Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)»

УТВЕРЖДАЮ директор АНПОО «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)» Д. Р. Халилов

Фонд оценочных средств профессионального модуля

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

образовательной программы «Веб-разработка на Java» среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование Квалификация выпускника: разработчик веб и мультимедийных приложений

Форма обучения: очно-заочная

09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ

код и наименование направления подготовки

Веб-разработка на Java

наименование профиля подготовки

Фонд оценочных средств (ФОС) является элементом системы оценивания сформированности компетенций у обучающихся в целом или на определенном этапе их формирования.

ФОС разрабатывается в соответствии с рабочей программой модуля и включает в себя набор оценочных материалов для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по модулю.

1. Компетенции и результаты обучения, формируемые в результате освоения дисциплины/модуля/практики

| Компе | Код и наименование | Критери | и оценивания | результатов | обучения |
|---------------|--|-----------------------------|-----------------------|---------------|--------------|
| тенци я | результатов обучения (планируемые результаты обучения ¹ , характеризующие этапы формирования компетенций) | Неудовле творитель но | Удовлетвори тельно | Хорошо | Отлично |
| ПК 8.1. | ОР-8.1.1. Создавать эскиз | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| Разраба | веб-приложения в | может | может | может | может |
| тывать | соответствии со | создать | создать эскиз | самостоятел | самостоятел |
| дизайн-к | стандартами качества и | эскиз | веб-приложе | ьно | ьно создать |
| онцепци | требованиями заказчика. | веб-прилож | ния в | разработать | эскиз |
| и веб-прил | | ения в | соответствии | эскиз | веб-приложе |
| ожений в | Знания: способы создания | соответстви | СО | веб-приложе | ния и |
| соответс | | и со | стандартами | ния и | обосновать |
| твии с | по предоставляемым | стандартам | качества и | обосновать | свой выбор; |
| корпора | | и качества | требованиям | свой выбор; | во всех |
| тивным | спецификациям и | И | и заказчика с | эскиз | элементах |
| стилем | • | требования | минимально | разработан | разработанн |
| заказчик | • • | МИ | й | В | ого эскиза |
| | | заказчика. | поддержкой. | соответствии | учтены |
| | Умения: создание | | | со | требования |
| | дизайна с применением | | | стандартам | стандартов и |
| | промежуточных эскизов, | | | и качества и | заказчика. |
| | прототипов, требований к | | | требованиям | |
| | | | | и заказчика с | |

¹ Результаты обучения могут быть сформулированы в виде конкретных результатов обучения или дескрипторов: знать; уметь; владеть.

_

| i | | | | | i |
|---|----------------------------|----------------|--------------|---------------|--------------|
| | эргономике и | | | незначительн | |
| | технической эстетике. | | | ыми | |
| | Практический опыт: | | | недочетами. | |
| | разработка эскизов | | | | |
| | веб-приложения. | | | | |
| | OP 9 1 2 Opyman - 1 | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| | ОР-8.1.2. Осуществлять | может | может | | может |
| | разработку схемы | разработат | ОСУЩЕСТВЛЯТЬ | OCVILLECTBAЯT | самостоятел |
| | IIOAB3OBGTEABCROIO | | | | ьно |
| | интерфейса для | - | • | разработку | ОСУЩЕСТВЛЯТ |
| | вео-приложения с | ьского | схемы | схемы | ь полную |
| | использованием | | | пользователь | Ī |
| | профессионального | а для | СКОГО | СКОГО | СХЕМЫ |
| | инструментария и в | | | | |
| | COOTBETCTBUNC | | интерфейса | | |
| | современными | | Роб причожа | RVA | СКОГО |
| | стандартами. | | веб-приложе | | |
| | | | | , | RΛД |
| | энания. Спосооы создания | | | | веб-приложе |
| | схем интерфенса | | ием | ь свой | ния (и |
| | BCO-HOVINORCHVIA HO | | профессион | | обосновыват |
| | предоставляелиыли | ария и в | | использован | |
| | инструкциям и | соответстви | инструмента | | выбор) с |
| | спецификациям и | ИС | | профессио | использован |
| | инструменты его | • | | | ием |
| | разработки; стандарт UIX - | ЫМИ | С | инструмента | профессио |
| | UI &UX Design. | стандартам | современны | рия и в | нального |
| | Умения: разработка | и . | МИ | соответствии | инструмента |
| | интерфейса пользователя | | стандартами | С | рия и в |
| | для веб-приложений с | | • | современны | соответствии |
| | использованием | | | ΜИ | С |
| | современных стандартов. | | | стандартам | современны |
| | Практический опыт: | | | и, но с | МИ |
| | разработка схемы | | | незначительн | стандартам |
| | интерфейса | | | ЫМИ | и, но с |
| | веб-приложения; | | | недочетами. | незначительн |
| | разработка интерфейса | | | | ыми |
| | ПОЛЬЗОВОТЕЛЯ ДЛЯ | | | | недочетами. |
| | веб-приложений с | | | | |
| | использованием | | | | |
| | современных стандартов. | | | | |
| | | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| | ОР-8.1.3. Осуществлять | может | может | может | может |
| | разработку прототип | | | | |

| дизайна веб-приложения | разработат | осуществлять | осуществлят | самостоятел |
|---------------------------|-------------|--------------|---------------|--------------|
| с использованием | ь прототип | частичную | ь полную | ьно |
| профессионального | дизайна | разработку | разработку | осуществлят |
| инструментария и в | веб-прилож | прототипа | прототипа | ь полную |
| соответствии с | ения с | дизайна | дизайна | разработку |
| требованиями | использова | веб-приложе | веб-приложе | прототипа |
| стандартов и | нием | ния С | ния (и | дизайна |
| корпоративным стилем | професси | использован | обосновыват | веб-приложе |
| заказчика. | онального | ием | ь свой | ния (и |
| | инструмент | профессион | выбор) с | обосновыват |
| 3нания: нормы и правила | ария и в | аvрного | использован | ь свой |
| выбора стилистических | соответстви | инструмента | ием | выбор) с |
| решений; способы | и со | рия и в | профессио | использован |
| создания | стандартам | соответствии | нального | ием |
| прототипа дизайна по | И, | СО | инструмента | профессио |
| предоставляемым | требования | стандартами | рия и в | нального |
| инструкциям и | ми к | , | соответствии | инструмента |
| спецификациям и | эргономик | требованиям | СО | рия и в |
| инструменты его | e, | ИК | стандартам | соответствии |
| разработки; правила | техническо | ' | И, | СО |
| поддержания | Й | технической | требованиям | стандартам |
| фирменного стиля, | | привлекатель | | И, |
| оренда и стилевых | | | | требованиям |
| инструкции, стандарт от - | | корпоративн | | ИК |
| or ack besign. | ным стилем | | привлекатель | · . |
| Умения: создание | заказчика. | | | технической |
| дизайна с применением | | | | привлекатель |
| промежуточных эскизов, | | | | ности и |
| прототипов, требований к | | | заказчика, но | |
| эргономике и | | | | ым стилем |
| технической эстетике; | | | незначительн | заказчика. |
| сохранение | | | ЫМИ | |
| оригинальной концепции | | | недочетами | |
| дизайна проекта и | | | ПО ОДНОМУ | |
| улучшение его визуальной | | | ИЛИ | |
| привлекательности. | | | нескольким | |
| Практический опыт: | | | требованиям | |
| разработка прототипа | | | • | |
| дизайна веб-приложения; | | | | |
| разработка дизайна | | | | |
| веб-приложений в | | | | |
| соответствии со | | | | |

