

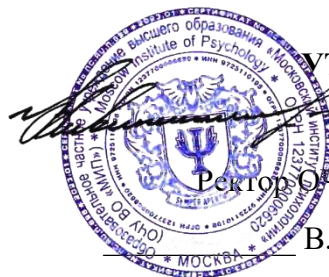


ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ

**Образовательное частное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ»
(ОЧУ ВО «МИП»)**

ОДОБРЕНА:

на заседании Ученого совета
Протокол № 3 от «26» марта 2026 г.



УТВЕРЖДАЮ:

Ректор ОЧУ ВО «МИП»

В.В. Столяренко

«26» марта 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.11 Графический дизайн интерфейсов

основной профессиональной образовательной программы высшего образования - программы бакалавриата по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика направленность (профиль) программы бакалавриата - «Прикладные информационные технологии в психологическом консультировании»

(форма обучения: очно-заочная)

(в том числе, **типовые оценочные материалы**
для проведения текущего контроля успеваемости
и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине)

Год набора - 2027

Москва, 2026

Рабочая программа учебной дисциплины Б1.В.11 Графический дизайн интерфейсов является компонентом основной профессиональной образовательной программы высшего образования - программы бакалавриата по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (направленность (профиль) программы бакалавриата - «Прикладные информационные технологии в психологическом консультировании», форма обучения - очно-заочная).

Рабочая программа дисциплины составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 19.09.2017 г. № 922 (зарегистрирован Минюстом России 12.10.2017 № 48531) (в редакции приказов Минобрнауки России от 26.11.2020 № 1456, от 08.02.2021 № 83, от 19.07.2022 № 662, от 27.02.2023 № 208) (ФГОС ВО 3++).

Рабочая программа дисциплины разработана с учетом рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы Института, утвержденных ректором Института.

Рабочая программа дисциплины в актуальной редакции рассмотрена на заседании кафедры «Психологии и гуманитарных дисциплин» (протокол № 2 от 19.03.2026), одобрена на заседании Ученого совета (протокол № 3 от 26.03.2026 г.) и утверждена ректором Образовательного частного учреждения высшего образования «Московский институт психологии» (ОЧУ ВО «МИП») 26.03.2026 г.

Оглавление

1. Наименование и цель освоения дисциплины	5
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	5
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	6
4. Объем и содержание дисциплины.....	7
4.1. Общая трудоемкость дисциплины	7
4.2. Распределение учебного времени по темам и видам учебных занятий	8
4.3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)	9
4.4. Дидактические единицы (вопросы) для подготовки к практическим занятиям, контроля и самоконтроля знаний теоретического материала по пройденным темам	11
4.5. Примерный перечень вопросов для организации и планирования самостоятельной работы студентов по изученным темам/разделам	12
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	14
6. Обучение инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	16
7. Организация воспитательной работы в процессе реализации дисциплины как компонента образовательной программы	16
8. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля)	17
8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	17
8.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	18
8.3. Электронно-библиотечные системы	18
8.4. Перечень комплектов лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства, используемого при изучении учебной дисциплины (модуля)	18
8.5. Современные профессиональные базы данных и информационно-справочные системы	19
8.6. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	19
9. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения и фонд оценочных средств по дисциплине	21
9.1. Описание оценочных средств текущего, рубежного и промежуточного контроля ...	22
9.2. Формы текущего/рубежного контроля успеваемости и достижения результатов обучения.....	23
9.3. Критерии оценки результатов текущего и рубежного контроля	25
9.4. Процедура промежуточной аттестации	27
9.5. Критерии оценки образовательных результатов обучающихся на зачете по дисциплине:	28
9.6. Соответствие уровня освоения компетенции планиваемым результатам обучения и критериям их оценивания	29

10. Оценочные средства для проведения контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	32
10.1. Типовые контрольные задания для проведения текущей/рубежной аттестации по дисциплине (модулю).	32
10.2. Примерный перечень тестовых заданий для текущего/рубежного/промежуточного контроля.....	33

1. Наименование и цель освоения дисциплины

Учебная дисциплина «Графический дизайн интерфейсов» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Прикладные информационные технологии в психологическом консультировании» в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (уровень бакалавриата), утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 19.09.2017 г. № 922 (в редакции приказов Минобрнауки России от 26.11.2020 № 1456, от 08.02.2021 № 83, от 19.07.2022 № 662, от 27.02.2023 № 208) (ФГОС ВО 3++).

