

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля

по УП.8 Учебной практики (2 курс, 4 семестр 2026-2027 уч. г.)

Текущий контроль №1 (45 минут)

Форма контроля: Индивидуальные задания (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (15 минут) Предоставленный сайт-пример и составить список из 5-7 ключевых требований к его визуальному оформлению.

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

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №2 (15 минут) Требования разработать в Figma статический макет главной страницы и страницы товара/услуги.

Оценка	Показатели оценки
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 заверченный.

Задание №3 (15 минут) Макет к передаче разработчику: экспортировать assets, проверить стили, подготовить спецификации.

Оценка	Показатели оценки
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.

Текущий контроль №2 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Выработка №1 (10 минут): графических 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.).

Оценка	Показатели оценки
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.

Выработка №2 (10 минут): цветокоррекцию фотографии, создать коллаж или баннер для сайта, используя растровую графику.

Оценка	Показатели оценки

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.

Задание №3 (10 минут) Едином стиле или векторную иллюстрацию (например, персонажа, ландшафт).

Оценка	Показатели оценки
3	Работа отличается оригинальностью и сложностью. Продemonстрировано 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.

Задание №4 (10 минут) Базовые элементы фирменного стиля (визитка, бланк) для вымышленной или реальной компании.

Оценка	Показатели оценки
3	Фирменный стиль уникален, запоминаем и профессионально исполнен. 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.

Задание №5 (5 минут) Готовый 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.

Оценка	Показатели оценки
3	Готовые карточки товаров выглядят как реальный продукт для маркетплейса. Продemonстрировано 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. Предоставлены итоговые файлы.

Текущий контроль №3 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть:

Задача №1 (10 минут) нового экологичного кофейного бренда "EcoBean". Представить 3 различные концепции в черно-белом варианте и выбрать одну для дальнейшего развития.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задача №2 (10 минут) логотипа "EcoBean" разработать макет фирменного бланка и двусторонней визитки.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задача №3 (10 минут) стикер или короткую (3-5 секунд) gif-анимацию на основе векторного логотипа "EcoBean" или его элемента для использования в социальных сетях.

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

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). Используются принципы плавности и упругости движения.
5	Анимация креативна, привлекает внимание и усиливает восприятие бренда. Работа демонстрирует владение базовыми принципами моушн-дизайна.

Задание №4 (10 минут) дизайн-концепцию для рекламной кампании.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №5 (5 минут) или буклета на основе всего разработанного материала.

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

Текущий контроль №4 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (15 минут) создать модель простого бытового объекта (например, стул, стол, ваза) и композиционно расположить несколько копий объекта в простой сцене.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №2 (15 минут) Цель 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 фотореалистичного или стилизованного рендера. Представлен итоговый рендер высокого качества.

Задание №3 (15 минут) Цель переместить объект (например, падающий куб, вращающуюся сферу) или камеру в созданной ранее сцене. Создать короткую видеопоследовательность (5-10 секунд).

Оценка	Показатели оценки
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.

Текущий контроль №5 (45 минут)

Форма контроля: Индивидуальные задания (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут) Цель разработать форму заказа для интернет-магазина электроники, целенаправленно применив не менее 5 принципов UX-дизайна.

Оценка	Показатели оценки

3	• Интерфейс формы содержит все необходимые поля (имя, контакты, адрес, способ оплаты). • Применены 3 принципа UX (например, крупные кнопки - закон Фиттса, группировка полей - закон близости). • Дано краткое описание примененных принципов.
4	• Форма имеет продуманную структуру и визуальную иерархию. • Применены 5 принципов UX, включая сложные. • Каждое решение обосновано с точки зрения пользовательского опыта. • Реализованы основные состояния элементов (ошибка, успех, ховер).
5	• Интерфейс демонстрирует инновационный подход к стандартной форме заказа. • Применены принципы опережающего дизайна (умолчательные значения, предиктивный ввод). • Реализована комплексная система доступности (ARIA-атрибуты, клавиатурная навигация). • Представлен детальный отчет с визуализацией каждого принципа и его влияния на пользовательский опыт. • Проведено сравнительное тестирование эффективности решения с традиционными формами.

