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 три основных принципа проектирования пользовательских интерфейсов.

2. Установите последовательность этапов разработки графического интерфейса:
a) создание прототипов
b) тестирование
c) исследование пользователей
d) итеративное улучшение

3. Какой дизайн фокусируется на общем опыте пользователя при взаимодействии с продуктом?

4. Какие инструменты вы можете использовать для прототипирования графических интерфейсов (перечислите все правильные ответы из списка):
a) Sketch
b) Kest
c) Figma
d) InVision

5. Исследование пользователей, анализ их потребностей и поведения, создание персоны – это элементы определения _____ для интерфейса (вставьте пропущенное слововыражение).

6. В дизайне и интерфейсах _____ означает, что похожие элементы выглядят и ведут себя одинаково (вставьте пропущенное слово).

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

11. При проектировании мобильных интерфейсов правило _____ означает проектирование основы, а затем настройка отображения так, чтобы на любом устройстве было удобно (вставьте пропущенное слово).

12. Установите соответствие принципов проектирования и их описаний:

Принцип	Описание
1. Простота	A. Упрощение навигации
2. Консистентность	B. Единый стиль и поведение элементов
3. Доступность	C. Возможность использования всеми пользователями

13. Установите соответствие инструментов и их назначения:

Инструмент	Назначение
1. Figma	A. Создание интерактивных прототипов
2. Adobe XD	B. Прототипирование
3. InVision	C. Векторная графика

14. Упорядочите процесс разработки графического интерфейса:
a) Анализ требований

b) Реализация дизайна
c) Тестирование
d) Презентация конечного продукта

15. При проектировании мобильных интерфейсов принцип физической эргономики учитывает:
a) легкость понимания и запоминания
b) особенности ввода и хвата
c) мгновенный отклик
d) солнечные блики и яркость

3. 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.

4. Ключ (правильные ответы)

1. простота, доступность, обратная связь
2. c, a, в, d
3. UX
4. a, c, d
5. целевой аудитории
6. консистентность
7. c
8. b
9. b
10.a

11.адаптивности
12.1-A, 2-B, 3-C
13.1-B, 2-C, 3-A
14.a, b, c, d
15.b