| | | 1 | | | |
|----------|-------------------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| | стандартами и | | | | |
| | требованиями заказчика. | | | | |
| ПК 8.2. | ОР-8.2.1. Проводить | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| Формир | анализ предметной | может | может | может | может |
| ОВОТЬ | области, целевого рынка | провести | проводить | проводить | самостоятел |
| требова | и целевой аудитории для | анализ | частичный | полный | ьно |
| НИЯ К | формирования | предметно | анализ | анализ | проводить |
| дизайну | требований к дизайну | й области, | предметной | предметной | анализ |
| веб-прил | веб-приложения и более | целевого | области, | области, | предметной |
| ожений | успешного продвижения | рынка и | целевого | целевого | области, |
| на | веб-приложений. | целевой | рынка и | рынка и | целевого |
| основе | • | аудитории, | целевой | целевой | рынка и |
| анализа | Знания: вопросы, | на основе | аудитории, | аудитории с | целевой |
| предмет | Связанные с | которого | на основе | незначительн | аудитории, |
| ной | КОГНИТИВНЫМИ, | можно | которого | ыми | на основе |
| области | социальными, | сформиро | можно | недочетами; | которого |
| И | культурными, | вать | сформиров | на основе | онжом |
| целевой | технологическими и | требования | ать общие | анализа | сформиров |
| аудитор | экономическими | к дизайну | требования к | можно | ать |
| ии | условиями при | веб-прилож | дизайну | сформиров | требования к |
| | разработке дизайна. | ения и | веб-приложе | ать | дизайну |
| | Умения: анализ целевого | осуществля | ний. | требования к | веб-приложе |
| | рынка и продвижение | ть более | | дизайну | ния и идеи |
| | продукции, используя | успешное | | веб-приложе | для более |
| | дизайн веб-приложений; | продвижен | | ния и идеи | успешного |
| | анализ предметной | ие | | для более | продвижения |
| | области и целевой | веб-прилож | | успешного | веб-приложе |
| | аудитории. | ения. | | продвижения | ний. |
| | 777 | | | веб-приложе | |
| | | | | ний | |
| | ОР-8.2.2. Осуществлять | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| | формирование списка | может | может | может | может |
| | требований к дизайну | самостояте | сформиров | сформиров | самостоятел |
| | веб-приложения в | льно | ать список | ать список | ьно |
| | соответствии с | формулир | общих | конкретных | сформиров |
| | результатами анализа | овать | требований к | требований к | ать список |
| | предметной области, | требования | дизайну | дизайну | конкретных |
| | целевого рынка и | к дизайну | веб-приложе | веб-приложе | требований к |
| | целевой аудитории, а | веб-прилож | ния С | ния в | дизайну |
| | также с учетом | ения в в | незначительн | соответствии | веб-приложе |
| | стандартов, | соответстви | ыми | С | ния в |
| | современных тенденций | ис | отклонениям | результатам | соответствии |
| | | результата | и в части | и анализа | С |
| | | • | | • | • |

| | дизайна, технических | | соответствия | предметной | результатам |
|---------------------|--------------------------------|-------------------------|--------------|--------------|---------------|
| | ограничений и | | одному из | области, | и анализа |
| | корпоративного стиля | й области, | нескольким | целевого | предметной |
| | заказчика. | целевого | критериям: | рынка и | области, |
| | | рынка и | результатам | целевой | целевого |
| | Знания: нормы и правила | целевой | анализа | аудитории, а | рынка и |
| | выбора стилистических | аудитории, | предметной | также с | целевой |
| | решений; | а также с | области, | учетом | аудитории, а |
| | государственные | учетом | целевого | стандартов, | также с |
| | стандарты и требования к | стандартов, | рынка и | современны | учетом |
| | разработке дизайна | современн | целевой | х тенденций | стандартов, |
| | | ЫХ | аудитории, | дизайна, | современны |
| | веб-приложений; | тенденций | стандартам, | | х тенденций |
| | стандарт UIX - UI &UX | дизайна, | современных | | |
| | Design; современные | дизанна, технических | · · | И | технических |
| | тенденции дизайна; | ограничени | | корпоративн | |
| | ограничения, | ограничени й и | | ОГО СТИЛЯ | И |
| | накладываемые | | | | |
| | мобильными | | | заказчика. | корпоративн |
| | устройствами и | | Μ, | | ОГО СТИЛЯ |
| | разрешениями экранов | заказчика. | корпоративн | | заказчика; на |
| | при просмотре | | ому стилю | | основании |
| | веб-приложений. | | заказчика. | | выделенных |
| | Умения: выбор наиболее | | | | требований |
| | подходящего для целевого | | | | выбрать |
| | рынка дизайнерского | | | | дизайнерско |
| | решения; учет | | | | е решение. |
| | существующих правил | | | | |
| | корпоративного стиля. | | | | |
| | Практический опыт: | | | | |
| | формирование | | | | |
| | требований к дизайну | | | | |
| | веб-приложений. | | | | |
| | | _ | _ | _ | _ |
| ПК 8.3. | ОР-8.3.1. Осуществлять | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| Осущес | разработку графических | может | может | может | может |
| ТВ∧ЯТЬ | макетов для | разрабатыв | разработать | разработать | самостоятел |
| разрабо | веб-приложений с | ать | графический | графически | ьно |
| ТКУ | использованием | графическ | макет для | й макет для | разработать |
| дизайна веб-прил | стандартов, | ие макеты | веб-приложе | веб-приложе | графически |
| ожения | профессиональных | RΛД | ния, | ния, | й макет для |
| с учетом | инструментов и | веб-прилож | применяя | применяя | веб-приложе |
| совреме | современных методик | ений, | профессион | профессио | ния, |
| ННЫХ | разработки. | применяя | альные | нальные | применяя |
| тенденц | Laskas (1911) | професси | инструменты | инструменты | профессио |
| | | 1 | ı | ı | ı |