Основная цель изучения учебной дисциплины состоит в том, чтобы сформировать у обучающихся систематизированные знания в области графического дизайна пользовательских интерфейсов, практические умения и навыки проектирования визуального стиля, информационной архитектуры и средств визуализации данных информационных систем, а также готовность планировать и проводить юзабилити-исследования и формировать приоритизированные рекомендации по совершенствованию интерфейсов.

Задачи:

- формирование представлений об основах графического дизайна (типографика, цвет, композиция), принципах создания дизайн-систем, стилевых руководств и визуализации данных;
- овладение методами проектирования структуры, навигации и информационной архитектуры пользовательского интерфейса с учетом требований эргономики, доступности и отраслевой специфики;
- развитие компетенций по планированию и проведению юзабилити-исследований информационных систем, анализу их результатов и формированию приоритизированных рекомендаций.

Дисциплина направлена на формирование профессиональной компетенции ПК-4. Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к выполнению обобщенных трудовых функций и трудовых функций в соответствии с профессиональным стандартом: ПС 06.025 «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» (приказ Минтруда России от 29.09.2020 № 671н), ОТФ В, ТФ В/01.6, В/02.6, В/03.6; ОТФ С, ТФ С/01.6, С/02.6, С/03.6; ОТФ D, ТФ D/01.6, D/02.6, D/03.6, D/04.6, D/05.6.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Графический дизайн интерфейсов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, программы бакалавриата по направлению 09.03.03 Прикладная информатика. Реализуется в рамках Блока 1 Дисциплины (модули) в 8 семестре 4 курса.

Освоение дисциплины опирается на знания и умения, сформированные при изучении дисциплин «Анализ данных и визуализация» (6 семестр), «Веб-технологии Frontend» (6 семестр), «UX-проектирование» (7 семестр), «Юзабилити-исследования для mental-health сервисов» (7 семестр).

Одновременно с ней изучаются дисциплины «Цифровая психодиагностика и психометрика» (8 семестр), «Мобильная разработка для mental-health сервисов» (8 семестр, дисциплина по выбору), с которыми она связана по содержанию.

Результаты освоения дисциплины используются при прохождении практик «Научно-исследовательская работа» (8 семестр), «Преддипломная практика» (9 семестр), при выполнении и защите выпускной квалификационной работы.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины обучающийся по программе бакалавриата должен овладеть:

ПК-4 Способен проектировать пользовательские интерфейсы информационной системы и проводить юзабилити-исследования

Планируемые результаты обучения по дисциплине

Формируемая компетенция	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения
ПК-4 Способен проектировать пользовательские интерфейсы информационной системы и проводить юзабилити-исследования	ПК-4.1. Разрабатывает графический дизайн интерфейса и средства визуализации данных в информационной системе. ПК-4.2. Проектирует пользовательский интерфейс информационной системы с учетом требований эргономики, доступности и отраслевой специфики. ПК-4.3. Планирует и проводит юзабилити-исследование информационной системы, анализирует результаты и формирует приоритизированные рекомендации.	ПК-4.1. Знать: основы графического дизайна (типографика, цвет, композиция); принципы создания дизайн-систем и стилевых руководств; принципы визуализации данных (Э. Тафти, С. Фью); типы визуализаций и критерии их выбора Уметь: разрабатывать визуальный стиль интерфейса (цветовую палитру, типографику, иконографику); создавать и поддерживать стилевое руководство; проектировать визуализации данных и интерактивные дашборды Владеть: инструментами создания дизайн-систем (Figma, Storybook); инструментами визуализации данных (D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы); практикой ведения дизайн-системы в продуктовой команде ПК-4.2. Знать: принципы проектирования пользовательских интерфейсов; методы построения карт путей пользователя (CJM); требования эргономики (ISO 9241) и доступности (WCAG); особенности пользователей mental-health приложений (тревожные, депрессивные состояния и др.) Уметь: проектировать структуру и навигацию интерфейса; формировать информационную архитектуру; адаптировать интерфейс под различные категории пользователей; проверять соответствие требованиям доступности

