка, самовывоз, примерка и возврат и т.д.).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Дизайн элементов уникален, креативен и соответствует условному бренду "TechBox". Эффективно используются цвет и форма для передачи смысла и создания визуальной иерархии (важные стикеры — яркие, второстепенные пиктограммы — более нейтральные).
4	Все элементы выполнены в едином, современном стиле, формируя цельную графическую систему. Продемонстрировано понимание адаптивности — элементы остаются читаемыми при малом размере.
5	Набор включает все заявленные элементы (иконки-характеристики, стикеры, пиктограммы) в количестве не менее 12 уникальных элементов. Элементы понятны и узнаваемы без текстового пояснения.

**Дидактическая единица:** 2.4 создавать и редактировать растровые изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с

корпоративным стилем заказчика

**Задание №1 (10 минут)**

Выполнить ретушь и цветокоррекцию фотографии, создать коллаж или баннер для сайта, используя растровую графику.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Результат имеет высокую художественную ценность. Работа отличается творческим подходом, вниманием к деталям и создает нужное визуальное воздействие (атмосферу, настроение).
4	Работа демонстрирует владение современными инструментами и неразрушающими методами обработки (слои, маски, смарт-объекты).
5	Изображение обработано технически грамотно: коррекция цвета и света, ретушь дефектов, корректное выделение объектов. Финальный файл экспортирован в подходящем формате и качестве.

**Дидактическая единица:** 2.5 создавать и редактировать векторные изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Создать набор иконок в едином стиле или векторную иллюстрацию (например, персонажа, ландшафт).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Работа отличается оригинальностью и сложностью. Продемонстрировано уверенное владение продвинутыми инструментами (градиенты, сложные формы, работа с кистями).
4	Набор иконок/иллюстрация выдержаны в едином стиле. Файл грамотно организован (слои, группы, именование).
5	Графические элементы созданы с помощью векторных инструментов (фигуры, Pathfinder, перо). Все элементы расставлены аккуратно, контуры замкнуты.

**Дидактическая единица:** 3.1 в создании элементов фирменного стиля

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа

предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Разработать логотип и базовые элементы фирменного стиля (визитка, бланк) для вымышленной или реальной компании.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Фирменный стиль уникален, запоминаем и профессионально выполнен. Представлено грамотное обоснование выбранных визуальных решений.
4	Элементы стиля логично связаны между собой и используют единую систему визуальных констант (цвет, шрифты, отступы). Стиль адаптивен для разных носителей.
5	Разработан логотип и как минимум два носителя фирменного стиля (например, визитка и бланк). Все элементы присутствуют.

**Дидактическая единица:** 3.16 в создании инфографики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (5 минут)**

Применить разработанный набор инфографики на примере 3 разных карточек товаров (например, смартфон, ноутбук, наушники). Подготовить файлы для разработчика: предоставить векторные исходники и экспортированные PNG-файлы в нужных размерах.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Готовые карточки товаров выглядят как реальный продукт для маркетплейса. Продемонстрировано умение применять графику в контексте, создавая привлекательный и кликабельный дизайн, который выделяется на полке маркетплейса.
4	Файлы подготовлены технически грамотно: векторные исходники сохранены с корректно выделенными контурами, растровые файлы экспортированы в подходящем разрешении без артефактов. Организация файлов логична.
5	Карточки товаров смонтированы и включают всю необходимую информацию: фото товара, название, цена, рейтинг и разработанные инфографические элементы. Представлены итоговые файлы.

### 2.3.3 Текущий контроль (ТК) № 3 (45 минут)

**Вид работы:** 2.1.3.3 Создание рекламного баннера для веб-страницы.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:**

**Дидактическая единица:** 2.1 разрабатывать дизайн логотипа

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Разработать логотип для нового экологичного кофейного бренда "EcoBean".

Представить 3 различные концепции в черно-белом варианте и выбрать одну для дальнейшего развития.

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
3	Один из вариантов доработан в цвете. Цветовое решение обосновано, соответствует позиционированию бренда и является современным. Логотип уникален и запоминается.
4	Концепции логично обыгрывают название и тематику бренда (кофе, экология). Продемонстрировано понимание основ композиции и работы с негативным пространством.
5	Представлены 3 уникальные концепции логотипа. Каждый вариант читаем в малом размере, прост для восприятия и технически выполнен без ошибок.

**Дидактическая единица:** 2.2 разрабатывать дизайн полиграфической продукции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

На основе утвержденного логотипа "EcoBean" разработать макет фирменного бланка и двусторонней визитки.

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
3	Дизайн полиграфии креативен и отражает ценности бренда (например, использована текстура крафтовой бумаги, экологичные шрифты). Работа выглядит как готовый коммерческий продукт.

4	Макеты выдержаны в едином фирменном стиле. Используется модульная сетка, соблюдены выравнивание и ритм. Учтены требования к подготовке макетов для печати (цветовая модель CMYK, вылеты под обрез, разрешение).
5	Дизайн полиграфии креативен и отражает ценности бренда (например, использована текстура крафтовой бумаги, экологичные шрифты). Работа выглядит как готовый коммерческий продукт.

**Дидактическая единица:** 2.8 создавать анимацию растровой, векторной и трёхмерной графики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Создать анимированный стикер или короткую (3-5 секунд) гиф-анимацию на основе векторного логотипа "EcoBean" или его элемента для использования в социальных сетях.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Анимация реализована технически корректно: цикл замкнут, нет случайных артефактов, подобрана подходящая скорость воспроизведения. Файл экспортирован в нужном формате (GIF или видео).
4	Анимация логично вытекает из формы и концепции логотипа (например, "прорастание" зерна, движение волны). Использованы принципы плавности и упругости движения.
5	Анимация креативна, привлекает внимание и усиливает восприятие бренда. Работа демонстрирует владение базовыми принципами моушн-дизайна.

**Дидактическая единица:** 2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Подготовить мудборд и дизайн-концепцию для рекламной кампании.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Мудборд содержит не менее 12 референсов по теме.
4	Референсы логично связаны и демонстрируют понимание трендов и аудитории.
5	Мудборд эстетически привлекателен и дополнен текстовой концепцией, описывающей идею и настроение.

**Дидактическая единица:** 3.15 в разработке дизайна полиграфической продукции  
**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

#### **Задание №1 (5 минут)**

Создать макет листовки или буклета на основе всего разработанного материала.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Макет включает всю ключевую информацию, структурирован.
4	Макет является логичным продолжением фирменного стиля, соблюdenы принципы верстки.
5	Проект целостный, готов к печати, демонстрирует комплексное владение всеми навыками.

#### 2.3.4 Текущий контроль (ТК) № 4 (45 минут)

**Вид работы:** 2.1.4.4 Добавление 3D-элементов на сайт.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.6 создавать трёхмерные модели и сцены

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

#### **Задание №1 (15 минут)**

Создать 3D-модель простого бытового объекта (например, стул, стол, ваза) и композиционно расположить несколько копий объекта в простой сцене.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Модель создана с помощью базовых инструментов (примитивы, выдавливание). Форма объекта узнаваема. Объекты расставлены в сцене.

4	Модель имеет достаточную детализацию, использованы модификаторы (например, подразделение, скос). Композиция сцены продумана, есть передний и задний план.
5	Модель чистая топологически, пригодна для последующей анимации. Сцена демонстрирует понимание композиции и масштаба. Работа экспортирована в общепринятом формате.

**Дидактическая единица:** 2.7 работать с источниками освещения и создавать материалы в 3D редакторе

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

**Задание №1 (15 минут)**

На ранее созданную модель наложить текстуры (или создать простые материалы) и настроить 3-х точечное освещение сцены для создания визуально привлекательного рендера.

Оценка	Показатели оценки
3	На модель наложен базовый материал с цветом. В сцене присутствуют источники света, объект освещен и отбрасывает тени.
4	Использованы различные типы материалов (например, глянцевый, матовый, металл) и настроены их основные параметры (шероховатость, металличность). Освещение создает настроение и выделяет ключевые объекты в сцене.
5	Созданы сложные материалы с использованием текстур (диффузная, нормал мап, roughness). UV-развертка выполнена корректно, без сильных искажений. Освещение финализировано и настроено для фотorealистичного или стилизованного рендера. Представлен итоговый рендер высокого качества.

**Дидактическая единица:** 3.17 в создании анимации растровой, векторной и трёхмерной графики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

**Задание №1 (15 минут)**

Анимировать простой объект (например, падающий куб, вращающуюся сферу) или камеру в созданной ранее сцене. Создать короткую видеопоследовательность (5-10

секунд).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Создана анимация с использованием ключевых кадров. Движение объекта или камеры присутствует, анимация воспроизводится без критичных ошибок.
4	Анимация использует принципы плавности (easing) и имеет логическое начало и конец. Движение камеры или объекта осмысленно и улучшает восприятие сцены.
5	Анимация сложная и включает несколько движущихся объектов или сложную траекторию движения камеры. Продемонстрировано понимание тайминга и спейсинга. Итоговый рендер экспортирован в видеоформате (например, .mp4) с подходящими настройками кодека и разрешения.