| ий в | | ональные | И | и различные | нальные |
|----------|--------------------------|-------------|---------------|---------------------------------------|--------------|
| области | Знания: современные | инструмент | ограниченно | методики с | инструменты |
| веб-разр | методики разработки | ЫИ | е число | незначительн | и различные |
| аботки | графического | современн | методик; | ыми | методики; |
| | интерфейса; | ые | разработанн | недочетами; | разработанн |
| | ограничения, | методики; | ый дизайн в | разработанн | ый дизайн |
| | накладываемые | дизайн не | целом | ый дизайн | ПОЛНОСТЬЮ |
| | мобильными | соответству | соответствует | соответствуе | соответствуе |
| | устройствами и | ет | стандартам | т | Т |
| | разрешениями экранов | стандартам | и корректно | современны | современны |
| | при просмотре | и/или | отображаетс | M | M |
| | веб-приложений. | некорректн | я на одном | стандартам | стандартам |
| | Умения: создание | 0 | устройстве. | и корректно | и корректно |
| | «отзывчивого» дизайна, | отображает | | отображает | отображает |
| | отображаемого | ся на | | ся на | ся на |
| | корректно на различных | устройствах | | большинстве | различных |
| | устройствах и при разных | | | устройств. | устройствах. |
| | разрешениях; | | | | |
| | использование | | | | |
| | специальных | | | | |
| | графических редакторов. | | | | |
| | Практический опыт: | | | | |
| | разработка графических | | | | |
| | макетов для | | | | |
| | веб-приложений с | | | | |
| | использованием | | | | |
| | современных стандартов. | | | | |
| | ОР-8.3.2. Создавать | Студент не | Студент | Студент | Студент |
| | изображения и применять | может | может | может | может |
| | их в веб-приложениях с | создавать и | создавать | создавать | самостоятел |
| | использованием | использоват | изображения | изображения | ьно |
| | графических редакторов | Ь | Р√ | Д∧Я | создавать |
| | и с учетом требований, | изображен | веб-приложе | веб-приложе | изображения |
| | стандартов и | РАД ВЫ | ния, которые | ния, которые | ВΛД |
| | технических | веб-прилож | в целом | в целом | веб-приложе |
| | ограничений. | ений с | соответствую | соответствую | ния, которые |
| | | | т стандартам | Т | ПОЛНОСТЬЮ |
| | 3нания: требования и | требований | | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | соответствую |
| | нормы подготовки и | , | требованиям | | Т |
| | использования | стандартов | | требованиям | стандартам |
| | изображений в сети | И | ограниченны | l ' | И _ |
| | Интернет; принципы и | технических | · · | | требованиям |
| | | | графических | графически | , используя |

| методы адаптации | | | е редакторы; | |
|-------------------------|----|--------------|--------------|--------------|
| графики для | й. | | | графически |
| веб-приложений; | | использовать | | |
| ограничения, | | разработанн | разработанн | может |
| накладываемые | | ые | | использовать |
| мобильными | | изображения | изображения | разработанн |
| устройствами и | | В | В | ые |
| разрешениями экранов | | веб-приложе | веб-приложе | изображения |
| при просмотре | | ниях, | ниях, | В |
| Веб-приложений. | | корректно | корректно | веб-приложе |
| Умения: создание, | | интегрироват | интегрироват | ниях, |
| использование и | | Ь | Ь | корректно |
| ОПТИМИЗОЦИЯ | | большинство | графически | интегрироват |
| изображений для веб – | | графических | е элементы в | Ь |
| приложений; | | элементов в | дизайн-прое | графически |
| использование | | дизайн-проек | кт. | е элементы в |
| СПЕЦИАЛЬНЫХ | | т. | | дизайн-прое |
| графических редакторов; | | | | KT. |
| интеграция в готовый | | | | |
| дизайн-проект новых | | | | |
| графических элементов, | | | | |
| не нарушая общей | | | | |
| концепции. | | | | |
| Практический опыт: | | | | |
| создание, использование | | | | |
| и оптимизация | | | | |
| изображений для веб – | | | | |
| приложений. | | | | |
| · | | | | |

2. Этапы формирования компетенций и виды оценочных средств

| Nº | Этапы формирования компетенций (разделы дисциплины/модуля/практики) | Код и наименование результатов обучения | Вид оценочного средства (тесты, задания, кейсы, вопросы и др.) | | | | |
|-----|---|--|---|--|--|--|--|
| МДК | МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя | | | | | | |
| | Раздел 1. Основы web-технол | \ огий | | | | | |
| 1 | Тема 1.1. Подготовка контента к публикации | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации | | | | |

| 2 | контентного блока | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
|----|--|---------------------------------|---|
| 3 | | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 4 | Тема 1.4. Вёрстка гибкого компонента | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 5 | Тема 1.5. Верстка раздела страницы | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 6 | Тема 1.6. Верстка формы | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 7 | | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| | Раздел 2. Webдизайн | | |
| 8 | l'orma ziri bbodorinio b | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 9 | Тема 2.2. Проектирование сайта | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 10 | Тема 2.3. Формирование требований к дизайну веб-приложения | | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 11 | Тема 2.4. Основные этапы разработки сайта | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 12 | | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 13 | Тема 2.6. Цвет в дизайне веб-приложений | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 14 | Тема 2.7. Знакомство с сервисом для разработки интерфейсов и прототипирования | | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 15 | Тема 2.8. Основные инструменты в сервисе для разработки интерфейсов и прототипирования | | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |

| 16 | i | | i |
|------------------|--|---|--|
| 10 | Тема 2.9. Иконки, иллюстрации и картинки | OP 8.1.1, OP 8.1.2, OP 8.1.3 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 17 | Тема 2.10. Компоненты | OP 8.1.1, OP 8.1.2, | Тесты, практические задания, |
| | | OP 8.1.3 | вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 18 | Тема 2.11. Библиотеки | OP 8.1.1, OP 8.1.2, | Тесты, практические задания, |
| | компонентов и общие стили | OP 8.1.3 | вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 19 | Тема 2.12. Auto Layout и | OP 8.1.1, OP 8.1.2, | Тесты, практические задания, |
| | Variants | OP 8.1.3 | вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 20 | Тема 2.13. Многостраничные | OP 8.1.1, OP 8.1.2, | Тесты, практические задания, |
| | | OP 8.1.3 | вопросы для промежуточной |
| | сервисе для разработки | 1 | аттестации |
| | интерфейсов и | | |
| | · · | | |
| | прототипирования | | |
| 21 | Тема 2.14. Дополнительные | | Тесты, практические задания, |
| | возможности и сообщество | OP 8.1.3 | вопросы для промежуточной |
| | авторов | | аттестации |
| 22 | Тема 2.15. Подготовка | OP 8.1.1, OP 8.1.2, | Тесты, практические задания, |
| | | OP 8.1.3 | вопросы для промежуточной |
| | разработки интерфейсов и | | аттестации |
| | | | |
| | | | |
| | прототипирования для | | |
| | прототипирования для разработчиков | | |
| МД | 1 ' | | |
| МД | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и | | |
| МД I | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и | мультимедиа | Тесты, практические задания, |
| M\(\) | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в | мультимедиа дел 1. UX-дизайн | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной |
| МД I | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. | мультимедиа дел 1. UX-дизайн OP 8.2.1, OP 8.2.2 | · · |
| 1 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации |
| МД I 1 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. | мультимедиа дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, |
| 1 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации |
| 1 2 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. CJM | мультимедиа дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной |
| 1 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. | мультимедиа дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 1 2 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. CJM | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, |
| 1 2 3 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология | мультимедиа дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной |
| 1 2 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология Тема 4. Проектирование | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 1 2 3 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология Тема 4. Проектирование удобных интерфейсов. | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.2.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, |
| 1 2 3 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология Тема 4. Проектирование удобных интерфейсов. Основы юзабилити | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 1 2 3 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология Тема 4. Проектирование удобных интерфейсов. Основы юзабилити Тема 5. | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, |
| 1 2 3 | разработчиков К.08.02 Графический дизайн и Разд Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление Тема 2. СЈМ Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология Тема 4. Проектирование удобных интерфейсов. Основы юзабилити | мультимедиа Дел 1. UX-дизайн ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.3.2 ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2 | вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |

| | 1 | | |
|----|----------------------------|---|--|
| 6 | Тема 6. UX в e-commerce | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 7 | Тема 7. Формы и | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | UX-исследования | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 8 | Teмa 8. Мобильный UX/UI | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | T O IIV | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | аттестации |
| 9 | Тема 9. UX-копирайтинг. | | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной |
| | Дизайн на основе данных | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | аттестации |
| 10 | Тема 10. А/В-тесты | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | 10.77 10018 | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | | | аттестации |
| 11 | Тема 11. Составление кейса | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | на Behance | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | Tra Berrairies | | аттестации |
| 12 | Тема 12. Успешная | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | презентация (сценарии, | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | подходы, тренды | | аттестации |
| | презентаций. Карьера в UX | | |
| 13 | <u> </u> | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| 13 | Тема 13. Сервисный дизайн | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | | 01 0.5.1, 01 0.5.2 | аттестации |
| 14 | Тема 14. Кейсы | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| ' | проектирования для | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | юридических лиц | | аттестации |
| - | · | | |
| | PC | 13дел 2. Веб-дизс | ин |
| 15 | Тема 15. Материалы | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | используемые в дизайне | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | , | | аттестации |
| 16 | Тема 16. Размещение | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | элементов относительно | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | друг друга, сочетание по | | аттестации |
| | цветам | | |
| 17 | Тема 17. Работа с | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| ' | заказчиком и использование | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | | 0.0.7 | аттестации |
| | его материалов | 000000000000000000000000000000000000000 | - |
| 18 | Тема 18. Редактирование и | OP 8.2.1, OP 8.2.2 | Тесты, практические задания, |
| | изменение изображения с | OP 8.3.1, OP 8.3.2 | вопросы для промежуточной |
| | помощью Photoshop | | аттестации |
| | помощью Photoshop | | аностации |

| 19 | Тема 19. Оформление текста большого объема, выделение значимых частей | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
|----|--|--|---|
| 20 | Tema 20. Стилизация изображения с помощью Photoshop | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 21 | Тема 21. Концепция редизайна сайта | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 22 | Тема 22. Разработка UI-кита | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 23 | Тема 23. Дизайн трёх блоков сайта: хедера, меню и футера | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 24 | Тема 24. Дизайн карты размещения филиалов, точек на карте | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 25 | Тема 25. Макет экранов для минимального интернет-магазина: витрина и карточка товара | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |
| 26 | Тема 26. Макета: корзины, страницы оплаты и страницы подтверждения | OP 8.2.1, OP 8.2.2 OP 8.3.1, OP 8.3.2 | Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации |

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки образовательных результатов обучения

3.1. Типовые задания для проведения текущего контроля успеваемости по модулю

3.1.1. Тестовые задания

| Номер вопрос а | Текст вопроса | Варианты ответов | Формируема я компетенция |
|----------------------|--|--|--------------------------------|
| МДК.08 пользов | | разработка интерфейсог | 3 |
| 1 | Какой язык разметки используется для создания веб-страниц? | a) CSS b) JavaScript c) HTML d) PHP | ПК 8.1 |