		Владеть: инструментами проектирования UI (Figma, Sketch, Adobe XD); практикой построения пользовательских сценариев; методами проектирования инклюзивных интерфейсов; инструментами оценки соответствия WCAG ПК-4.3. Знать: методы юзабилити-исследования (модерируемое, немодерируемое тестирование, A/B тесты); методы формирования выборки и определения ее размера; этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов; методы количественного и качественного анализа данных Уметь: планировать юзабилити-исследование; формировать репрезентативную выборку; модерировать сессии тестирования и фиксировать качественные и количественные данные; формулировать приоритизированные рекомендации Владеть: инструментами юзабилити-тестирования (UserTesting, Maze, UsabilityHub); практикой проведения сессий тестирования; навыками этического согласования исследований; приемами стандартизированного сбора данных
--	--	--

4. Объем и содержание дисциплины

4.1. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

№	Се- местр	Общая тру- доемкость		В том числе контактная работа с преподавателем							Кон- троль	Сам. рабо- та	Форма проме- жуточной ат- тестации
		В з.е.	В ча- сах	всего	Л	Сем	КоР	К Р П	Ко нс	Э			
1	8	2	72	36	12	24	-	-	-	-	-	36	Зачет

Примечание:

В з.е. - в зачетных единицах

Л. (Лек.) - лекция

Пр. - практическое занятие

Сем. - семинар

КоР. - контрольная работа

КРП - курсовая работа (курсовой проект)

СР (Сам.работа) - самостоятельная работа

З - зачет/зачет с оценкой

К (Конс.) - консультация

Э. - экзамен

Контроль - контрольное время на подготовку к экзамену

4.2. Распределение учебного времени по темам и видам учебных занятий очно-заочная форма обучения

№	Наименование тем учебных занятий	Всего часов	Контактная работа с преподавателем							Сам. раб.	Формируемые компетенции
			Всего	Л	Сем	КоР	КРП	Конс	Э		
1	Тема 1. Введение в графический дизайн интерфейсов	7	4	2	2	-	-	-	-	3	ПК-4
2	Тема 2. Типографика в дизайне интерфейсов	7	4	2	2	-	-	-	-	3	ПК-4
3	Тема 3. Цвет и композиция в дизайне интерфейсов	7	4	2	2	-	-	-	-	3	ПК-4
4	Тема 4. Сетки, отступы и визуальная иерархия экрана	7	4	2	2	-	-	-	-	3	ПК-4
5	Тема 5. Иконография и графические ресурсы интерфейса	7	4	2	2	-	-	-	-	3	ПК-4
6	Тема 6. Дизайн-системы и стилевые руководства	7	4	2	2	-	-	-	-	3	ПК-4
7	Тема 7. Информационная архитектура и навигация	5	2		2	-	-	-	-	3	ПК-4
8	Тема 8. Проектирование и прототипирование интерфейса в Figma	5	2		2	-	-	-	-	3	ПК-4
9	Тема 9. Эргономика и доступность интерфейсов	5	2		2	-	-	-	-	3	ПК-4
10	Тема 10. Визуализация данных и интерактивные дашборды	5	2		2	-	-	-	-	3	ПК-4
11	Тема 11. Юзабилити-исследования: планирование и проведение	5	2		2	-	-	-	-	3	ПК-4
12	Тема 12. Анализ результатов	5	2		2	-	-	-	-	3	ПК-4

	юзабилити-тестирования и приоритизация рекомендаций										
	Промежуточная аттестация (зачет)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	ПК-4
	Итого	72	36	12	24					36	

4.3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Введение в графический дизайн интерфейсов.