### 2.3.5 Текущий контроль (ТК) № 5 (45 минут)

**Вид работы:** 1.1.1.3 Разработка схемы интерфейса веб-приложения.

**Метод и форма контроля:** Индивидуальные задания (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.12 применять принципы проектирования при создании интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

#### **Задание №1 (10 минут)**

Разработать интерфейс формы заказа для интернет-магазина электроники, целенаправленно применив не менее 5 принципов UX-дизайна.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Интерфейс формы содержит все необходимые поля (имя, контакты, адрес, способ оплаты).</li><li>• Применены 3 принципа UX (например, крупные кнопки - закон Фиттса, группировка полей - закон близости).</li><li>• Дано краткое описание примененных принципов.</li></ul>

4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Форма имеет продуманную структуру и визуальную иерархию.</li> <li>• Применены 5 принципов UX, включая сложные.</li> <li>• Каждое решение обосновано с точки зрения пользовательского опыта.</li> <li>• Реализованы основные состояния элементов (ошибка, успех, ховер).</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Интерфейс демонстрирует инновационный подход к стандартной форме заказа.</li> <li>• Применены принципы опережающего дизайна (умолчательные значения, предиктивный ввод).</li> <li>• Реализована комплексная система доступности (ARIA-атрибуты, клавиатурная навигация).</li> <li>• Представлен детальный отчет с визуализацией каждого принципа и его влияния на пользовательский опыт.</li> <li>• Проведено сравнительное тестирование эффективности решения с традиционными формами.</li> </ul>

**Дидактическая единица:** 2.14 использовать инструменты прототипирования для создания макетов интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

### **Задание №1 (10 минут)**

Разработать интерактивный прототип главного экрана мобильного приложения для заказа еды, используя компоненты и авто-лейаут. Прототип должен включать не менее 5 связанных экранов (главная, меню, корзина, оформление, профиль).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Создан кликабельный прототип с базовой навигацией между 5 экранами. Основные элементы присутствуют.

4	Прототип использует компоненты для повторяющихся элементов (кнопки, карточки, бары). Реализованы основные микровзаимодействия (нажатие кнопки, переход между состояниями). Макет адаптивен.
5	Прототип полностью имитирует работу реального приложения: реализована динамика содержимого корзины, работа фильтров, состояние загрузки. Использованы сложные компоненты с вариациями и продвинутые возможности Figma (Smart Animate). Прототип готов для передачи в разработку и проведения юзабилити-тестирования.

**Дидактическая единица:** 2.16 проводить анализ предметной области

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

#### **Задание №1 (10 минут)**

Для выбранной предметной области (например, доставка готовой еды для веганов) провести анализ, выделить целевую аудиторию (ЦА), ее боли и потребности.

Построить карту пути пользователя для ключевого сценария «успешный заказ».

Оценка	Показатели оценки
3	Выделены основные сегменты ЦА. Описаны общие боли. Построена базовая карта пользовательского пути с основными этапами.
4	ЦА сегментирована по поведенческим и демографическим признакам. Боли и потребности глубоко проанализированы. Карта пользовательского пути детализирована, включает точки контакта, мысли и боли пользователя на каждом этапе.
5	Анализ включает данные из открытых источников или опросов. Карта пользовательского пути выявляет неочевидные проблемы и точки роста для продукта. На основе анализа сформулированы конкретные рекомендации по улучшению интерфейса и сервиса.

**Дидактическая единица:** 3.5 в разработке интерактивных прототипов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

#### **Задание №1 (10 минут)**

На основе анализа предметной области и карты пользовательского пути разработать

интерактивный прототип, решающий ключевую проблему пользователя, выявленную в ходе анализа.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Прототип решает поставленную задачу. Навигация работает корректно.
4	Прототип напрямую отвечает на боли пользователя, выявленные в СЖМ. Интерфейс удобен и логичен.
5	Прототип является инновационным решением, которое не просто устраниет проблему, но и создает превосходный пользовательский опыт. Реализованы сложные интерактивные элементы, демонстрирующие полное владение инструментами прототипирования.

**Дидактическая единица:** 3.7 в проведении исследований целевой аудитории и анализа собранных данных

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

#### **Задание №1 (5 минут)**

Разработать опросник для ЦА выбранной предметной области, собрать не менее 20 ответов (гипотетически или реально) и проанализировать результаты, сделав выводы для дизайна интерфейса.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Составлен простой опросник из 5-7 вопросов. Представлен простой анализ в виде таблицы с ответами.
4	Опросник сбалансирован, включает вопросы разных типов (открытые, закрытые, шкала). Анализ включает выявление основных тенденций и сформулировано 2-3 вывода для дизайна.
5	Опросник построен по всем правилам (вводная часть, логическая последовательность, валидность вопросов). Анализ данных глубокий, включает визуализацию (графики, диаграммы) и выявляет скрытые зависимости. Выводы конкретны и напрямую влияют на дизайн-решения.

#### 2.3.6 Текущий контроль (ТК) № 6 (45 минут)

**Вид работы:** 1.1.1.6 Проектирование и разработка интерфейса пользователя.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.11 анализировать требования к интерфейсу пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Проанализируйте сценарий использования «Добавление товара в корзину» на сайте интернет-магазина. Составьте список из 5-7 шагов, которые должен выполнить пользователь, и выделите 2-3 возможные проблемы, которые могут у него возникнуть на этом пути.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Составлен базовый список из 5 шагов сценария. Выделены 2 очевидные проблемы (например, «не нашел кнопку “Купить”»).
4	Шаги сценария описаны подробно и логично. Выделены проблемы, связанные с навигацией или пониманием интерфейса (например, «запутался в выборе размера»). Для каждой проблемы предложено одно возможное решение.
5	Анализ включает не только шаги, но и мысли/эмоции пользователя. Выявлены неочевидные проблемы (например, «не понял, что товар добавлен в корзину, потому что не увидел всплывающего уведомления»). Предложены конкретные и обоснованные исправления дизайна для каждой проблемы.

**Дидактическая единица:** 2.13 применять сетки и модульные системы для выравнивания элементов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Создать адаптивный макет страницы сервиса (например, главная страница стримингового сервиса) используя:

1. 12-колоночную сетку для десктопа.

2. 8-колоночную сетку для планшета.

3. 4-колоночную сетку для мобильного устройства.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Сетка применена для базового выравнивания элементов. Представлены макеты для 2 разрешений.
4	Элементы интерфейса строго привязаны к сетке. Продемонстрировано понимание отступов и промежутков (gutter). Представлены макеты для 3 разрешений с адаптацией контента.
5	Создана комплексная система отступов и размеров (например, 8pt grid system). Сетка творчески использована для создания динамичной композиции. Подготовлена документация по использованию сетки для разработчиков.

**Дидактическая единица:** 3.2 в формировании требований к дизайну веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Разработать дизайн-требования для мобильного приложения фитнес-трекера:

1. Определить ключевые метрики успеха для основных пользовательских сценариев
2. Составить спецификацию состояний интерфейса для каждого экрана
3. Разработать критерии проверки качества дизайн-решений

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Составлен базовый перечень требований без привязки к метрикам успеха.
4	Определены ключевые метрики и критерии проверки для основных сценариев. Спецификация включает основные состояния интерфейса.

5	Разработана полная система метрик и KPI для оценки дизайна. Создана детальная спецификация с учетом всех возможных состояний и edge-cases.
---	--

**Дидактическая единица:** 3.6 в оптимизации UI-дизайна на основе пользовательской аналитики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Представьте, что в приложении "Список покупок" пользователи часто не находят кнопку "Добавить товар". Придумайте 2 разных варианта размещения этой кнопки на экране и объясните, какой по вашему мнению лучше и почему.

Оценка	Показатели оценки
3	Предложены 2 варианта размещения кнопки (например, вверху и внизу экрана). Есть простое объяснение.
4	Варианты обоснованы с точки зрения удобства (например, "большой палец легко достает"). Учтены основные принципы дизайна.
5	Предложены креативные варианты (например, плавающая кнопка). Объяснение включает лучшие практики UI . Предложен способ проверить свой выбор (например, опрос друзей).

**Дидактическая единица:** 3.10 в анализе конкурентных решений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

**Задание №1 (5 минут)**

Провести сравнительный анализ 3 конкурентов в выбранной области (например, доставка еды):

1. Сравнить UX/UI решения ключевых потоков
2. Выявить лучшие практики и anti-patterns
3. Составить SWOT-анализ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Проведено поверхностное сравнение основных функций. Составлен простой список плюсов и минусов.
4	Анализ включает сравнение юзабилити, визуального дизайна и уникальных фич. Выявлены паттерны, используемые в индустрии. SWOT-анализ структурирован.
5	Анализ включает количественные метрики (например, оценку удобства по системе SUS). Выявлены инновационные решения и потенциальные возможности для дифференциации. Представлены конкретные рекомендации для дизайн-проекта.

