

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 Python» 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: очная

### **09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ**

код и наименование направления подготовки

### **Веб-разработка на Python**

наименование профиля подготовки

Москва – 2024

**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

Компетенция	Код и наименование результатов обучения (планируемые результаты обучения <sup>1</sup> , характеризующие этапы формирования компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения			
		Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично
<b>ПК 8.1.</b> Разрабатывать дизайн-концепции и веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика	<b>ОР-8.1.1. Создавать эскиз веб-приложения в соответствии со стандартами качества и требованиями заказчика.</b>  <b>Знания:</b> способы создания эскиза по предоставляемым инструкциям и спецификациям и инструменты его разработки; стандарт UIX - UI &UX Design.  <b>Умения:</b> создание дизайна с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к	Студент не может создать эскиз веб-приложения в соответствии со стандартами качества и требованиями заказчика.	Студент может создать эскиз веб-приложения в соответствии со стандартами качества и требованиями заказчика с минимальной поддержкой.	Студент может самостоятельно разработать эскиз веб-приложения и обосновать свой выбор; эскиз разработан в соответствии со стандартами качества и требованиями заказчика.	Студент может самостоятельно создать эскиз веб-приложения и обосновать свой выбор; во всех элементах разработанного эскиза учтены требования стандартов и заказчика.

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

<p>эргономике и технической эстетике.</p> <p><b>Практический опыт:</b> разработка эскизов веб-приложения.</p>			<p>незначительными недочетами.</p>	
<p><b>ОР-8.1.2. Осуществлять разработку схемы пользовательского интерфейса для веб-приложения с использованием профессионального инструментария и в соответствии с современными стандартами.</b></p> <p><b>Знания:</b> способы создания схем интерфейса веб-приложения по предоставляемым инструкциям и спецификациям и инструменты его разработки; стандарт UIX - UI &amp;UX Design.</p> <p><b>Умения:</b> разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p> <p><b>Практический опыт:</b> разработка схемы интерфейса веб-приложения; разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p>	<p>Студент не может разработать схему пользовательского интерфейса для веб-приложения с использованием профессионального инструментария и в соответствии с современными стандартами.</p>	<p>Студент может осуществлять частичную разработку схемы пользовательского интерфейса для веб-приложения с использованием профессионального инструментария и в соответствии с современными стандартами.</p>	<p>Студент может осуществлять полную разработку схемы пользовательского интерфейса для веб-приложения (и обосновывать свой выбор) с использованием профессионального инструментария и в соответствии с современными стандартами, но с незначительными недочетами.</p>	<p>Студент может самостоятельно осуществлять полную разработку схемы пользовательского интерфейса для веб-приложения (и обосновывать свой выбор) с использованием профессионального инструментария и в соответствии с современными стандартами, но с незначительными недочетами.</p>
<p><b>ОР-8.1.3. Осуществлять разработку прототип</b></p>	<p>Студент не может</p>	<p>Студент может</p>	<p>Студент может</p>	<p>Студент может</p>

	<p><b>дизайна веб-приложения с использованием профессионального инструментария и в соответствии с требованиями стандартов и корпоративным стилем заказчика.</b></p> <p><b>Знания:</b> нормы и правила выбора стилистических решений; способы создания прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям и инструменты его разработки; правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций; стандарт UI &amp; UX Design.</p> <p><b>Умения:</b> создание дизайна с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике; сохранение оригинальной концепции дизайна проекта и улучшение его визуальной привлекательности.</p> <p><b>Практический опыт:</b> разработка прототипа дизайна веб-приложения; разработка дизайна веб-приложений в соответствии со</p>	<p>разработат ь прототип дизайна веб-прилож ения с использова нием професси онального инструмент ария и в соответстви и со стандартам и, требования ми к эргономик е, техническо й привлекате льности и корпоратив ным стилем заказчика.</p>	<p>осуществлять частичную разработку прототипа дизайна веб-приложе ния с использован ием профессион ального инструмента рия и в соответствии стандартами , требованиям и к эргономике, технической привлекатель ности и корпоративн ым стилем заказчика.</p>	<p>осуществлять ь полную разработку прототипа дизайна веб-приложе ния (и обосновыват ь свой выбор) с использован ием профессио нального инструмента рия и в соответствии со стандартам и, требованиям и к эргономике, технической привлекатель ности и корпоративн ым стилем заказчика, но с незначительн ыми недочетами по одному или нескольким требованиям .</p>	<p>самостоятел ьно осуществлят ь полную разработку прототипа дизайна веб-приложе ния (и обосновыват ь свой выбор) с использован ием профессио нального инструмента рия и в соответствии со стандартам и, требованиям и к эргономике, технической привлекатель ности и корпоративн ым стилем заказчика.</p>
--	---	--	--	---	--