| Номер вопрос а | Текст вопроса | Варианты ответов | Формируема я компетенция |
|----------------------|--|---|--------------------------------|
| 2 | Какой тег используется для создания гиперссылок в HTML? | a) <link/> b) <a> c) d) <div></div> | ПК 8.1 |
| 3 | Какой тег используется для создания нумерованного списка в HTML? | a) b) c) d) <dl></dl> | ПК 8.1 |
| 4 | Какие элементы HTML используются для создания формы? | a) <form> и <input/> b) и c) <iframe> и <frame/> d) и <div></div></iframe></form> | ПК 8.1 |
| 5 | Какой язык используется для стилизации веб-страниц? | a) HTML b) JavaScript c) CSS d) SQL | ПК 8.1 |
| 6 | Какие элементы HTML5 используются для структурирования содержимого страницы? | a) <header>, <footer>, <nav>, <article> b) <div>, , , <a> c) , , , d) <form>, <input/>, <button>, <select></select></button></form></div></article></nav></footer></header> | ПК 8.1 |
| 7 | Какой селектор используется в CSS для выбора всех элементов определённого типа? | a) # b) . c) : d) тег | ПК 8.1 |
| 8 | Какой язык используется для добавления интерактивности на веб-страницы? | a) HTML b) CSS c) JavaScript d) XML | ПК 8.1 |
| 9 | Какие этапы включает в себя разработка веб-сайта? | а) Только проектирование и размещение b) Проектирование, разработка, тестирование, размещение c) Разработка и тестирование d) Проектирование и тестирование | ПК 8.1 |
| 10 | Какой цветовой круг используется для создания гармоничных цветовых схем? | a) RGB b) CMYK c) RYB d) HSL | ПК 8.1 |
| 11 | Какой инструмент используется для создания эскизов веб-приложения? | a) Фотошоп b) Sketch c) Adobe XD d) Microsoft Paint | ПК 8.1 |

| Номер вопрос а | Текст вопроса | Варианты ответов | Формируема я компетенция |
|----------------------|--|---|--------------------------------|
| 12 | Какие принципы взаимодействия с пользователем могут быть реализованы на веб-сайте для улучшения пользовательского опыта? | а) Работа с куки-файлами и сессиями b) Адаптивный дизайн и кроссбраузерная совместимость c) Асинхронные запросы и технология АЈАХ d) Плавные анимации и интерактивные элементы интерфейса | ПК 8.1 |
| 13 | Для чего используется инструмент "Прототипирование" в Figma? | а) Для создания текстовых документов b) Для создания интерактивных прототипов c) Для редактирования фотографий d) Для создания музыки | ПК 8.1 |
| 14 | Что такое "Автокомпоненты" (Autocomponents) в Figma? | а) Компоненты, которые автоматически создаются при добавлении объектов на холст b) Компоненты, которые автоматически подстраиваются под контент c) Компоненты, которые автоматически изменяют свой размер в зависимости от разрешения экрана d) Компоненты, которые автоматически обновляются при изменении исходного объекта | ПК 8.1 |
| 15 | Как можно подключить библиотеку компонентов в Figma? | а) Через интернет-магазин, скачивания и покупки библиотеки b) Путем создания, опубликования и подключения библиотеки компонентов c) Через специальный интерфейс в мобильном приложении d) Невозможно подключить библиотеку компонентов | ПК 8.1 |
| 16 | Какой инструмент позволяет создавать связанные макеты с автоматической адаптацией при изменении размеров элементов? | a) Auto Layout b) Variants c) Общие стили d) Прототипирование | ПК 8.1 |

| Номер вопрос | | | Формируема я |
|-----------------|---|---|-----------------|
| a | Текст вопроса | Варианты ответов | компетенция |
| 17 | Для чего используется многостраничный формат документов в Figma? | а) Для создания анимаций b) Для создания музыкальных композиций c) Для организации различных экранов или состояний проекта d) Для редактирования фотографий | ПК 8.1 |
| 18 | Что включает в себя процесс UX-дизайна? | а) Только создание визуального дизайна b) Исследование, проектирование и тестирование пользовательского опыта c) Только программирование функционала продукта d) Только анализ конкурентов | ПК 8.1 |
| 19 | Какой из нижеперечисленных элементов НЕ является частью стратегического анализа веб-приложений? | а) Исследование целевой аудитории b) Оценка пользовательского опыта c) Анализ рынка и конкурентов d) Создание визуального дизайна | ПК 8.1 |
| 20 | Какую информацию включает в себя Customer Journey Map? | а) Только информацию о продукте b) Все этапы взаимодействия клиента с продуктом или услугой c) Только оценку пользовательского опыта d) Только анализ конкурентов | ПК 8.1 |
| 21 | Как психология влияет на дизайн интерфейсов? | а) Никак, дизайн основан только на эстетике b) Психология помогает понять, как пользователи взаимодействуют с продуктом и что делает его удобным или неудобным с) Психология влияет только на цветовые решения d) Психология определяет только размеры элементов интерфейса | ПК 8.1 |
| 22 | Как социокультурные аспекты могут влиять на дизайн продукта? | а) Социокультурные аспекты не оказывают влияния на дизайн b) Они определяют предпочтения и потребности различных культурных и | ПК 8.1 |

| Номер вопрос | | | Формируема я |
|-----------------|--|---|-----------------|
| a | Текст вопроса | Варианты ответов | компетенция |
| | | социальных групп пользователей с) Они играют роль только в рекламе продукта d) Они влияют только на ценовую политику продукта | |
| 23 | Какие преимущества обеспечивает высокая юзабилити продукта? | а) Увеличение конверсии и удовлетворенности пользователей b) Уменьшение числа пользователей c) Увеличение сложности использования продукта d) Увеличение стоимости продукта | ПК 8.1 |
| 24 | Какие аспекты UI важны для e-commerce? | а) Только выбор цветовой схемы b) Только размещение кнопок c) Все аспекты, включая навигацию, визуальные элементы, расположение контента и другие, которые делают сайт интуитивно понятным и привлекательным для покупателей d) Только выбор шрифтов | ПК 8.1 |
| 25 | Какие факторы важны при оптимизации форм на мобильных устройствах? | а) Количество полей в форме b) Размер кнопок и текстовых полей c) Простота заполнения и удобство использования на маленьких экранах d) Все вышеперечисленные факторы | ПК 8.1 |
| 26 | Какие данные могут использоваться для улучшения UX? | а) Данные о поведении пользователей на сайте или в приложении (например, аналитика использования), обратная связь пользователей, данные о конверсии и т.д. b) Только данные о цвете и форме элементов дизайна с) Только данные о цене товаров d) Только данные о количестве пользователей | ПК 8.1 |
| 27 | Какие могут быть примеры стандартов и законов в UX/UI дизайне? | a) WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), GDPR (General Data Protection | ПК 8.1 |

| Номер вопрос а | Текст вопроса | Варианты ответов | Формируема я компетенция |
|----------------------|---|--|--------------------------------|
| | | Regulation), законы о защите данных пользователя, стандарты оформления интерфейсов и т.д. b) Только правила оформления шрифтов с) Только требования к использованию цветов d) Только требования к использованию анимации | |
| 28 | Какие методики могут использоваться для тестирования графического интерфейса? | а) Только однопользовательское тестирование b) Метод "мышление вслух", опросы, интервью с пользователями, анализ данных использования с) Использование только аналитики d) Использование только автоматических тестов | ПК 8.1 |

МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

| 1 | Какое из следующих утверждений является принципом юзабилити? | а) Минимизации стоимости разработки b) Максимизация визуальных эффектов c) Минимизация когнитивной нагрузки пользователя | ПК 8.3 |
|---|--|---|--------|
| 2 | Какой метод юзабилити-тестирования включает в себя запись действий пользователя и анализа того, что он видит и делает? | а) Картографирование пути b) А/В-тестирование c) Запись экрана | ПК 8.3 |
| 3 | Какой принцип дизайна является критически важным для мобильных интерфейсов? | а) Использование крупных шрифтов и контрастных цветов b) Использование сложных анимационных эффектов c) Максимизация использования экрана | ПК 8.3 |
| 4 | Какие материалы чаще всего используются для создания графических элементов интерфейсов? | а) Векторные изображения b) Фотографии с низким разрешением c) Стоковые иконки из интернета | ПК 8.3 |
| 5 | Какой инструмент Photoshop используется | а) Ластик | ПК 8.3 |

| Номер вопрос | | | Формируема |
|-----------------|---|---|-------------|
| а | Текст вопроса | Варианты ответов | компетенция |
| | для удаления нежелательных объектов с изображения? | b) Лоскутный инструмент (Patch Tool) c) Линейка | |
| 6 | Какой из этапов не относится к процессу дизайн-мышления? | а) Эмпатия b) Анализ данных c) Генерация идей | ПК 8.2 |
| 7 | Что подразумевает СЈМ (Customer Journey Map)? | а) Описание функциональных требований приложения b) Визуализацию пути клиента от первого контакта до покупки c) Анализ конкурентов на рынке | ПК 8.2 |
| 8 | Какой UX-паттерн помогает пользователям быстрее находить необходимые действия на странице? | а) Паттерн "Карты" b) Паттерн "Волшебная палочка" c) Паттерн "Зет" | ПК 8.2 |
| 9 | Какой из следующих аспектов наиболее важен для повышения конверсии в e-commerce сайте? | а) Присутствие анимации b) Легкость навигации и поиска товаров c) Звуковые эффекты | ПК 8.2 |
| 10 | Какой тип формы предпочтителен для получения обратной связи от пользователей? | а) Короткая и минималистичная форма b) Длинная и детализированная форма c) Формы со сложными интерактивными элементами | ПК 8.2 |
| 11 | Какой принцип сочетания цветов помогает создавать гармоничные интерфейсы? | а) Монохроматическое сочетание b) Хаотичное расстановка c) Полярное сочетание цветов | ПК 8.2 |
| 12 | Какой метод является наиболее эффективным для выделения значимых частей в тексте? | а) Использование одного размера шрифта b) Применение жирного начертания и цветовых акцентов c) Применение курсивного шрифта ко всему тексту | ПК 8.3 |
| 13 | Какой фильтр в Photoshop можно использовать для придания изображению художественного вида? | а) Фильтр размытия b) Фильтр "Масляная краска" (Oil Paint) c) Фильтр "Шум" | ПК 8.3 |
| 14 | Что необходимо уточнить у заказчика перед началом работы над проектом? | а) Личные предпочтения дизайнера | ПК 8.2 |

| Номер вопрос а | Текст вопроса | Варианты ответов | Формируема я компетенция |
|----------------------|---|--|--------------------------------|
| | | b) Бюджет и сроки выполнения с) Предпочтение заказчика к белому цвету | |
| 15 | Что является основным этапом в процессе редизайна сайта? | а) Копирование конкурентов b) Анализ текущих проблем и пользователей сайта c) Изменение всех цветов на яркие тона | ПК 8.2 |
| 16 | Какие элементы обязательно должны входить в UI-kit? | а) Видеоролики b) Основные графические элементы (кнопки, иконки, шрифты и т.д.) c) Тексты длинных статей | ПК 8.3 |

3.1.2. Практические задания

| Номер практического задания | Практическое задание | Формируемая компетенция |
|-----------------------------------|--|----------------------------|
| МДК.08.01 П | роектирование и разработка интерфейсов пользоват | ₽∧я |
| 1 | Соотнесите каждый тег HTML5 с его предназначением: <header> <footer> <nav> <article> А. Область веб-страницы, содержащая навигационные ссылки и логотип. В. Содержит содержание, которое может быть независимо от другого содержимого на странице. С. Область страницы, содержащая контактную информацию и ссылки на социальные сети. D. Представляет содержание, которое имеет смысл само по себе и может быть переиспользовано вне контекста страницы.</article></nav></footer></header> | ПК 8.1 |
| 2 | Установите последовательность шагов разработки веб-приложения: Создание эскиза дизайна Разработка прототипа интерфейса Тестирование функционала Разработка схемы пользовательского интерфейса | ПК 8.1 |
| 3 | Дайте определение асинхронных запросов в контексте веб-разработки. | ПК 8.1 |
| 4 | Что такое "аудит юзабилити веб-сайта" и каковы основные этапы его проведения? | ПК 8.1 |
| 5 | Установите соответствие между этапами разработки веб-сайта и их описаниями: Техническое задание | ПК 8.1 |