### 2.3.7 Текущий контроль (ТК) № 7 (45 минут)

**Вид работы:** 1.1.2.3 Применение тегов HTML при создании веб-страниц.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.22 создавать семантическую и доступную разработку интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Дан готовый HTML-код страницы с ошибками доступности. Необходимо:

1. Найти и исправить 5 различных ошибок (например, отсутствие alt у изображений, неверное использование заголовков, недостающие ARIA-атрибуты)
2. Проверить исправленную страницу с помощью инструмента автоматической проверки доступности (например, axe DevTools)
3. Убедиться, что на страницу можно navigate только с клавиатуры

```
<!DOCTYPE html><html lang="ru"><head>      <meta charset="UTF-8">      <title>????????-??????</title>      <style>
        .btn { padding: 10px; background: blue; color: white; }          .sr-only { position: absolute; left: -1000px; }      </style></head><body>      <div onclick="goTo"
```

```

Catalog()" class="btn">>??????</div>           <div class=
"header">??????</div>           
    <div class="product">           <div class="product-n
ame">??????</div>           <div class="price">20 000 ??
.</div>           <div class="btn" onclick="addToCart()">?
?????</div>       </div>           <form>           <div>Email:<
/div>           <input type="text" name="email">           <d
iv class="btn" onclick="submitForm()">????????????</div>
    </form>           <script>           function goToCatalog
() { console.log('?????? ? ??????'); }           functio
n addToCart() { console.log('????????? ? ??????'); }
    function submitForm() { console.log('????? ?????
????'); }       </script></body></html>

```

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Найдены и исправлены 3 ошибки (например, добавлены alt, исправлены теги кнопок).
4	Исправлены 5+ ошибок, включая семантические теги и базовую клавиатурную навигацию.
5	Исправлены все ошибки, реализована полная клавиатурная навигация, код проходит проверку axe DevTools без ошибок доступности.

**Дидактическая единица:** 2.23 использовать инструменты разработчика для отладки в разных браузерах

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

### **Задание №1 (10 минут)**

- : Вам предоставлен фрагмент кода (CSS и HTML), который некорректно отображает кнопку в браузере Firefox (ошибка: кнопка не сохраняет закругленные углы). С помощью инструментов разработчика:
  1. Определите причину проблемы.
  2. Предложите исправление, которое обеспечит одинаковое отображение во всех основных браузерах (Chrome, Firefox, Safari).

3. Проверьте исправление в режиме эмуляции мобильного устройства.

- **Исходный код с ошибкой:**

```
<!DOCTYPE html><html><head>      <style>
background-color: #4CAF50;
padding: 15px 32px;
text-decoration: none;
line-block;
font-size: 16px;
px 2px;
cursor: pointer;
: 12px; /* ?????????????? ??? */
}      </style></head><body>      <button class="my-
button">?????? ????</button></body></html>
```

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	С помощью инспектора найдено свойство, которое Firefox игнорирует для элемента <button>. Предложено одно возможное решение.
4	Правильно определено, что проблема в свойстве border-radius для тега <button> в Firefox. Исправление применяется через CSS и проверено в нескольких браузерах. Дано краткое объяснение причины.
5	Найдено и применено изящное решение (например, использование appearance: none или обертывание кнопки в <div> с стилями). Проведено тестирование в эмуляторах разных устройств и браузеров. Составлен краткий отчет с скриншотами и описанием примененного подхода.

**Дидактическая единица:** 2.27 разрабатывать фирменный стиль

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Разработать базовые элементы фирменного стиля для локального кафе:

1. Логотип (основной и упрощенный варианты)
2. Цветовая палитра (3-4 основных цвета)
3. Основные шрифты (2 семейства)
4. Пример визитки

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Созданы основные элементы стиля без глубокой проработки
4	Элементы стиля гармонично сочетаются, есть руководство по использованию
5	Разработана комплексная система, отражающая характер заведения. Подготовлены шаблоны для разных носителей

**Дидактическая единица:** 3.9 в применении UX-аналитики для оптимизации пользовательского пути

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

#### **Задание №1 (10 минут)**

Вам предоставлены данные по главной странице сайта-портфолио дизайнера.

Проанализируйте предоставленные данные (см. Таблицу 1) и ответьте на вопросы:

- 1. Выявите проблему:** Какие два показателя говорят о наличии проблемы на странице? В чем, вероятно, заключается эта проблема?
- 2. Сформулируйте гипотезу:** Предположите, почему пользователи так себя ведут. Свяжите это с элементами интерфейса.
- 3. Предложите решение:** Что конкретно нужно изменить в дизайне или верстке главной страницы, чтобы решить эту проблему? Опишите одно изменение.

**Таблица 1. Данные аналитики за последний месяц**

Показатель	Значение
Просмотры страницы	10 542

Показатель	Значение
Время на странице	0:45
Глубина прокрутки (средняя)	25%
Показатель отказов	82%
Клики по кнопке "Связаться"	94
Клики по разделу "О себе"	120
Клики по разделу "Мои работы"	310

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Правильно указаны два проблемных показателя (например, "высокий показатель отказов" и "низкая глубина прокрутки"). Дано простое предположение о причине (например, "пользователям неинтересно"). Предложено общее изменение (например, "сделать сайт красивее").
4	Правильно указаны проблемные показатели. Гипотеза сформулирована конкретно и связана с интерфейсом (например, "Кнопка 'Связаться' имеет низкую конверсию, возможно, она плохо видна или ее текст неинформативен"). Предложенное изменение конкретное и направлено на решение выявленной проблемы (например, "Изменить цвет кнопки на более контрастный и поменять текст на 'Обсудить проект'").
5	Дан комплексный анализ: проблема выявлена на основе связи нескольких показателей (например, "Низкая глубина прокрутки и высокий показатель отказов при том, что раздел 'Мои работы' лидирует по кликам – возможно, самые сильные работы находятся слишком низко на странице, и пользователи до них не доскролливают"). Гипотеза обоснована принципами UX (например, "Нарушен визуальный hierarchy – пользователь не понимает, куда кликать в первую очередь"). Решение детализировано и включает несколько аспектов (например, "1. Переместить блок с лучшими работами в первую видимую область экрана (above the fold). 2. Добавить стрелку или анимацию, указывающую на необходимость скролла. 3. Провести А/В-тест нового варианта, замеряя глубину скролла и показатель отказов").

**Дидактическая единица:** 3.11 в вёрстке страниц с использованием CSS-фреймворков и препроцессоров

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных

тенденций в области веб-разработки

### **Задание №1 (5 минут)**

- Сверстать адаптивную карточку товара используя:

1. Bootstrap 5 для сетки и компонентов
2. SASS для кастомизации стилей
3. Mobile-first подход

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
3	Реализована базовая адаптивная карточка
4	Использованы возможности SASS для организации стилей
5	Создана кастомизированная, семантичная верстка с учетом доступности

#### **2.3.8 Текущий контроль (ТК) № 8 (45 минут)**

**Вид работы:** 1.1.2.5 Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.17 проводить исследования целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

### **Задание №1 (10 минут)**

Разработайте план исследования целевой аудитории (далее ЦА) для нового сервиса по аренде спортивного инвентаря (велосипеды, самокаты, ролики) в городском парке. План должен включать:

1. Определение 2-3 ключевых сегментов ЦА
2. Выбор 2 методов исследования (например, опрос, интервью)
3. Разработка анкеты из 5-7 ключевых вопросов для одного из методов

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Выделены сегменты ЦА без детализации. Выбраны методы исследования. Предложены общие вопросы анкеты.
4	Сегменты ЦА описаны с указанием демографических и поведенческих характеристик. Обоснован выбор методов исследования. Вопросы анкеты конкретны и направлены на получение полезных данных.
5	Сегменты ЦА детализированы (портреты пользователей). Выбор методов исследования обоснован с точки зрения их эффективности для каждого сегмента. Вопросы в анкете сформулированы корректно, исключают двусмысленность, включают проверочные вопросы.

**Дидактическая единица:** 2.18 разрабатывать карты пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

#### **Задание №1 (10 минут)**

На основе данных исследования целевой аудитории (далее ЦА) из задания 1 разработайте карту пользовательского пути для одного сегмента аудитории сервиса аренды по сценарию "Аренда велосипеда на выходные". Карта пользовательского пути должна включать:

1. Не менее 5 этапов пути (например, "Узнал о сервисе", "Выбор инвентаря", "Оплата")
2. Для каждого этапа: действия, мысли, эмоции, точки взаимодействия с сервисом
3. Выявление 2-3 "точек боли" (сложности, проблемы)

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Определены основные этапы пути. Описаны действия пользователя. Выявлены очевидные "точки боли".
4	Этапы детализированы. Учтены мысли и эмоции пользователя. "Точки боли" проанализированы, предложены общие идеи для их устранения.