Вырабатывается №2 (10 рисунков) 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).

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

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.

Задача №3 (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.

Задача №4 (10 минут)
 На основе карты пользовательского пути разработать интерактивный прототип, решающий ключевую проблему пользователя, выявленную в ходе анализа.

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

Задача №5 (60 минут)
 Для ЦА выбранной предметной области, собрать не менее 20 ответов (гипотетически или реально) и проанализировать результаты, сделав выводы для дизайна интерфейса.

Оценка	Показатели оценки
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.

Текущий контроль №6 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут) 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.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №2 (10 минут) Анализ структуры 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.

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

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.

Задание №3 (10 минут) Разработка требований 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

Оценка	Показатели оценки
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 КРІ для оценки дизайна. Создана детальная спецификация с учетом всех возможных состояний и edge-cases.

Задание №4 (10 минут) В приложении "Список покупок" пользователи часто не находят кнопку "Добавить товар". Придумайте 2 разных варианта размещения этой кнопки на экране и объясни, 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).

Задание №5 (5 минут) 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

Оценка	Показатели оценки
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.

Текущий контроль №7 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут) 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 { paddin
g: 10px; background: blue; color: white; }        .sr-only { posi
tion: absolute; left: -10000px; }    </style></head><body>    <di
v onclick="goToCatalog()" class="btn">??????</div>        <div c
lass="header">??????</div>        
<div class="product">        <div class="product-name">??????</d
iv>        <div class="price">20 000 ???.</div>        <div class
="btn" onclick="addToCart()">??????</div>        </div>        <form>
    <div>Email:</div>        <input type="text" name="email">
    <div class="btn" onclick="submitForm()">????????????</div>
    </form>        <script>            function goToCatalog() { conso
le.log('?????? ? ??????'); }            function addToCart() { cons
```

```
ole.log('????????? ? ??????'); }      function submitForm() {
console.log('????? ??????????'); }      </script></body></html>
```

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №2 (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>        .my-button {
background-color: #4CAF50;            color: white;            padding
: 15px 32px;            text-align: center;            text-decoration
: none;            display: inline-block;            font-size: 16px;
margin: 4px 2px;            cursor: pointer;            bor
der-radius: 12px; /* ?????????????? ???? */            border: none;
    }    </style></head><body>    <button class="my-
button">?????? ??????</button></body></html>
```

Оценка	Показатели оценки
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.
---	--

Задание №3 (10 минут) Разработать 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

Оценка	Показатели оценки
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

Задание №4 (10 минут) Выберите 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
Время на странице	0:45
Глубина прокрутки (средняя)	25%
Показатель отказов	82%
Клики по кнопке "Связаться"	94

Показатель	Значение
Клики по разделу "О себе"	120
Клики по разделу "Мои работы"	310

Оценка	Показатели оценки
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 связки 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 доскролляют"). 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 скrolла. 3. Провести А/В-тест нового варианта, измеряя глубину скrolла и показатель отказов").

Задание №5 (5 минут)

- Сверстать адаптивную карточку товара используя:

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

Оценка	Показатели оценки
3	Реализована базовая адаптивная карточка
4	Использованы возможности SASS для организации стилей
5	Создана кастомизированная, семантическая верстка с учетом доступности

Текущий контроль №8 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут) 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

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №2 (10 минут) 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)

Оценка	Показатели оценки
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.
---	--

Задание №3 (10 минут) На основе 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".

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №4 (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, Низкий)

Оценка	Показатели оценки
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.

Вариант №5 (5 минут) В веб-приложении присутствует анимация плавного появления элементов списка при скролле. Анимация реализована неоптимально и вызывает подтормаживания на мобильных устройствах.