| Номер практического задания | Практическое задание | Формируемая компетенция |
|-----------------------------------|--|----------------------------|
| | Разработка дизайна Тестирование и документирование Размещение на сервере А. Определение требований к веб-сайту от заказчика. В. Создание визуального облика веб-сайта. С. Проверка функциональности и составление документации. D. Публикация веб-сайта для доступа из сети. | |
| 6 | Установите последовательность действий при аудите юзабилити веб-сайта: Проведение тестирования на различных устройствах Анализ статистики использования сайта Оценка удобства навигации по сайту Подготовка отчёта с рекомендациями по улучшению юзабилити | ПК 8.1 |
| 7 | Упорядочите этапы анализа предметной области веб-приложения по последовательности действий. а) Сбор данных о конкурентах b) Изучение целевой аудитории c) Анализ рыночных трендов d) Определение основных потребностей пользователей | ПК 8.1 |
| 8 | Сопоставьте факторы целевого рынка с их влиянием на дизайн веб-приложения. Фактор: Высокая конкуренция Рост мобильной аудитории Требования безопасности Повышенная потребность в удобстве использования Влияние: Необходимость выделиться в дизайне Адаптивный дизайн для мобильных устройств Внедрение защитных механизмов в интерфейсе Фокус на юзабилити и UX | ПК 8.1 |
| 9 | Заполните пропуски в списке требований к дизайну, выбрав соответствующие стандарты и современные тенденции дизайна. Требование к адаптивному дизайну: Использование цветовой гаммы, соответствующей корпоративному стилю: Обеспечение удобства использования для пользователей с ограниченными возможностями: | ПК 8.1 |
| 10 | Введите формулу для расчета пропорций элементов в макете веб-приложения и проверьте ее на эквивалентность правильной формуле. | ПК 8.1 |
| 11 | Упорядочите требования к дизайну веб-приложения по приоритету реализации. а) Соответствие корпоративному стилю b) Адаптивность под различные устройства c) Высокая скорость загрузки страниц d) Простота и понятность интерфейса | ПК 8.1 |
| 12 | Заполните пропуски в перечне стандартов, которые должны соблюдаться при разработке графических макетов. | ПК 8.1 |

| Номер практического задания | Практическое задание | Формируемая компетенция |
|-----------------------------------|--|----------------------------|
| | Стандарты доступности: Стандарты безопасности: Стандарты типографики: | |
| 13 | Сопоставьте типы графических элементов с их предполагаемым использованием в веб-приложении. а) Иконка "Корзина" b) Фоновое изображение с природой с) GIF-анимация товаров d) Логотип компании 1) Добавление товаров в корзину 2) Создание атмосферы спокойствия и гармонии 3) Представление товаров в динамичной форме 4) Идентификация бренда | ПК 8.1 |
| 14 | Определите максимальное количество цветов в формате изображения JPEG, учитывая технические ограничения. | ПК 8.1 |
| МДК.08.02 Г _І | рафический дизайн и мультимедиа | |
| 1 | Установите правильную последовательность этапов дизайн-мышления: 1. Тестирование 2. Прототипирование 3. Генерация идей 4. Эмпатия 5. Определение проблем и анализ | ПК 8.2 |
| 2 | Соотнесите этапы СЈМ с описанием Этап: 1. Осведомленность 2. Рассмотрение 3. Покупка 4. Удовлетворение - Описание: а) Клиент обдумывает варианты и сравнивает их. б) Клиент узнает о продукте. в) Клиент делится положительным опытом использования. г) Клиент приобретает продукт. | ПК 8.2 |
| 3 | Соотнесите UX-паттерны с их описанием Паттерн: 1. Карточки 2. Форма обратной связи 3. Breadcrumbs - Описание: а)] Навигационные элементы, показывающие путь пользователя. б) Краткая форма для отправки сообщений. в) Контейнеры, предоставляющие информацию в компактной форме. | ПК 8.2 |
| 4 | Расположите принципы юзабилити в порядке важности для веб-дизайна. 1. Доступность 2. Интуитивность | ПК 8.3 |

| Номер практического задания | Практическое задание | Формируемая компетенция |
|-----------------------------------|---|----------------------------|
| | 3. Эстетика 4. Отзывчивость | |
| 5 | Соотнесите тип формы с его примером использования Тип формы: 1. Контактная форма 2. Форма подписки 3. Опросная форма - Пример использования: а) Сбор отзывов о новом продукте. б) Получение контактной информации пользователя. в) Подписка на новостную рассылку. | ПК 8.2 |
| 6 | Соотнесите метод тестирования с его описанием Метод: 1. А/В тестирование 2. Карта тепловых зон (Heatmap) 3. Тестирование с пользователями - Описание: а) Сравнение двух версий страницы для определения лучшей конверсии. б) Анализ кликов и взаимодействий на странице. в) Наблюдение за реальными действиями пользователя при работе с интерфейсом. | ПК 8.3 |
| 7 | Установите правильную последовательность этапов воронки продаж. 1. Возврат 2. Посещение сайта 3. Покупка 4. Оформление заказа 5. Ознакомление с продуктом | ПК 8.3 |
| 8 | Соотнесите принципы мобильного UX/UI с их описанием Принцип: 1. Простота 2. Отзывчивость 3. Легкость использования - Описание: а) Интерфейс адаптируется к различным размерам экранов. б) Интерфейс должен быть доступным и понятным пользователю. в) Минимизация количества шагов для выполнения задачи. | ПК 8.3 |

3.2. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации по модулю

3.2.1. Типовые вопросы для подготовки к зачету с оценкой

| Номер вопроса | Текст вопроса | Формируема я компетенция |
|--|---------------|--------------------------------|
| МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя | | |

| Номер вопроса | Текст вопроса | Формируема я компетенция |
|------------------|---|--------------------------------|
| 1 | Какой метод CSS используется для создания гибких макетов на веб-страницах? | ПК 8.1 |
| 2 | Какой подход в веб-дизайне позволяет страницам корректно отображаться на различных устройствах? | ПК 8.1 |
| 3 | Какая область оптимизации направлена на улучшение позиций веб-сайта в поисковых результатах? | ПК 8.1 |
| 4 | Какая система контроля версий широко используется разработчиками для управления кодом? | ПК 8.1 |
| 5 | Какая часть веб-разработки отвечает за обработку запросов на сервере? | ПК 8.1 |
| 6 | Какой фреймворк CSS используется для быстрой и адаптивной разработки веб-интерфейсов? | ПК 8.1 |
| 7 | Какое понятие описывает способность веб-приложения масштабироваться под рост нагрузки? | ПК 8.1 |
| 8 | Какое средство позволяет веб-приложениям взаимодействовать между собой? | ПК 8.1 |
| 9 | Какой интерфейс предоставляет доступ к функциям операционной системы через командную строку? | ПК 8.1 |
| 10 | Какой HTTP-статусный код обозначает ошибку, когда запрашиваемый ресурс не найден? | ПК 8.1 |
| 11 | Какой тег HTML5 обычно содержит информацию о копирайте, контактные данные и ссылки на социальные сети внизу страницы? | ПК 8.1 |
| 12 | Какой тег HTML5 используется для определения навигационной области на веб-странице? | ПК 8.1 |
| 13 | Какое понятие описывает основные потребности, цели и предпочтения пользователей? | ПК 8.1 |
| 14 | Какая деятельность направлена на изучение поведения и потребностей пользователей? | ПК 8.1 |
| 15 | Как называется документ, описывающий требования к дизайну продукта? | ПК 8.1 |
| 16 | Что обозначает UI? | ПК 8.1 |
| 17 | Как называется коллекция готовых компонентов для повторного использования? | ПК 8.1 |
| 18 | Какой термин описывает пропорциональное распределение элементов в дизайне? | ПК 8.1 |
| 19 | Как называется практика организации информации на экране для лучшего восприятия? | ПК 8.1 |