5	Карта пользовательского пути является комплексной и наглядной (визуализирована). Эмоции пользователя отражены в виде графика. "Точки боли" приоритизированы. Для каждой "точки боли" предложены конкретные решения по улучшению пользовательского опыта.
---	--

**Дидактическая единица:** 2.19 формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

#### **Задание №1 (10 минут)**

На основе выводов из карты пользовательских путей(задание 2) сформулируйте 5-7 ключевых требований к дизайну мобильного приложения сервиса аренды.

Требования должны быть конкретными и проверяемыми.

1. Сгруппируйте требования по типам (функциональные, нефункциональные).
2. Обоснуйте, как каждое требование связано с потребностями целевой аудитории и решает выявленные "точки боли".

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Сформулированы общие требования к функционалу приложения. Часть требований имеет обоснование.
4	Требования сгруппированы. Большинство требований конкретны и имеют четкое обоснование, основанное на данных исследований.
5	Требования детализированы. Каждое требование напрямую связано с конкретной "точкой боли" или из карты пользовательских путей. Определены метрики для проверки выполнения каждого требования.

**Дидактическая единица:** 3.8 в формировании функциональных и нефункциональных требований к веб-приложению

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа

предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

На основе сформулированных требований к дизайну (задание 3) составьте таблицу функциональных и нефункциональных требований к мобильному приложению.

Таблица должна включать:

1. Не менее 5 функциональных требований (например, "Возможность фильтрации инвентаря по типу и цене")
2. Не менее 3 нефункциональных требований (например, "Время загрузки главного экрана не более 2 секунд при 3G")
3. Приоритет реализации для каждого требования (Высокий, Средний, Низкой)

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Требования разделены на функциональные и нефункциональные. Приоритеты расставлены интуитивно.
4	Функциональные требования описаны в формате "Система должна...". Нефункциональные требования измеримы (производительность, безопасность, удобство использования). Приоритеты обоснованы с точки зрения ценности для пользователя.
5	Требования детализированы и однозначны. Нефункциональные требования покрывают разные аспекты (надежность, масштабируемость, совместимость). Использована методика приоритизации (например, MoSCoW). Таблица готова к передаче команде разработки.

**Дидактическая единица:** 3.12 в настройке и оптимизации анимации для веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (5 минут)**

В предоставленном коде веб-приложения присутствует анимация плавного появления элементов списка при скролле. Анимация реализована неоптимально и вызывает подтормаживания на мобильных устройствах.

- Найдите в коде причину низкой производительности анимации.
- Предложите и реализуйте оптимизированную версию этой анимации, используя современные CSS-свойства.
- Объясните, почему ваше решение более производительно.

```
<!-- ??????? ???? , ?????? ?????? ?????? ?????? ?????????? ??? ?  
????? --><div class="item" style="opacity: 0; transform: tr  
anslateY(50px);">?????? 1</div><div class="item" style="opa  
city: 0; transform: translateY(50px);">?????? 2</div><!-- ..  
.. --><script> // ?????????? ???: ???????? ?????????? ??  
??? ???????? top ? left function animateItems() {  
document.querySelectorAll('.item').forEach(item => {  
// ?????? ?????????? ?????????? ??????????...  
item.style.transition = 'all 0.5s ease-out'; // ???????? 1:  
????????? all item.style.opacity = 1;  
item.style.transform = 'translateY(0)';});  
window.addEventListener('scroll', animateItems);</script>
```

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Обнаружена очевидная причина проблемы (например, использование all в transition). Предложено базовое исправление.
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Обнаружена и исправлена основная причина (замена all на конкретные свойства opacity, transform). Использован более производительный способ инициирования анимации (например, Intersection Observer вместо scroll-события).</li> <li>Дано краткое объяснение.</li> <li>•</li> </ul>
5	Код полностью оптимизирован. Исправлены все проблемные места (дебаунсинг scroll-события, использование will-change, проверка поддержки prefers-reduced-motion). Анимация запускается только для элементов, попавших в viewport. Предоставлено детальное объяснение выбранного подхода с ссылками на best practices.

### 2.3.9 Текущий контроль (ТК) № 9 (45 минут)

**Вид работы:** 1.1.2.7 Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц

стилей.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.21 использовать шаблонную вёрстку для создания сложных макетов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Сверстайте макет страницы интернет-магазина (главная страница или страница категории), используя CSS Grid для основной сетки и Flexbox для внутренних блоков. Макет должен включать:

1. Шапку с логотипом и меню.
2. Баннер или слайдер.
3. Сетку товаров (3-4 колонки на десктопе, 2 на планшете, 1 на мобильном).
4. Боковую панель с фильтрами (на десктопе).
5. Подвал.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Макет сверстан с использованием Grid и Flexbox, но есть несоответствия в отступах или выравнивании на разных разрешениях.
4	Макет полностью адаптивный, аккуратно сверстан. Код чистый и хорошо откомментирован.
5	Макет pixel perfect, использованы CSS-переменные для отступов и цветов. Реализованы плавные переходы при изменении размера экрана.

**Дидактическая единица:** 2.24 применять препроцессоры вёрстки

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Реализуйте стилизацию элементов макета из задания I, используя SASS/SCSS.  
Обязательно используйте:

1. Вложенность селекторов (nesting).
2. Переменные для цветов, шрифтов и отступов.
3. Миксины для повторяющихся блоков стилей (например, для кнопок).
4. Импорт частей стилей в основной файл (@import).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Использованы переменные и вложенность. Код компилируется без ошибок.
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Дополнительно использованы миксины и импорт. Стили хорошо организованы по файлам.</li><li>•</li></ul>
5	Реализована сложная система с функциями, примесями и расширениями (%placeholders). Готовый CSS-код оптимизирован и минимизирован.

**Дидактическая единица:** 3.13 в интеграции интерактивных элементов в пользовательские интерфейсы

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Добавьте на сверстанный макет следующие интерактивные элементы:

1. "Вертикальный аккордеон" в боковой панели с фильтрами (разворачивание/сворачивание категорий).
2. Модальное окно, появляющееся при клике на кнопку "Быстрый просмотр" товара.
3. Динамическое изменение количества товаров в корзине при добавлении.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Реализован один интерактивный элемент с базовым функционалом.
4	Реализованы два элемента. Код чистый, обработчики событий назначены правильно.
5	Реализованы все элементы. Учтены accessibility (клавиатурная навигация, ARIA). Код модульный и хорошо организован.

**Дидактическая единица:** 3.

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

#### **Задание №1 (10 минут)**

Проведите тестирование макета на 2-3 пользователях. Дайте им 3 задачи:

1. Найти товар определенной категории
2. Отфильтровать товары по цене
3. Добавить товар в корзину

Зафиксируйте основные проблемы и внесите 2-3 правки в макет на основе фидбека.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Проведено тестирование, выявлены очевидные проблемы. Внесены минимальные правки.
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Составлен краткий отчет по тестированию. Правки обоснованы и улучшают пользовательский опыт.</li> <li>• </li> </ul>
5	Проведен полноценный цикл тестирования: подготовка сценария, проведение, анализ, правки и повторная проверка. Отчет включает видеофрагменты и конкретные рекомендации.

**Дидактическая единица:** 3.

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных

тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (5 минут)**

Добейтесь полной адаптивности макета:

1. Проверьте отображение на основных разрешениях (320+, 768+, 1024+, 1280+)
2. Убедитесь, что текст удобочитаем на всех устройствах (используйте относительные единицы)
3. Оптимизируйте изображения (тег picture, srcset)
4. Протестируйте в разных браузерах (Edge, Yandex)

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Макет адекватно отображается на основных разрешениях.
4	Макет pixel perfect на 3+ разрешениях. Изображения адаптивные.
5	Макет идеален на всех разрешениях. Использованы современные методы (container queries, aspect-ratio). Проведено тестирование на реальных устройствах.

**2.3.10 Текущий контроль (ТК) № 10 (45 минут)**

**Вид работы:** 1.1.2.10 Подготовка и оптимизация графики на веб-странице.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.19 формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Разработайте список требований к дизайну мобильного приложения для заказа такси, ориентированного на пожилых людей. На основе анализа особенностей данной аудитории сформулируйте 5-7 ключевых требований к интерфейсу.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Сформулированы общие требования (крупный шрифт, простые иконки).

4	Требования учитывают специфику аудитории (высокая контрастность, голосовое управление, упрощенная навигация).
5	Требования детализированы и обоснованы исследованиями (например, учтены возможные проблемы со зрением и моторикой).

**Дидактическая единица:** 2.20 использовать методы UX-аналитики для оценки пользовательского опыта

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Проанализируйте тепловую карту (heatmap) главной страницы интернет-магазина электроники. На карте видно, что пользователи активно кликают на рекламный баннер, но почти не взаимодействуют с основным меню и строкой поиска.