1. Найдите в коде причину низкой производительности анимации.
2. Предложите и реализуйте оптимизированную версию этой анимации, используя современные CSS-свойства.
3. Объясните, почему ваше решение более производительное.

```
<!-- ???????? ??????, ???????? ???????? ???????? ???????????? ??? ???????? -->
<div class="item" style="opacity: 0; transform: translateY(50px);">???
1</div><div class="item" style="opacity: 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 = 'transl
ateY(0)';    });    }    window.addEventListener('scroll', animate
Items);</script>
```

Оценка	Показатели оценки
3	Обнаружена очевидная причина проблемы (например, использование all в transition). Предложено базовое исправление.
4	• Обнаружена и исправлена основная причина (замена all на конкретные свойства opacity, transform). Использован более производительный способ инициирования анимации (например, Intersection Observer вместо scroll-события). Дано краткое объяснение. •

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.
---	---

Текущий контроль №9 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Задание №1 (10 минут) Сверстать макет главной 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.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №2 (10 минут) Реализовать 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).

Оценка	Показатели оценки
3	Использованы переменные и вложенность. Код компилируется без ошибок.
4	• Дополнительно использованы миксины и импорт. Стили хорошо организованы по файлам. •
5	Реализована сложная система с функциями, примесями и расширениями (%placeholders). Готовый CSS-код оптимизирован и минимизирован.

Задача №3 (10 минут) Дополните 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.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задача №4 (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.

Оценка	Показатели оценки
3	Проведено тестирование, выявлены очевидные проблемы. Внесены минимальные правки.

4	• Составлен краткий отчет по тестированию. Правки обоснованы и улучшают пользовательский опыт. •
5	Проведен полноценный цикл тестирования: подготовка сценария, проведение, анализ, правки и повторная проверка. Отчет включает видеофрагменты и конкретные рекомендации.

Добавление №5 (5 минут) Гибкости 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)

Оценка	Показатели оценки
3	Макет адекватно отображается на основных разрешениях.
4	Макет pixel perfect на 3+ разрешениях. Изображения адаптивные.
5	Макет идеален на всех разрешениях. Используются современные методы (container queries, aspect-ratio). Проведено тестирование на реальных устройствах.

Текущий контроль №10 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Выражение №1 (10 минут) Требования к дизайну мобильного приложения для заказа такси, ориентированного на пожилых людей. На основе анализа особенностей данной аудитории сформулируйте 5-7 ключевых требований к интерфейсу.

Оценка	Показатели оценки
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).
---	---

Задание №2 (10 минут)
Выдайте задание: Изучите 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?

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №3 (10 минут)
Выдайте задание: Создайте 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.

Задание №4 (10 минут)
Выдайте задание: Разработайте 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.

Вариант №5 (5 минут) карточку товара и протестируйте ее на 3 разных устройствах/эмуляторах. Исправьте выявленные ошибки.

Оценка	Показатели оценки
3	Карточка адаптируется, но есть незначительные ошибки.
4	Верстка pixel perfect, ошибок нет.
5	Проведено тестирование на реальных устройствах, составлен отчет с рекомендациями.

Текущий контроль №11 (45 минут)

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Описательная часть: Практическая работа с применением ИКТ

Вариант №1 (10 минут) 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).

Оценка	Показатели оценки
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.

Вариант №2 (10 минут) 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.

Оценка	Показатели оценки
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.

Задание №3 (10 минут) 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".

Оценка	Показатели оценки
3	Карточка адаптируется по ширине, но на некоторых разрешениях есть незначительные дефекты.
4	Карточка корректно отображается на всех разрешениях. Используются относительные единицы измерения.
5	Верстка pixel perfect. Используются современные методы CSS (Grid, Flexbox). Реализованы оптимизации для медленных соединений (например, lazy loading для изображений).

Задание №4 (10 минут) новый 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"). Запустите репозиторий на GitHub.

Оценка	Показатели оценки
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. Используются ветки для разработки новой функциональности.

Задание №5 (5 минут) браузерное тестирование верстки из задания 3 в трех браузерах. Составьте таблицу с обнаруженными различиями и предложите способы их устранения.

Оценка	Показатели оценки
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. Используются инструменты разработчика для эмуляции разных сред. Разработан план по обеспечению кроссбраузерной совместимости.