| Номер вопроса | Текст вопроса | Формируема я компетенция |
|------------------|---|--------------------------------|
| 20 | Как называется элемент дизайна, который привлекает внимание пользователя к определенной области на экране? | ПК 8.1 |
| 21 | Как называется процесс изменения размера изображения без потери качества? | ПК 8.1 |
| 22 | Как называется изображение, состоящее из пикселей и подверженное искажению при увеличении? | ПК 8.1 |
| 23 | Какой термин описывает процесс создания детальных сценариев использования продукта? | ПК 8.1 |
| 24 | Какая методика UX-исследования помогает понять, как пользователи взаимодействуют с продуктом? | ПК 8.1 |
| 25 | Какой термин обозначает структурированный набор изображений, используемых для создания графического интерфейса? | ПК 8.1 |
| 26 | Какие параметры учтёте при выборе размеров кнопок для разных экранов устройств? | ПК 8.1 |

3.2.2. Типовые вопросы для подготовки к экзамену

| C.2.2. Timobbic Beriposbi Atin Hodi Grobkii k Gkodiliony | | | |
|--|---|--------------------------------|--|
| Номер вопроса | Текст вопроса | Формируема я компетенция | |
| МДК.08.02 | МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа | | |
| 1 | Какой первый этап дизайн-мышления? | ПК 8.2 | |
| 2 | Что означает этап "Осведомленность" в CJM? | ПК 8.2 | |
| 3 | Какой UX-паттерн помогает пользователям следить за своим текущим местоположением на сайте? | ПК 8.2 | |
| 4 | Какой принцип юзабилити минимизирует нагрузку на мышление пользователя? | ПК 8.2 | |
| 5 | Какой метод тестирования вовлекает реальных пользователей в процесс использования интерфейса? | ПК 8.2 | |
| 6 | Какой принцип дизайна важен для мобильных интерфейсов? | ПК 8.3 | |
| 7 | Как можно использовать данные для улучшения UX-копирайтинга? | ПК 8.3 | |
| 8 | Какой метод тестирования позволяет сравнивать две версии страницы для определения лучшей конверсии? | ПК 8.3 | |
| 9 | Какие элементы должны обязательно включаться в кейс на Behance? | ПК 8.3 | |
| 10 | Что является основным этапом в процессе редизайна сайта? | ПК 8.3 | |

| Номер вопроса | Текст вопроса | Формируема я компетенция |
|------------------|--|--------------------------------|
| 11 | Какие аспекты наиболее важны для повышения конверсии в e-commerce? | ПК 8.2 |
| 12 | Что предпочтительнее использовать для получения обратной связи от пользователей? | ПК 8.2 |
| 13 | Какие элементы обязательно должны входить в UI-kit? | ПК 8.3 |
| 14 | Какой тип визуализации помогает пользователю легко найти ближайшую точку на карте? | ПК 8.3 |

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения

Результаты обучения по модулю соотнесенные с компетенциями ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3 оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

Оценивание уровня сформированности компетенций по модулю осуществляется на основе «Положения об организации балльно-рейтинговой системы оценки результатов учебных достижений обучающихся» АНПОО «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)» в актуальной редакции.

4.1. Методические материалы для оценки текущего контроля успеваемости по модулю.

4.1.1. Оценка результата выполнениям тестовых заданий

Тестовые задания считаются принятыми, если студенты правильно ответил на более, чем 60% вопросов.

Тестовые задания считаются не принятыми, если студенты правильно ответил на 59% и менее вопросов.

4.1.2. Оценка результата выполнения практических заданий

При проведении практических (лабораторных) занятий за выполнение заданий обучающемуся по итогам начисляют баллы.

При выполнении практического (лабораторного) задания оцениваются:

- правильность выполнения, за данный критерий начисляется от 0 до 70 % баллов за задание;

- точность оформления результата, за данный критерий начисляется от 0 до 30 % баллов за задание.

Критерии оценки за практические (лабораторные) занятия:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он набрал от 80% до 100 % баллов за задание.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он набрал от 70% до 79 % баллов за задание.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он набрал от 60% до 69% баллов за задание.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он набрал менее 59% баллов за задание.

4.2. Методические материалы для проведения промежуточной аттестации по модулю.

Промежуточная аттестация по дисциплине МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя проходит в виде зачета с оценкой, в форме устного и/или письменного опросов. Результаты обучения оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

Промежуточная аттестация по дисциплине МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа проходит в виде экзамена, в форме устного и/или письменного опросов. Результаты обучения оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

4.2.1. Оценка результатов устного/письменного опросов

- Оценка «отлично» выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно связывать теорию с практикой, свободно справляется с вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе дополнительные материалы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами при ответе на практикоориентированные вопросы, владеет навыками и приемами решения практических задач.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя в рамках освоения компетенций ПК 8.1 достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа в рамках освоения компетенций ПК 8.2, ПК 8.3 достигнуты на высоком уровне.

- Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов, владеет необходимыми навыками и приемами ответов на них, правильно применяет теоретические положения при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя в рамках освоения компетенций ПК 8.1 достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа в рамках освоения компетенций ПК 8.2, ПК 8.3 достигнуты на хорошем уровне.

- Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при ответе на вопросы и при выполнении практических заданий и решении кейс-задач.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя в рамках освоения компетенций ПК 8.1 достигнуты на удовлетворительном уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа в рамках освоения компетенций ПК 8.2, ПК 8.3 достигнуты на удовлетворительном уровне.

- Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями отвечает на вопросы, допускает существенные ошибки при решении заданий практического уровня.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя в рамках освоения компетенций ПК 8.1 не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа в рамках освоения компетенций ПК 8.2, ПК 8.3 не достигнуты.

Итоговая оценка по модулю выставляется в соответствии с положением об организации балльно-рейтинговой системы оценки результатов учебных достижений обучающихся АНПОО «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)» в актуальной редакции.