	стандартами и требованиями заказчика.				
<p><b>ПК 8.2.</b> Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории</p>	<p><b>ОР-8.2.1. Проводить анализ предметной области, целевого рынка и целевой аудитории для формирования требований к дизайну веб-приложения и более успешного продвижения веб-приложений.</b></p> <p><b>Знания:</b> вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна.</p> <p><b>Умения:</b> анализ целевого рынка и продвижение продукции, используя дизайн веб-приложений; анализ предметной области и целевой аудитории.</p>	<p>Студент не может провести анализ предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, на основе которого можно сформулировать требования к дизайну веб-приложения и осуществлять более успешное продвижение веб-приложения.</p>	<p>Студент может проводить частичный анализ предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, на основе которого можно сформировать общие требования к дизайну веб-приложений.</p>	<p>Студент может проводить полный анализ предметной области, целевого рынка и целевой аудитории с незначительными недочетами; на основе анализа можно сформировать требования к дизайну веб-приложения и идеи для более успешного продвижения веб-приложений</p>	<p>Студент может самостоятельно проводить анализ предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, на основе которого можно сформировать требования к дизайну веб-приложения и идеи для более успешного продвижения веб-приложений.</p>
	<p><b>ОР-8.2.2. Осуществлять формирование списка требований к дизайну веб-приложения в соответствии с результатами анализа предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, а также с учетом стандартов, современных тенденций</b></p>	<p>Студент не может самостоятельно формулировать требования к дизайну веб-приложения в соответствии с результатами</p>	<p>Студент может сформировать список общих требований к дизайну веб-приложения с незначительными отклонениями в части</p>	<p>Студент может сформировать список конкретных требований к дизайну веб-приложения в соответствии с результатами анализа</p>	<p>Студент может самостоятельно сформировать список конкретных требований к дизайну веб-приложения в соответствии с</p>

	<p><b>дизайна, технических ограничений и корпоративного стиля заказчика.</b></p> <p><b>Знания:</b> нормы и правила выбора стилистических решений; государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений; стандарт UX - UI &amp;UX Design; современные тенденции дизайна; ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений.</p> <p><b>Умения:</b> выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения; учет существующих правил корпоративного стиля.</p> <p><b>Практический опыт:</b> формирование требований к дизайну веб-приложений.</p>	<p>ми анализа предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, а также с учетом стандартов, современных тенденций дизайна, технических ограничений и корпоративного стиля заказчика.</p>	<p>соответствия одному из нескольким критериям: результатам анализа предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, а также с учетом стандартов, современных тенденций дизайна, современных тенденций дизайна, техническим ограничениям, корпоративному стилю заказчика.</p>	<p>предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, а также с учетом современных тенденций дизайна, технических ограничений и корпоративного стиля заказчика.</p>	<p>результатам и анализа предметной области, целевого рынка и целевой аудитории, а также с учетом стандартов, современных тенденций дизайна, технических ограничений и корпоративного стиля заказчика; на основании выделенных требований выбрать дизайнерское решение.</p>
<p><b>ПК 8.3.</b> Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций</p>	<p><b>ОР-8.3.1. Осуществлять разработку графических макетов для веб-приложений с использованием стандартов, профессиональных инструментов и современных методик разработки.</b></p>	<p>Студент не может разрабатывать графические макеты для веб-приложений, применяя профессиональные инструменты</p>	<p>Студент может разработать графический макет для веб-приложения, применяя профессиональные инструменты</p>	<p>Студент может разработать графический макет для веб-приложения, применяя профессиональные инструменты</p>	<p>Студент может самостоятельно разработать графический макет для веб-приложения, применяя профессиональные инструменты</p>

