Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего  
образования

**«Финансовый университет при Правительстве  
Российской Федерации»  
(Финансовый университет)**

Алтайский филиал Финансового университета

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебно-методической работе Алтайского филиала Финуниверситета

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.В. Сильченко

« 23 » апреля 2024 г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

**по дисциплине  
«ОП.13 ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ ГРАФИЧЕСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ»**по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование

Барнаул, 2024 г.

**1. Кодификатор фонда оценочных средств**

Наименование учебной дисциплины «ОП.13 Основы проектирования и разработки графических интерфейсов».

Планируемые результаты освоения дисциплины:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

**2. Оценочные материалы**

1. Назовите основные принципы проектирования пользовательских интерфейсов.  
  
2. Каковы основные этапы разработки графического интерфейса?  
  
3. Какой дизайн фокусируется на общем опыте пользователя при взаимодействии с продуктом?   
  
4. Какие инструменты вы можете использовать для прототипирования графических интерфейсов?  
  
5. Что включает в себя исследование пользователей, анализ их потребностей и поведения, создание персоны?

6. Какой из следующих принципов не является основным при проектировании интерфейсов?  
   a) Простота  
   b) Сложность  
   c) Доступность  
   d) Консистентность  
  
7. Какой инструмент чаще всего используется для создания макетов интерфейсов?  
   a) Microsoft Word  
   b) Adobe Photoshop  
   c) Figma  
   d) Notepad  
  
8. Что такое wireframe в контексте проектирования интерфейсов?  
   a) Завершенный дизайн  
   b) Черновик структуры интерфейса  
   c) Код программы  
   d) Графический элемент  
  
9. Какой из следующих терминов относится к пользовательскому опыту?  
   a) UI  
   b) UX  
   c) API  
   d) CSS  
  
10. Какой метод чаще всего используется для тестирования пользовательского интерфейса?  
   a) А/Б-тестирование  
   b) Код-ревью  
   c) Интеграционное тестирование  
   d) Юнит-тестирование  
   – Ключ ответа:    
  
11. Является ли доступность важным аспектом проектирования интерфейсов? (выберите верно/неверно)  
   a) верно  
   b) неверно  
  
12. Используются ли прототипы в процессе разработки интерфейсов? (выберите верно/неверно)  
a) верно  
   b) неверно  
  
13. Является ли цветовая палитра важной для визуального восприятия интерфейса? (выберите верно/неверно)  
   a) верно  
   b) неверно  
  
14. Нужно ли учитывать мобильные устройства при проектировании интерфейсов? (выберите верно/неверно)  
   a) верно  
   b) неверно  
  
15. Является ли обратная связь от пользователей важной для улучшения интерфейса? (выберите верно/неверно)  
a) верно  
   b) неверно  
  
16. Установите соответствие принципов проектирования и их описаний:

|  |  |
| --- | --- |
| Принцип | Описание |
| 1. Простота | А. Упрощение навигации |
| 1. Консистентность | Б. Единый стиль и поведение элементов |
| 1. Доступность | В. Возможность использования всеми пользователями |

17. Установите соответствие инструментов и их назначения:

|  |  |
| --- | --- |
| Инструмент | Назначение |
| 1. Figma | А. Создание интерактивных прототипов |
| 1. Adobe XD | Б. Прототипирование |
| 1. InVision | В. Векторная графика |

18. Установите соответствие типов тестирования и их описаний:

|  |  |
| --- | --- |
| Тип тестирования | Описание |
| 1. А/Б-тестирование | А. Оценка удобства использования |
| 1. Юзабилити-тестирование | Б. Сравнение двух версий интерфейса |

19. Упорядочите этапы проектирования интерфейса:  
  
   a) Исследование пользователей   
   b) Создание прототипа   
   c) Тестирование   
   d) Итеративное улучшение   
  
20. Упорядочите процесс разработки графического интерфейса:  
  
   a) Анализ требований   
   b) Реализация дизайна   
   c) Тестирование   
   d) Презентация конечного продукта

1. **Примерные критерии оценивания**

**Критерии оценки знаний при проведении устного/письменного опроса (зачет/экзамен)**

Оценка «**отлично**» – выставляется обучающемуся, показавшему всесторонние, систематизированные, глубокие знания вопросов дисциплины.

Оценка «**хорошо**» – выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, но допускает в ответе некоторые неточности, которые может устранить с помощью дополнительных вопросов преподавателя.

Оценка «**удовлетворительно**» – выставляется обучающемуся, показавшему фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно правильные формулировки базовых понятий, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, но при этом он владеет основными понятиями, необходимыми для дальнейшего обучения и может применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

Оценка «**неудовлетворительно**» – выставляется обучающемуся, который не знает большей части основного содержания вопросов тем дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий.

1. **Ключ (правильные ответы)**
2. простота, доступность, обратная связь
3. исследование пользователей, создание прототипов, тестирование, итеративное улучшение и внедрение
4. UX
5. Figma, Adobe XD, Sketch, InVision и Axure
6. определение целевой аудитории для интерфейса
7. b
8. c
9. b
10. b
11. a
12. верно
13. верно
14. верно
15. верно
16. верно
17. 1-A, 2-Б, 3-В
18. 1-Б, 2-В, 3-А
19. 1-Б, 2-А
20. a → b → c → d
21. a → b → c → d