Графический дизайн интерфейсов как область профессиональной деятельности на стыке дизайна, инженерии и психологии. Пользовательский интерфейс информационной системы: элементы, состояния, паттерны взаимодействия. Роль дизайнера интерфейсов в продуктовой команде, взаимодействие с аналитиками, разработчиками и специалистами по сопровождению. Жизненный цикл дизайна: исследование, проектирование, проверка, передача в разработку. Требования профессионального стандарта 06.025 «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» к результатам работы дизайнера. Особенности интерфейсов информационных систем психологического консультирования и mental-health сервисов.

Тема 2. Типографика в дизайне интерфейсов.

Шрифт как основной носитель информации в интерфейсе. Классификация шрифтов, гарнитура, начертание, кегль, интерлиньяж, трекинг. Типографическая шкала и модульные соотношения размеров. Читаемость и различимость текста на экране, длина строки, выравнивание. Системные и веб-шрифты, переменные шрифты, лицензирование шрифтов. Текстовые стили в дизайн-системе и правила их применения.

Тема 3. Цвет и композиция в дизайне интерфейсов.

Основы цветоведения: цветовые модели RGB и HSL, восприятие цвета. Построение цветовой палитры продукта: основные, дополнительные и семантические цвета. Цветовой контраст и его нормирование. Психологическое воздействие цвета и культурные ассоциации, применение цвета в mental-health продуктах. Законы композиции: равновесие, ритм, контраст, доминанта. Гештальт-принципы группировки элементов интерфейса.

Тема 4. Сетки, отступы и визуальная иерархия экрана.

Модульные сетки и колоночная верстка экранов. Базовая сетка, кратность отступов, вертикальный ритм. Визуальная иерархия: размер, насыщенность, цвет и положение как инструменты управления вниманием пользователя. Плотность информации и белое пространство. Адаптивные и отзывчивые макеты, контрольные точки. Согласованность экранов и повторное использование шаблонов.

Тема 5. Иконография и графические ресурсы интерфейса.

Иконки в интерфейсе: функции, типы, стили. Пиксельная и векторная графика, форматы SVG и PNG. Построение иконок по сетке, единый визуальный язык набора. Иллюстрации, фотографии и пустые состояния экранов. Оптимизация графических ресурсов, экспорт и передача разработчикам. Управление библиотекой графических ресурсов продукта.

Тема 6. Дизайн-системы и стилевые руководства.

Дизайн-система как единый источник правды о визуальном языке продукта. Дизайн-токены: цвета, типографика, отступы, тени. Библиотека компонентов, их варианты и состояния. Стилизовое руководство и правила применения компонентов. Инструменты создания и ведения дизайн-систем: Figma, Storybook. Версионирование, поддержка и развитие дизайн-системы в продуктовой команде.

Тема 7. Информационная архитектура и навигация.

Информационная архитектура информационной системы: структура разделов, группировка и именование функций. Персоны, сценарии и методы построения карт путей пользователя (CJM). Схемы навигации: иерархическая, плоская, комбинированная. Навигационные паттерны: меню, вкладки, хлебные крошки, поиск. Карточная сортировка как метод проверки структуры. Проектирование потоков задач пользователя.

Тема 8. Проектирование и прототипирование интерфейса в Figma.

Инструменты проектирования UI: Figma, Sketch, Adobe XD. Вайрфреймы, макеты низкой и высокой детализации. Автолейаут, компоненты и стили в Figma. Интерактивные прототипы: связи экранов, переходы, анимация. Совместная работа над макетом, комментирование и согласование. Передача макетов в разработку, спецификации и режим инспектирования.

Тема 9. Эргономика и доступность интерфейсов.

Требования эргономики к пользовательским интерфейсам по стандартам серии ISO 9241. Правила доступности веб-контента WCAG: воспринимаемость, управляемость, понятность, надежность. Проектирование инклюзивных интерфейсов: поддержка экранных дикторов, контрастность, масштабирование. Особенности пользователей mental-health приложений: тревожные и депрессивные состояния, снижение когнитивных ресурсов. Инструменты оценки соответствия WCAG. Адаптация интерфейса под различные категории пользователей.

Тема 10. Визуализация данных и интерактивные дашборды.