<p>ий в области веб-разработки</p>	<p><b>Знания:</b> современные методики разработки графического интерфейса; ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений.</p> <p><b>Умения:</b> создание «отзывчивого» дизайна, отображаемого корректно на различных устройствах и при разных разрешениях; использование специальных графических редакторов.</p> <p><b>Практический опыт:</b> разработка графических макетов для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p>	<p>ональные инструменты и современные методики; дизайн не соответствует стандартам и/или некорректно отображается на устройствах.</p>	<p>и ограниченное число методик; разработанный дизайн в целом соответствует стандартам и корректно отображается на одном устройстве.</p>	<p>и различные методики с незначительными недочетами; разработанный дизайн соответствует современным стандартам и корректно отображается на большинстве устройств.</p>	<p>нальные инструменты и различные методики; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам и корректно отображается на различных устройствах.</p>
	<p><b>ОР-8.3.2. Создавать изображения и применять их в веб-приложениях с использованием графических редакторов и с учетом требований, стандартов и технических ограничений.</b></p> <p><b>Знания:</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет; принципы и</p>	<p>Студент не может создавать и использовать изображения для веб-приложения с учетом требований, стандартов и технических</p>	<p>Студент может создавать изображения для веб-приложения, которые в целом соответствуют стандартам и требованиям, используя ограниченный набор графических</p>	<p>Студент может создавать изображения для веб-приложения, которые в целом соответствуют стандартам и требованиям, используя различные графически</p>	<p>Студент может самостоятельно создавать изображения для веб-приложения, которые полностью соответствуют стандартам и требованиям, используя</p>

	<p>методы адаптации графики для веб-приложений; ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений.</p> <p><b>Умения:</b> создание, использование и оптимизация изображений для веб – приложений; использование специальных графических редакторов; интеграция в готовый дизайн-проект новых графических элементов, не нарушая общей концепции.</p> <p><b>Практический опыт:</b> создание, использование и оптимизация изображений для веб – приложений.</p>	ограничени й.	редакторов; может использовать разработанны е изображения в веб-приложе ниях, корректно интегрироват ь большинство графических элементов в дизайн-проект. Т.	е редакторы; может использовать разработанны е изображения в веб-приложе ниях, корректно интегрироват ь графически е элементы в дизайн-прое кт.	различные графически е редакторы; может использовать разработанны е изображения в веб-приложе ниях, корректно интегрироват ь графически е элементы в дизайн-прое кт.
--	--	------------------	--	--	---

## 2. Этапы формирования компетенций и виды оценочных средств

№	Этапы формирования компетенций (разделы дисциплины/модуля/практики)	Код и наименование результатов обучения	Вид оценочного средства (тесты, задания, кейсы, вопросы и др.)
<b>МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>			
1	Тема 1. Основы web-технологий	ОП 8.1.1, ОП 8.1.2, ОП 8.1.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

2	Тема 2. Webдизайн	ОР 8.1.1, ОР 8.1.2, ОР 8.1.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
<b>МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа</b>			
1	Тема 1. Знакомство и основные инструменты Figma	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 2. Иконки, иллюстрации, картинки и компоненты	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 3. Библиотеки компонентов и общие стили	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 4. Auto Layout и Variants	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 5. Многостраничные документы, возможности, подготовка макетов	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
6	Тема 6. Введение в UX-дизайн	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
7	Тема 7. Стратегический анализ веб-приложений	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
8	Тема 8. Дизайн-мышление и СJM	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
9	Тема 9. Паттерны, Психология и Удобные интерфейсы	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
10	Тема 10. Интеграция когнитивных и социокультурных аспектов в дизайне	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
11	Тема 11. Юзабилити: Основы и Тестирование	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
12	Тема 12. UX и UI в e-commerce	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
13	Тема 13. Оптимизация Форм и мобильный UX	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