- 1. Выдвиньте гипотезу:** Почему пользователи игнорируют меню и поиск?
- 2. Предложите решение:** Что можно изменить в интерфейсе, чтобы направить пользовательское внимание на меню и поиск?
- 3. Спланируйте проверку:** Какой метод UX-исследования вы используете, чтобы проверить эффективность вашего решения?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Выдвинута общая гипотеза (например, "меню плохо видно"). Предложено простое решение (например, "сделать меню больше"). Назван метод проверки.
4	Гипотеза обоснована данными heatmap (например, "баннер ярче и контрастнее меню, поэтому перетягивает на себя внимание"). Решение комплексное (например, "уменьшить визуальную яркость баннера и переработать визуальную иерархию навигации"). Выбран адекватный метод проверки (например, юзабилити-тестирование с заданием "найти товар с помощью меню") и обоснован его выбор.

5	Гипотеза подкреплена знаниями психологии восприятия (например, "эффект банера"). Предложено несколько вариантов решений с прогнозом их влияния на пользовательское поведение. Разработан детальный план исследования, включая критерии успеха, целевую аудиторию для теста и метрики для сбора данных.
---	--

**Дидактическая единица:** 2.25 создавать анимации и интерактивные элементы интерфейса

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Создайте интерактивный прототип кнопки "Добавить в корзину" с микровзаимодействиями (нажатие, добавление, переход в корзину) в Figma или аналогичном инструменте.

Оценка	Показатели оценки
3	Реализована базовая анимация нажатия.
4	Добавлены дополнительные состояния (загрузка, успех). Анимации плавные.
5	Прототип интерактивный, учитывает различные сценарии, включая ошибки.

**Дидактическая единица:** 3.4 в создания дизайн-концепций интерфейсов пользователя с учетом корпоративного стиля

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

**Задание №1 (10 минут)**

Разработайте дизайн-концепцию главного экрана приложения для доставки еды, соблюдая гайдлайны бренда (цвета, шрифты, tone of voice предоставлены).

Оценка	Показатели оценки
3	Концепция соответствует бренду визуально.
4	Учтены все элементы бренда, предложена оригинальная идея.
5	Концепция полностью отражает ценности бренда, инновационна и проработана до деталей.

**Дидактическая единица:** 3.

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (5 минут)**

Сверстайте адаптивную карточку товара и протестируйте ее на 3 разных устройствах/эмулаторах. Исправьте выявленные ошибки.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Карточка адаптируется, но есть незначительные ошибки.
4	Верстка pixel perfect, ошибок нет.
5	Проведено тестирование на реальных устройствах, составлен отчет с рекомендациями.

**2.3.11 Текущий контроль (ТК) № 11 (45 минут)**

**Вид работы:** 1.1.2.12 Создание веб-сайта.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

**Дидактическая единица:** 2.15 оценивать удобство использования интерфейса (юзабилити-тестирование)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Разработайте чек-лист для быстрой оценки юзабилити главной страницы сайта интернет-магазина. Чек-лист должен содержать 10 пунктов, основанных на общепринятых принципах юзабилити (например, наличие поиска, понятная навигация, видимость ключевых действий).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Составлен чек-лист из 10 общих пунктов без детализации.
4	Пункты чек-листа конкретны и соответствуют принципам юзабилити. Для каждого пункта приведены примеры того, на что обращать внимание.
5	Чек-лист структурирован по категориям (навигация, контент, визуальный дизайн). Включены критерии оценки для каждого пункта (например, «да/нет» или шкала оценки). Добавлены рекомендации по исправлению типичных проблем.

**Дидактическая единица:** 2.26 проводить тестирование интерфейсов пользователя  
**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Проведите тестирование главной страницы любого известного сайта интернет-магазина (например, Ozon, Wildberries) с помощью чек-листа из задания I. Зафиксируйте результаты и сформулируйте 3 рекомендации по улучшению.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Проведена поверхностная проверка по чек-листу. Сформулированы общие рекомендации.
4	Тестирование проведено тщательно, выявлены конкретные проблемы. Рекомендации обоснованы и направлены на решение выявленных проблем.
5	Проведено комплексное тестирование, результаты оформлены в виде краткого отчета с приложением скриншотов для иллюстрации проблем. Рекомендации детализированы и ранжированы по важности.

**Дидактическая единица:** 2.

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

**Задание №1 (10 минут)**

Сверстайте адаптивную карточку товара для интернет-магазина, которая корректно отображается на трех основных разрешениях: мобильное (320px), планшет (768px), десктоп (1024px+). Карточка должна содержать изображение товара, название, цену, рейтинг и кнопку "В корзину".

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Карточка адаптируется по ширине, но на некоторых разрешениях есть незначительные дефекты.
4	Карточка корректно отображается на всех разрешениях. Использованы относительные единицы измерения.

5	Верстка pixel perfect. Использованы современные методы CSS (Grid, Flexbox). Реализованы оптимизации для медленных соединений (например, lazy loading для изображений).
---	--

**Дидактическая единица:** 2.

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

#### **Задание №1 (10 минут)**

Инициализируйте локальный Git-репозиторий для проекта с версткой из задания 3. Создайте несколько коммитов с осмысленными сообщениями, отражающими этапы работы (например, "добавил разметку карточки", "добавил базовые стили", "добавил адаптивность"). Запушьте репозиторий на GitHub.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Репозиторий инициализирован, создано несколько коммитов. Проект загружен на GitHub.
4	Сообщения коммитов понятны и отражают суть изменений. История коммитов линейна и логична.
5	Код опубликован на GitHub Pages. В файле README.md приведено описание проекта и инструкции по запуску. Использованы ветки для разработки новой функциональности.

**Дидактическая единица:** 3.14 в проведении тестирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

#### **Задание №1 (5 минут)**

Проведите перекрестное браузерное тестирование верстки из задания 3 в трех браузерах. Составьте таблицу с обнаруженными различиями и предложите способы их устранения.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
3	Тестирование проведено в двух браузерах. Зафиксированы основные различия.
4	Тестирование проведено в трех браузерах. Составлена таблица с различиями и предложены способы их устранения.

5	Проведено тестирование на реальных устройствах. Использованы инструменты разработчика для эмуляции разных сред. Разработан план по обеспечению кроссбраузерной совместимости.
---	---

### **3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

**3.1 МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя,  
МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа**

<b>№ семестра</b>	<b>Вид промежуточной аттестации</b>
4	Комплексный экзамен

#### **Комплексный экзамен может быть выставлен автоматически по результатам текущих контролей**

Текущий контроль №1 МДК.08.01

Текущий контроль №2 МДК.08.01

Текущий контроль №3 МДК.08.01

Текущий контроль №4 МДК.08.01

Текущий контроль №5 МДК.08.01

Текущий контроль №6 МДК.08.01

Текущий контроль №7 МДК.08.01

Текущий контроль №8 МДК.08.01

Текущий контроль №9 МДК.08.01

Текущий контроль №10 МДК.08.01

Текущий контроль №11 МДК.08.01

Текущий контроль №12 МДК.08.01

Текущий контроль №13 МДК.08.01

Текущий контроль №14 МДК.08.01

Текущий контроль №1 МДК.08.02

Текущий контроль №2 МДК.08.02

Текущий контроль №3 МДК.08.02

Текущий контроль №4 МДК.08.02

Текущий контроль №5 МДК.08.02

Текущий контроль №6 МДК.08.02

Текущий контроль №7 МДК.08.02

Текущий контроль №8 МДК.08.02

Текущий контроль №9 МДК.08.02

Текущий контроль №10 МДК.08.02

Текущий контроль №11 МДК.08.02

Текущий контроль №12 МДК.08.02

Текущий контроль №13 МДК.08.02

Текущий контроль №14 МДК.08.02

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** По выбору выполнить 1 теоретическое задание и 1 практическое задание

**Дидактическая единица для контроля:**

1.17 современные тренды в области веб-разработки

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

Представить ответы на следующие вопросы:

- Какие основные стилистические решения в веб-дизайне вы знаете (их должно быть 5) и как они влияют на восприятие сайта пользователями?
- Как выбираются цвета и шрифты в веб-дизайне с учетом целевой аудитории и контента сайта?
- Какие нормы и правила необходимо учитывать при выборе макета страницы и структуры сайта?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Названы 5 и более основных стилистических решений, объяснено их влияние на восприятие сайта, приведены примеры и проанализирована взаимосвязь между стилистическими решениями. Объяснено влияние цвета и шрифтов на восприятие сайта, названы основные принципы выбора цветов и шрифтов, учтена целевая аудитория и контент сайта, а также проанализированы примеры успешного использования цветов и шрифтов на сайтах. Названы 5 и более основных норм и правил выбора макета страницы и структуры сайта, объяснено их влияние на удобство использования сайта, а также проанализированы примеры успешного использования макетов и структуры на сайтах.
4	Представлено объяснение влияния цвета и шрифтов на восприятие сайта, названы основные принципы выбора цветов и шрифтов, а также учтена целевая аудитория и контент сайта. Названы 4-5 основных стилистических решений, объяснено их влияние на восприятие сайта и приведены примеры. Названы 4-5 основных норм и правил выбора макета страницы и структуры сайта, а также объяснено их влияние на удобство использования сайта.