14	Тема 14. Текст и Данные в UX	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
15	Тема 15. Стандарты и законы в UX/UI дизайне	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 8.3.2	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
16	Тема 16. Современные методики разработки графического интерфейса	ОР 8.2.1, ОР 8.2.2 ОР 8.3.1, ОР 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 вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Формируемая компетенция
<b>МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>			
1	Какой язык разметки используется для создания веб-страниц?	a) CSS b) JavaScript c) HTML d) PHP	ПК 8.1
2	Какой тег используется для создания гиперссылок в HTML?	a) <link> b) <a> c) <img> d) <div>	ПК 8.1
3	Какой тег используется для создания нумерованного списка в HTML?	a) <ul> b) <li> c) <ol> d) <dl>	ПК 8.1
4	Какие элементы HTML используются для создания формы?	a) <form> и <input> b) <table> и <tr> c) <iframe> и <frame> d) <img> и <div>	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	a) <header>, <footer>, <nav>, <article> b) <div>, <span>, <p>, <a>	ПК 8.1

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Формируемая компетенция
	структурирования содержимого страницы?	c) <table>, <tr>, <td>, <th> d) <form>, <input>, <button>, <select>	
7	Какой селектор используется в CSS для выбора всех элементов определённого типа?	a) # b) . c) : d) tag	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?	a) 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
12	Какие принципы взаимодействия с пользователем могут быть реализованы на веб-сайте для улучшения пользовательского опыта?	a) Работа с куки-файлами и сессиями b) Адаптивный дизайн и кроссбраузерная совместимость c) Асинхронные запросы и технология AJAX d) Плавные анимации и интерактивные элементы интерфейса	ПК 8.1
<b>МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа</b>			
1	Для чего используется инструмент "Прототипирование" в Figma?	a) Для создания текстовых документов b) Для создания интерактивных прототипов c) Для редактирования фотографий d) Для создания музыки	ПК 8.3

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Формируемая компетенция
2	Что такое "Автокомпоненты" (Autocomponents) в Figma?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Компоненты, которые автоматически создаются при добавлении объектов на холст</li> <li>b) Компоненты, которые автоматически подстраиваются под контент</li> <li>c) Компоненты, которые автоматически изменяют свой размер в зависимости от разрешения экрана</li> <li>d) Компоненты, которые автоматически обновляются при изменении исходного объекта</li> </ul>	ПК 8.3
3	Как можно подключить библиотеку компонентов в Figma?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Через интернет-магазин</li> <li>b) Путем скачивания файлов и их импорта в Figma</li> <li>c) Через специальный интерфейс в приложении</li> <li>d) Невозможно подключить библиотеку компонентов</li> </ul>	ПК 8.3
4	Какой инструмент позволяет создавать связанные макеты с автоматической адаптацией при изменении размеров элементов?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Auto Layout</li> <li>b) Variants</li> <li>c) Общие стили</li> <li>d) Прототипирование</li> </ul>	ПК 8.3
5	Для чего используется многостраничный формат документов в Figma?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Для создания анимаций</li> <li>b) Для создания музыкальных композиций</li> <li>c) Для организации различных экранов или состояний проекта</li> <li>d) Для редактирования фотографий</li> </ul>	ПК 8.3
6	Что включает в себя процесс UX-дизайна?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Только создание визуального дизайна</li> <li>b) Исследование, проектирование и тестирование пользовательского опыта</li> <li>c) Только программирование функционала продукта</li> <li>d) Только анализ конкурентов</li> </ul>	ПК 8.2
7	Какой из нижеперечисленных элементов НЕ является частью стратегического анализа веб-приложений?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Исследование целевой аудитории</li> <li>b) Оценка пользовательского опыта</li> </ul>	ПК 8.2

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Формируемая компетенция
		<ul style="list-style-type: none"> <li>c) Анализ рынка и конкурентов</li> <li>d) Создание визуального дизайна</li> </ul>	
8	Какую информацию включает в себя Customer Journey Map?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Только информацию о продукте</li> <li>b) Все этапы взаимодействия клиента с продуктом или услугой</li> <li>c) Только оценку пользовательского опыта</li> <li>d) Только анализ конкурентов</li> </ul>	ПК 8.2
9	Как психология влияет на дизайн интерфейсов?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Никак, дизайн основан только на эстетике</li> <li>b) Психология помогает понять, как пользователи взаимодействуют с продуктом и что делает его удобным или неудобным</li> <li>c) Психология влияет только на цветовые решения</li> <li>d) Психология определяет только размеры элементов интерфейса</li> </ul>	ПК 8.2
10	Как социокультурные аспекты могут влиять на дизайн продукта?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Социокультурные аспекты не оказывают влияния на дизайн</li> <li>b) Они определяют предпочтения и потребности различных культурных и социальных групп пользователей</li> <li>c) Они играют роль только в рекламе продукта</li> <li>d) Они влияют только на ценовую политику продукта</li> </ul>	ПК 8.2
11	Какие преимущества обеспечивает высокая юзабилити продукта?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Увеличение конверсии и удовлетворенности пользователей</li> <li>b) Уменьшение числа пользователей</li> <li>c) Увеличение сложности использования продукта</li> <li>d) Увеличение стоимости продукта</li> </ul>	ПК 8.2
12	Какие аспекты UI важны для e-commerce?	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Только выбор цветовой схемы</li> <li>b) Только размещение кнопок</li> </ul>	ПК 8.3

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Формируемая компетенция
		<p>с) Все аспекты, включая навигацию, визуальные элементы, расположение контента и другие, которые делают сайт интуитивно понятным и привлекательным для покупателей</p> <p>d) Только выбор шрифтов</p>	
13	Какие факторы важны при оптимизации форм на мобильных устройствах?	<p>a) Количество полей в форме</p> <p>b) Размер кнопок и текстовых полей</p> <p>c) Простота заполнения и удобство использования на маленьких экранах</p> <p>d) Все вышеперечисленные факторы</p>	ПК 8.3
14	Какие данные могут использоваться для улучшения UX?	<p>a) Данные о поведении пользователей на сайте или в приложении (например, аналитика использования), обратная связь пользователей, данные о конверсии и т.д.</p> <p>b) Только данные о цвете и форме элементов дизайна</p> <p>c) Только данные о цене товаров</p> <p>d) Только данные о количестве пользователей</p>	ПК 8.2
15	Какие могут быть примеры стандартов и законов в UX/UI дизайне?	<p>a) WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), GDPR (General Data Protection Regulation), законы о защите данных пользователя, стандарты оформления интерфейсов и т.д.</p> <p>b) Только правила оформления шрифтов</p> <p>c) Только требования к использованию цветов</p> <p>d) Только требования к использованию анимации</p>	ПК 8.2
16	Какие методики могут использоваться для тестирования графического интерфейса?	<p>a) Только однопользовательское тестирование</p> <p>b) Метод "мышление вслух", опросы, интервью с пользователями, анализ данных использования</p> <p>c) Использование только аналитики</p>	ПК 8.3

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Формируемая компетенция
		d) Использование только автоматических тестов	

### 3.1.2. Практические задания

Номер практического задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
<b>МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>		
1	<p>Соотнесите каждый тег HTML5 с его предназначением:</p> <p>&lt;header&gt; &lt;footer&gt; &lt;nav&gt; &lt;article&gt;</p> <p>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.</p>	ПК 8.1
2	<p>Установите последовательность шагов разработки веб-приложения:</p> <p>Создание эскиза дизайна            Разработка прототипа интерфейса            Тестирование функционала            Разработка схемы пользовательского интерфейса</p>	ПК 8.1
3	<p>Дайте определение асинхронных запросов в контексте веб-разработки.</p>	ПК 8.1
4	<p>Что такое "аудит юзабилити веб-сайта" и каковы основные этапы его проведения?</p>	ПК 8.1
5	<p>Установите соответствие между этапами разработки веб-сайта и их описаниями:</p> <p>Техническое задание            Разработка дизайна            Тестирование и документирование            Размещение на сервере</p> <p>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.</p>	ПК 8.1
6	<p>Установите последовательность действий при аудите юзабилити веб-сайта:</p> <p>Проведение тестирования на различных устройствах            Анализ статистики использования сайта            Оценка удобства навигации по сайту            Подготовка отчёта с рекомендациями по улучшению юзабилити</p>	ПК 8.1