3	Представлено объяснение влияния цвета и шрифтов на восприятие сайта и названы основные принципы выбора цветов и шрифтов. Названы 2-3 основных стилистических решения и их влияние на восприятие сайта. Названы 2-3 основных нормы и правила выбора макета страницы и структуры сайта.
---	---

### **Задание №2 (20 минут)**

Каким образом отслеживается и улучшается пользовательский опыт?

Как отслеживаются новые тенденции и технологии в области веб-разработки?

Как достигается адаптивность и отзывчивость дизайна на разных устройствах?

Оценка	Показатели оценки
5	Студент дал ответ на все вопросы четко и структурированно.
4	Студент дал ответ на все вопросы четко и без структуры.
3	Студент дал ответ не на все вопросы и без структуры.

### **Дидактическая единица для контроля:**

2.17 проводить исследования целевой аудитории

### **Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (50 минут)**

Разработать интерфейс страницы регистрации с использованием HTML и CSS.

Оценка	Показатели оценки
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Выполненное задание содержит незначительные ошибки.
3	Выполненное задание содержит грубые ошибки.

### **Дидактическая единица для контроля:**

1.16 основы UX-исследований и аналитики

### **Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (20 минут)**

**1. Дайте определение UX-исследованиям. Какие цели они преследуют?**

**2. Какие методы UX-исследований относятся к количественным, а какие — к качественным?**

**3. Опишите этапы подготовки UX-исследования (от постановки цели до презентации результатов).**

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Полные, развернутые ответы с примерами. Четкое понимание методов и метрик.
4	Незначительные неточности. Недостаточно примеров или деталей в ответах.
3	Поверхностные ответы. Отсутствие примеров или практического применения.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.18 разрабатывать карты пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (50 минут)**

**Создать веб-страницу, содержащую следующие элементы:** Заголовок страницы с логотипом компании. Меню навигации с выпадающим списком. Основной контент страницы с изображением и текстом. Подвал страницы с контактной информацией.

**Требования к странице:** Все элементы должны быть оформлены с использованием CSS. Страница должна быть адаптивной и корректно отображаться на различных устройствах. Необходимо использовать семантическую разметку HTML.

**Спецификации:** Для меню навигации использовать CSS-псевдокласс :hover для отображения выпадающего списка. Для изображения использовать CSS-свойство max-width для адаптации размера изображения под разные экраны. Для текста использовать CSS-свойства font-family и text-align для оформления.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и CSS, все элементы оформлены с использованием CSS, страница адаптирована под различные устройства.
4	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и CSS, все элементы оформлены с использованием CSS.
3	Создана базовая структура страницы с использованием HTML и CSS, но без детальной проработки элементов.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.19 формулировать требования к дизайну на основе анализа предметной области и целевой аудитории

## **Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (50 минут)**

Нужно разработать эффективный и привлекательный дизайн веб-сайта, который соответствует потребностям целевой аудитории. Для этого необходимо решить следующие задачи:

- 1. Провести анализ предметной области.** Нужно изучить основные характеристики предметной области и определить основные потребности пользователей веб-сайта.
- 2. Определить целевую аудиторию.** Необходимо проанализировать поведенческие особенности и предпочтения пользователей.
- 3. Сформулировать требования к дизайну.** Нужно установить функциональные требования к интерфейсу и определить визуальные стили и элементы дизайна.
- 4. Создать эскиз интерфейса.** Необходимо разработать концепцию главной страницы и создать эскиз с учетом выявленных требований.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полной мере.
4	Задание выполнено, но с некритическими ошибками.
3	Задание выполнено, но с критическими ошибками.

### **Задание №2 (50 минут)**

Создать веб-страницу, содержащую следующие элементы: Заголовок страницы с логотипом компании. Меню навигации с выпадающим списком. Основной контент страницы с изображением и текстом. Подвал страницы с контактной информацией. Требования к странице: Все элементы должны быть оформлены с использованием Bootstrap. Страница должна быть адаптивной и корректно отображаться на различных устройствах. Необходимо использовать семантическую разметку HTML. Спецификации: Для меню навигации использовать компоненты Bootstrap. Для изображения использовать классы Bootstrap для адаптации размера изображения под разные экраны. Для текста использовать классы Bootstrap для оформления.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и Bootstrap, все элементы оформлены с использованием Bootstrap, страница адаптирована под различные устройства.

4	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и Bootstrap, все элементы оформлены с использованием Bootstrap.
3	Создана базовая структура страницы с использованием HTML и Bootstrap, но без детальной проработки элементов.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.18 особенности вёрстки интерфейсов и адаптивного дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

Что такое HTML и CSS, как создается структуры страницы?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Студент дал четкий и полный ответ.
4	Студент дал полный ответ.
3	Студент дал не полный ответ.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.19 инструменты для разработки интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

Представить ответы на следующие вопросы:

- Какие инструменты и программы используются для создания эскиза дизайна и как они применяются в соответствии с предоставленными инструкциями и спецификациями?
- Какие этапы процесса создания схемы интерфейса вы знаете и как они выполняются в соответствии с предоставленными инструкциями и спецификациями?
- Какие методы и подходы используются для создания прототипа дизайна и как они применяются в соответствии с предоставленными инструкциями и спецификациями?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>

5	Названы 5 и более инструментов/программ, этапов/методов и подходов, их применение в соответствии с инструкциями и спецификациями, продемонстрировано понимание взаимосвязи между ними и требованиями к проекту, а также проанализированы преимущества и недостатки каждого из них.
4	Названы 4-5 инструментов/программ, этапов/методов и подходов, их применение в соответствии с инструкциями и спецификациями, а также продемонстрировано понимание взаимосвязи между ними и требованиями к проекту.
3	Названы 2-3 инструмента/программы, этапов/методов и подходов, а также их применение в соответствии с инструкциями и спецификациями.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.20 использовать методы UX-аналитики для оценки пользовательского опыта

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (50 минут)**

Проведите UX-аналитику предложенного интерфейса (веб-сайта, мобильного приложения или другого цифрового продукта), используя не менее трех методов оценки пользовательского опыта. Например:

1. **Юзабилити-тестирование** – попросите 1-2 пользователей выполнить ключевые задачи (найти информацию, совершить действие) и зафиксируйте их трудности.
2. **Анализ тепловых карт или записей сессий** – изучите, как пользователи взаимодействуют с интерфейсом (куда чаще кликают, где задерживаются).
3. **Опрос или интервью** – задайте пользователям вопросы об их впечатлениях, удобстве и предложениях по улучшению.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Задание выполнено в полном объеме, но имеет ошибки.
3	Задание выполнено не в полном объеме.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.21 использовать шаблонную вёрстку для создания сложных макетов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.21 принципы кроссбраузерности и доступности

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.22 создавать семантическую и доступную разработку интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.25 создавать анимации и интерактивные элементы интерфейса

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.20 основы анимации в веб-дизайне

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.24 применять препроцессоры вёрстки

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.26 проводить тестирование интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.23 использовать инструменты разработчика для отладки в разных браузерах

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (50 минут)**

Используйте инструменты разработчика в разных браузерах (Chrome, Firefox, Safari/Edge) для отладки веб-страницы: откройте DevTools (F12/Ctrl+Shift+I/Cmd+Opt+I), проанализируйте вкладки Elements, Console и Network, найдите различия в работе интерфейса и ошибки JavaScript, попробуйте исправить их прямо в инструментах. По итогам кратко опишите (3-5 предложений), какие браузерные DevTools оказались удобнее, какие проблемы обнаружили и как их можно устранить.

<i><b>Оценка</b></i>	<i><b>Показатели оценки</b></i>
5	Задание выполнено в полной мере.
4	Задание выполнено с минимальными ошибками.
3	Задание выполнено со значительными ошибками.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.15 виды требований: функциональные, нефункциональные, бизнес-требования

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (20 минут)**

Представить ответы на следующие вопросы:

1. Что такое стандарт UIX и какие принципы он включает?
2. Опишите основные различия между UI и UX дизайном.
3. Как учитываются потребности пользователей при разработке дизайна интерфейса?
4. Какие методы тестирования пользовательского опыта применяются в UI&UX дизайне?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Ответ содержит исчерпывающую информацию по теме, демонстрирует глубокое понимание вопроса и умение анализировать и применять полученные знания на практике.
4	Ответ содержит достаточно полное и точное описание темы, демонстрирует хорошее понимание вопроса.
3	Ответ содержит базовые знания по теме, но не демонстрирует глубокого понимания вопроса.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.16 проводить анализ предметной области

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (50 минут)**

Разработать интерфейс главной страницы для нового онлайн-магазина одежды, используя любой css-фреймворк. Должно быть реализовано:

- интерфейс главной страницы;
- адаптивная верстка;
- графические элементы;
- анимация.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дизайн инновационный и интуитивно понятный. Реализована адаптивная анимация. В дизайне используются уникальные графические элементы.

4	Дизайн оптимизирован под различные устройства. Учтены принципы информационной архитектуры. В дизайне используются элементы брендинга.
3	Дизайн соответствует основным требованиям юзабилити. Используются стандартные элементы интерфейса. В дизайне учтены базовые принципы визуального оформления.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.11 анализировать требования к интерфейсу пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (40 минут)**

Проанализировать предложенное описание дизайна веб-страницы и определить, какие стилистические принципы были использованы, а также оценить, насколько эффективно они применены.

Описание дизайна: Дизайн веб-страницы выполнен в минималистичном стиле.

Цветовая гамма состоит из двух основных цветов: белого и синего. Текст написан шрифтом без засечек, размер шрифта - 16 пикселей. Все элементы дизайна расположены на странице симметрично.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Глубокий анализ использованных стилистических принципов, дана точная оценка их эффективности.
4	Определены основные стилистические принципы, проведен анализ их эффективности. Однако в анализе могут быть незначительные неточности.
3	Выявлены некоторые стилистические принципы, но анализ неполный. Оценка эффективности использования принципов поверхностная.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.7 понятие пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

**Ответьте на вопросы:**

**Чем отличается пользовательский интерфейс (UI) от пользовательского опыта (UX)?**

**Приведите примеры плохого и хорошего UI/UX. В чем их ключевые различия?**

**Какие основные элементы входят в пользовательский интерфейс (UI)?**

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	<p>Представлено:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Полное и точное определение UI и UX с примерами. Четкие различия между UI и UX, подкрепленные аргументами.</li> <li>2. Подробные примеры хорошего и плохого UI/UX с анализом.</li> <li>3. Полный перечень элементов UI без ошибок.</li> <li>4. Логичная структура ответа, грамотное оформление.</li> </ol>
4	<p>Представлены:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Правильное определение UI и UX, но менее детализированное.</li> <li>2. Основные различия указаны, но без глубокого анализа.</li> <li>3. Примеры есть, но без подробного разбора.</li> </ol> <p>Перечислены основные элементы UI, но возможны неточности. Ответ структурирован, но есть мелкие недочеты.</p>
3	<p>Путаница в определениях UI и UX. Различия описаны поверхностно или с ошибками. Примеры приведены, но без объяснений. Не все элементы UI перечислены или есть неточности. Ответ неструктурированный, возможны логические ошибки.</p>

#### **Дидактическая единица для контроля:**

2.9 определять требования к визуальному оформлению веб-приложений

#### **Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

#### **Задание №1 (40 минут)**

**Дано:** Веб-приложение для заказа еды (например, аналог Delivery Club или Yandex.Eda).

**Задача:**

1. Откройте сайт любого сервиса доставки еды.
2. Проанализируйте его визуальное оформление по критериям:
  - Цветовая схема (основные цвета, контрастность).
  - Типографика (читаемость шрифтов, размер текста).
  - Расположение элементов (меню, кнопки, карточки товаров).
  - Наличие визуальных акцентов (СТА-кнопки, анимации).

3. Выявите 3 сильных и 3 слабых места в дизайне.

**Формат ответа:** Таблица или список с пояснениями.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Полный анализ, четкие требования, логичное обоснование, аккуратный дизайн-эскиз.
4	Небольшие неточности, недостаточно глубокий анализ, но ключевые принципы соблюдены.
3	Поверхностный разбор, отсутствие аргументации, схематичный эскиз без деталей.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.8 принципы проектирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

**Ответьте на следующие вопросы:**

**Как принцип «минимализма» влияет на пользовательский опыт?**

**Что означает «правило 3 кликов» в навигации интерфейса?**

**Что такое принцип «консистентности» в дизайне интерфейсов? Приведите пример.**

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Приведены полные ответы с примерами, глубокая аргументация, точное применение принципов.
4	Представлены незначительные неточности, недостаточно примеров, но принципы поняты.
3	Представлены поверхностные ответы, отсутствие примеров, слабая аргументация.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (40 минут)**

**Дано:** Название приложения — «FitFlow» (основная аудитория — люди 25-40 лет, ведущие ЗОЖ).

**Задача:**

Подготовьте руководство по стилю, включающий:

1. **Цветовую палитру** (основной, акцентный, фоновый цвета + обоснование выбора).
2. **Типографику** (шрифты для заголовков и текста + размеры).
3. **Иконки и иллюстрации** (стиль: плоские, 3D, линейные?).
4. **Фирменный элемент** (например, волна для «Flow»).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный набор референсов, глубокий анализ, креативный гайд по стилю, убедительная презентация.
4	Представлено недостаточно трендовых примеров, гайд без деталей, слабая аргументация в презентации.
3	Представлен поверхностный анализ, отсутствие мудборда/гайда, нет четкой структуры в презентации.

**Задание №2 (40 минут)**

**Выполните следующее задание:**

**Дано:** Название приложения — «FitFlow» (основная аудитория — люди 25-40 лет, ведущие ЗОЖ).

**Задача:**

Подготовьте руководство по стилю, включающий:

1. **Цветовую палитру** (основной, акцентный, фоновый цвета + обоснование выбора).
2. **Типографику** (шрифты для заголовков и текста + размеры).
3. **Иконки и иллюстрации** (стиль: плоские, 3D, линейные?).
4. **Фирменный элемент** (например, волна для «Flow»).

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Представлен полный набор референсов, глубокий анализ, креативный гайд по стилю.
4	Представлено недостаточно трендовых примеров, гайд без деталей, слабая аргументация .
3	Представлен поверхностный анализ, отсутствие мудборда/гайда, нет четкой структуры.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.9 принципы работы с сетками и модульными системами

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

- 1. Что такое модульная сетка в дизайне интерфейсов? Какие задачи она решает?**
- 2. Назовите основные типы сеток (например, колоночная, блочная) и объясните, где применяется каждый.**
- 3. Почему в адаптивном дизайне используют гибкую (fluid) сетку вместо фиксированной?**

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	У студента имеется четкое понимание принципов.
4	Студент недостаточно детализированно пояснил.
3	Студент ответил без аргументации.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.10 основные инструменты для проектирования интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

Опишите процесс создания эскиза, схемы интерфейса и прототипа дизайна, учитывая предоставленные инструкции и спецификации. Опишите, какие этапы включает этот процесс, какие инструменты и методы вы бы использовали, и как вы учитываете требования заказчика и пользователей.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
---------------	--------------------------

5	Полное понимание процесса создания дизайна. Знание передовых инструментов и методов для создания эскизов, схем интерфейса и прототипов. Умение создавать инновационные и интуитивно понятные дизайны. Умение учитывать разнообразные требования заказчика и пользователей, включая особые потребности.
4	Глубокое понимание процесса создания дизайна. Знание различных инструментов и методов для создания эскизов, схем интерфейса и прототипов. Умение адаптировать дизайн под разные платформы и устройства. Умение учитывать сложные требования заказчика и пользователей.
3	Понимание основных этапов процесса создания дизайна. Знание основных инструментов и методов для создания эскизов, схем интерфейса и прототипов. Умение учитывать базовые требования заказчика и пользователей.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.12 применять принципы проектирования при создании интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (40 минут)**

Создайте макет веб-страницы, который будет соответствовать существующим правилам корпоративного стиля компании и содержать следующие элементы:

1. Логотип компании.
2. Название компании.
3. Краткое описание компании и ее миссии.
4. Главный баннер с изображением продукции.
5. Меню навигации по сайту.
6. Секция "О нас" с информацией о компании.
7. Секция "Продукция" с изображениями и описанием товаров.
8. Секция "Новости" с последними новостями компании.
9. Секция "Контакты" с информацией о способах связи с компанией.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Макет веб-страницы содержит все необходимые элементы. Дизайн страницы полностью соответствует корпоративному стилю компании. Все элементы совместимы с корпоративным стилем и соответствуют ему. Внедрены дополнительные элементы, которые усиливают корпоративный стиль и создают целостный образ сайта.

4	Макет веб-страницы содержит все необходимые элементы. Дизайн страницы в целом соответствует корпоративному стилю компании. Большинство элементов совместимы с корпоративным стилем и соответствуют ему. Некоторые мелкие детали могут быть улучшены для большей совместимости с корпоративным стилем.
3	Макет веб-страницы содержит все необходимые элементы. Дизайн страницы в целом соответствует корпоративному стилю компании. Некоторые элементы могут быть не вполне совместимы с корпоративным стилем или не соответствовать ему.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.11 основы колористики и типографики в интерфейсе пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

Опишите основные принципы и правила корпоративного стиля веб-разработки. Объясните, почему важно учитывать эти правила при создании веб-сайтов для компаний. Приведите примеры соблюдения правил корпоративного стиля на известных корпоративных сайтах.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Студент подробно и аргументированно изложил основные принципы корпоративного стиля веб-разработки, объяснил их важность при создании сайтов для компаний и привел примеры успешного применения корпоративного стиля на известных сайтах.
4	Студент дал более подробное описание принципов корпоративного стиля, но не привел достаточно убедительных примеров их применения на корпоративных сайтах.
3	Студент предоставил краткое и поверхностное описание основных принципов корпоративного стиля веб-разработки без примеров или объяснения их важности.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.13 применять сетки и модульные системы для выравнивания элементов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (40 минут)**

Разработать макет главной страницы по созданным рекомендациям.