Номер практического задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
<b>МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа</b>		
1	<p>Упорядочите этапы анализа предметной области веб-приложения по последовательности действий.</p> <p>а) Сбор данных о конкурентах  б) Изучение целевой аудитории  в) Анализ рыночных трендов  г) Определение основных потребностей пользователей</p>	ПК 8.2
2	<p>Сопоставьте факторы целевого рынка с их влиянием на дизайн веб-приложения.</p> <p>Фактор:  Высокая конкуренция  Рост мобильной аудитории  Требования безопасности  Повышенная потребность в удобстве использования</p> <p>Влияние:  Необходимость выделиться в дизайне  Адаптивный дизайн для мобильных устройств  Внедрение защитных механизмов в интерфейсе  Фокус на юзабилити и UX</p>	ПК 8.2
3	<p>Заполните пропуски в списке требований к дизайну, выбрав соответствующие стандарты и современные тенденции дизайна.</p> <p>Требование к адаптивному дизайну: ___</p> <p>Использование цветовой гаммы, соответствующей корпоративному стилю: ___</p> <p>Обеспечение удобства использования для пользователей с ограниченными возможностями: ___</p>	ПК 8.2
4	<p>Введите формулу для расчета пропорций элементов в макете веб-приложения и проверьте ее на эквивалентность правильной формуле.</p>	ПК 8.3
5	<p>Упорядочите требования к дизайну веб-приложения по приоритету реализации.</p> <p>а) Соответствие корпоративному стилю  б) Адаптивность под различные устройства  в) Высокая скорость загрузки страниц  г) Простота и понятность интерфейса</p>	ПК 8.2
6	<p>Заполните пропуски в перечне стандартов, которые должны соблюдаться при разработке графических макетов.</p> <p>Стандарты доступности: ___</p> <p>Стандарты безопасности: ___</p> <p>Стандарты типографики: ___</p>	ПК 8.3
7	<p>Сопоставьте типы графических элементов с их предполагаемым использованием в веб-приложении.</p> <p>а) Иконка "Корзина"  б) Фоновое изображение с природой  в) GIF-анимация товаров  г) Логотип компании</p> <p>1) Добавление товаров в корзину  2) Создание атмосферы спокойствия и гармонии</p>	ПК 8.3

Номер практического задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	3) Представление товаров в динамичной форме 4) Идентификация бренда	
8	Определите максимальное количество цветов в формате изображения JPEG, учитывая технические ограничения.	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	Формируемая компетенция
<b>МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>		
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

### 3.2.2. Типовые вопросы для подготовки к экзамену

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
<b>МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа</b>		
1	Какое понятие описывает основные потребности, цели и предпочтения пользователей?	ПК 8.2
2	Какая деятельность направлена на изучение поведения и потребностей пользователей?	ПК 8.2
3	Как называется документ, описывающий требования к дизайну продукта?	ПК 8.2
4	Что обозначает UI?	ПК 8.2
5	Как называется коллекция готовых компонентов для повторного использования?	ПК 8.2
6	Какой термин описывает пропорциональное распределение элементов в дизайне?	ПК 8.3
7	Как называется практика организации информации на экране для лучшего восприятия?	ПК 8.3
8	Как называется элемент дизайна, который привлекает внимание пользователя к определенной области на экране?	ПК 8.3
9	Как называется процесс изменения размера изображения без потери качества?	ПК 8.3
10	Как называется изображение, состоящее из пикселей и подверженное искажению при увеличении?	ПК 8.3
11	Какой термин описывает процесс создания детальных сценариев использования продукта?	ПК 8.2
12	Какая методика UX-исследования помогает понять, как пользователи взаимодействуют с продуктом?	ПК 8.2
13	Какой термин обозначает структурированный набор изображений, используемых для создания графического интерфейса?	ПК 8.3
14	Какие параметры учтёте при выборе размеров кнопок для разных экранов устройств?	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 выполнения тестовых заданий**

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

Тестовые задания считаются не принятыми, если студенты правильно ответили 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 практико-ориентированные 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.*