- Разработать структуру главной страницы, включая основные секции.
- Выбрать и настроить подходящие цвета, шрифты и другие элементы дизайна, соответствующие фирменному стилю и бренду.
- Создать макет главной страницы, используя графический редактор.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Макет главной страницы демонстрирует творческий подход к реализации рекомендаций, предлагая инновационные и эффективные дизайнерские решения. Фирменный стиль и бренд находятся в гармонии с макетом, создавая целостное и запоминающееся впечатление.
4	Макет главной страницы имеет четкую и логичную структуру, а также элегантный и современный дизайн. Фирменный стиль и бренд хорошо отражены в макете, включая цвета, шрифты, логотип и другие элементы.
3	Макет главной страницы содержит основные секции и элементы, указанные в рекомендациях. Фирменный стиль и бренд частично отражены в макете (цвета, шрифты, логотип).

**Дидактическая единица для контроля:**

1.12 основные понятия: предметная область, пользовательские сценарии, карта пользовательских путей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

Что такое предметная область?

Что такое пользовательские сценарии? Приведите пример.

Как составлять карту пользовательских путей?

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Студент дал полный ответ на вопросы.
4	Студент дал полный ответ на вопросы, но с незначительными ошибками.
3	Студент дал полный ответ на вопросы, но с критическими ошибками.

**Дидактическая единица для контроля:**

2.14 использовать инструменты прототипирования для создания макетов интерфейсов

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (60 минут)**

Создайте карту навигации для образовательного портала. На карте в зависимости от специфики системы выделите разделы, доступные различным пользователям в зависимости от роли, опишите условия перехода из различных разделов.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.13 характеристики целевой аудитории

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.15 оценивать удобство использования интерфейса (юзабилити-тестирование)

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

### **Задание №1 (50 минут)**

Доработка дизайн-макета веб-страницы по предоставленным рекомендациям.

1. Анализ рекомендаций:

- Проанализировать предоставленные рекомендации по улучшению дизайн-макета веб-страницы.
- Определить, какие элементы дизайна и структуры страницы требуют изменений.

2. Внесение изменений в макет:

- Внести корректизы в цвета, шрифты, расположение и размеры элементов, согласно рекомендациям.
- Улучшить интерфейсные элементы (кнопки, иконки, формы и т.д.), если это необходимо.
- Обеспечить адаптивность макета для отображения на различных устройствах и разрешениях экрана.

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>

5	Студент проанализировал рекомендации и определил необходимые изменения в макете. Внесены детальные корректизы в макет, включая улучшение интерфейсных элементов и обеспечение адаптивности для различных устройств. Макет соответствует предоставленным рекомендациям и требованиям к фирменному стилю, бренду и стилевым инструкциям. Доработанный макет демонстрирует творческий подход и оригинальные решения, соответствующие современным тенденциям веб-дизайна. Макет адаптивен для отображения на различных устройствах, обеспечивая удобство и привлекательность пользовательского интерфейса.
4	Студент проанализировал рекомендации и определил необходимые изменения в макете. Внесены детальные корректизы в макет, включая улучшение интерфейсных элементов и обеспечение адаптивности для различных устройств. Макет соответствует предоставленным рекомендациям и требованиям к фирменному стилю, бренду и стилевым инструкциям.
3	Студент проанализировал рекомендации и определил необходимые изменения в макете. Внесены корректизы в цвета, шрифты и некоторые элементы дизайна, согласно рекомендациям. Макет адаптивен для отображения на разных устройствах, хотя может быть некоторые проблемы с масштабированием или отображением некоторых элементов.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.14 методы исследования пользователей

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (20 минут)**

**1. Какие качественные методы исследования пользователей вы знаете?**

**Опишите их преимущества и недостатки.**

**2. Чем отличается А/В-тестирование от юзабилити-тестирования? В каких случаях применяется каждый метод?**

**3. Как правильно составить опросник для пользователей, чтобы избежать предвзятости?**

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Студент ответил на все вопросы с четкими выводами.
4	Студент ответил на вопросы с незначительными ошибками.
3	Студент ответил поверхностно.

**Дидактическая единица для контроля:**

1.22 основы тестирования интерфейсов пользователя

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.3 теорию цвета, его характеристики, существующие цветовые модели и палитры

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Теория цвета" в ИАС ИркАТ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов
4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

**Дидактическая единица для контроля:**

1.1 правила композиции и композиционного построения элементов дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.9 определять требования к визуальному оформлению веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.2 основы типографики и принципы выбора шрифта

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Типографика" в ИАС ИркАТ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов
4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

**Дидактическая единица для контроля:**

2.10 подготавливать материалы и референсы для разработки дизайн-концепции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.4 правила разработки дизайна веб-страниц

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Правила веб-дизайна" в ИАС ИркАТ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов
4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

**Дидактическая единица для контроля:**

2.4 создавать и редактировать растровые изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.25 основные требования к графическому оформлению веб-страниц

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.6 создавать трёхмерные модели и сцены

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.7 работать с источниками освещения и создавать материалы в 3D редакторе

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.5 создавать и редактировать векторные изображения, графические элементы и иллюстрации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.23 основы фирменного стиля и бренд-дизайна

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Основы фирменного стиля и бренд-дизайна" в ИАС ИркАТ

<i>Оценка</i>	<i>Показатели оценки</i>
5	Дано более 90% верных ответов
4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

**Дидактическая единица для контроля:**

2.1 разрабатывать дизайн логотипа

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.5 форматы хранения графических изображений и их особенности

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Задание №1 (10 минут)**

Пройти тестирование "Форматы графических изображений" в ИАС ИркАТ

<b>Оценка</b>	<b>Показатели оценки</b>
5	Дано более 90% верных ответов
4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

**Дидактическая единица для контроля:**

2.27 разрабатывать фирменный стиль

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.24 основы растровой, векторной графики и трёхмерного моделирования

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.3 разрабатывать инфографику

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.26 технологии и методы отображения цветовой информации на экранах

устройств

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.2 разрабатывать дизайн полиграфической продукции

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

1.6 технологии, методы и средства отображения цветовой видеинформации

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.28 разрабатывать стилистические решения для веб-приложений

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**Дидактическая единица для контроля:**

2.8 создавать анимацию растровой, векторной и трёхмерной графики

**Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):**

**3.2 УП.08**

Учебная практика направлена на формирование у обучающихся практических профессиональных умений, приобретение первоначального практического опыта, реализуется в рамках профессионального модуля по основному основному виду деятельности для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по избранной специальности. Предметом оценки по учебной практике являются дидактические единицы: уметь, иметь практический опыт.

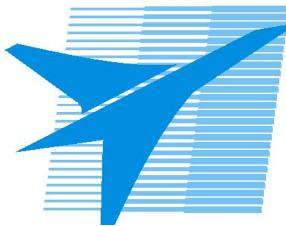
По учебной практике обучающиеся ведут дневник практики, в котором выполняют записи о решении профессиональных задач, выполнении заданий в соответствии с программой, ежедневно подписывают дневник с отметкой о выполненных работах у руководителя практики.

### **3.3 Производственная практика**

Производственная практика по профилю специальности направлена на формирование у обучающегося общих и профессиональных компетенций, приобретение практического опыта и реализуется в рамках модулей ППССЗ по каждому из основных видов деятельности, предусмотренных ФГОС СПО по специальности.

По производственной практике обучающиеся ведут дневник практики, в котором выполняют записи о решении профессиональных задач, выполнении заданий в соответствии с программой, ежедневно подписывают дневник с отметкой о выполненных работах у руководителя практики. Оценка по производственной практике выставляется на основании аттестационного листа.

### **3.3.1 Форма аттестационного листа по производственной практике**



Министерство образования Иркутской области Государственное  
бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Иркутской области «Иркутский авиационный техникум»

#### **АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ по производственной практике (по профилю специальности)**

ФИО \_\_\_\_\_

Студента группы \_\_\_\_\_ курса специальности код и наименование специальности

Сроки практики \_\_\_\_\_

Место практики \_\_\_\_\_

#### **Оценка выполнения работ с целью оценки сформированности профессиональных компетенций обучающегося**

<b>ПК (перечислить индексы)</b>	<b>Виды работ (перечислить по каждой ПК)</b>	<b>Оценка качества выполнения работ</b>	<b>Подпись руководителя</b>

#### **Оценка сформированности общих компетенций обучающегося**

<b>ОК (Перечисляют ся индексы)</b>	<b>Характеристика (Перечислить формулировки общих компетенций в соответствии с ФГОС по специальности)</b>	<b>Оценка сформированности</b>

Характеристика профессиональной деятельности обучающегося во время производственной практики:

---

---

**Итоговая оценка за практику** \_\_\_\_\_

Дата «\_\_» 20\_\_ г

Подпись руководителя практики от предприятия

/

---

Подпись руководителя практики от техникума

/

---