Принципы визуализации данных Э. Тафти и С. Фью. Типы визуализаций и критерии их выбора: сравнение, динамика, структура, распределение, связь. Проектирование интерактивных дашбордов: компоновка, уровни детализации, фильтры. Визуализация показателей психологического состояния и динамики консультирования. Инструменты визуализации данных: D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы. Типичные ошибки и искажения в визуализации данных.

Тема 11. Юзабилити-исследования: планирование и проведение.

Юзабилити как характеристика качества интерфейса. Методы юзабилити-исследования: модерируемое и немодерируемое тестирование, A/B тесты, опросы, анализ поведения пользователей. Планирование исследования: цели, гипотезы, задания, метрики. Методы формирования выборки и определения ее размера. Этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов, информированное согласие. Модерация сессий тестирования, фиксация качественных и количественных данных. Инструменты юзабилити-тестирования: UserTesting, Maze, UsabilityHub.

Тема 12. Анализ результатов юзабилити-тестирования и приоритизация рекомендаций.

Количественный и качественный анализ данных юзабилити-исследования. Метрики юзабилити: успешность выполнения задач, время, ошибки, субъективные шкалы SUS и SEQ. Систематизация находок и оценка критичности проблем. Приоритизация рекомендаций по влиянию на пользователя и трудоемкости внедрения. Подготовка отчета об ис-

следовании и представление результатов команде. Итеративный цикл улучшения интерфейса по результатам исследований.

4.4. Дидактические единицы (вопросы) для подготовки к практическим занятиям, контроля и самоконтроля знаний теоретического материала по пройденным темам

Тема 1. Введение в графический дизайн интерфейсов.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Пользовательский интерфейс информационной системы: элементы, состояния, паттерны взаимодействия.
2. Роль дизайнера интерфейсов в продуктовой команде и жизненный цикл дизайна.
3. Особенности интерфейсов информационных систем психологического консультирования.

Тема 2. Типографика в дизайне интерфейсов.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Классификация шрифтов; гарнитура, начертание, кегль, интерлиньяж, трекинг.
2. Типографическая шкала и читаемость текста на экране.
3. Текстовые стили в дизайн-системе и правила их применения.

Тема 3. Цвет и композиция в дизайне интерфейсов.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Цветовые модели и построение цветовой палитры продукта.
2. Цветовой контраст и его нормирование.
3. Законы композиции и гештальт-принципы группировки элементов интерфейса.

Тема 4. Сетки, отступы и визуальная иерархия экрана.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Модульные сетки и колоночная верстка экранов.
2. Инструменты построения визуальной иерархии экрана.
3. Адаптивные макеты и контрольные точки.

Тема 5. Иконография и графические ресурсы интерфейса.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Функции, типы и стили иконок в интерфейсе.
2. Векторная и пиксельная графика, форматы SVG и PNG.
3. Экспорт и передача графических ресурсов разработчикам.

Тема 6. Дизайн-системы и стилевые руководства.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Дизайн-токены и библиотека компонентов дизайн-системы.
2. Стилизовое руководство и правила применения компонентов.
3. Инструменты ведения дизайн-систем: Figma, Storybook.

Тема 7. Информационная архитектура и навигация.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Структура разделов и группировка функций информационной системы.
2. Карты путей пользователя (СJM), персоны и сценарии.
3. Схемы навигации и навигационные паттерны интерфейса.

Тема 8. Проектирование и прототипирование интерфейса в Figma.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Вайрфреймы и макеты низкой и высокой детализации.
2. Автолейаут, компоненты и стили в Figma.
3. Интерактивный прототип и передача макетов в разработку.

Тема 9. Эргономика и доступность интерфейсов.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Требования эргономики ISO 9241 к пользовательским интерфейсам.
2. Принципы доступности WCAG и проектирование инклюзивных интерфейсов.
3. Адаптация интерфейса под особенности пользователей mental-health приложе-

ний.

Тема 10. Визуализация данных и интерактивные дашборды.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Принципы визуализации данных Э. Тафти и С. Фью.
2. Типы визуализаций и критерии их выбора.
3. Проектирование интерактивного дашборда информационной системы.

Тема 11. Юзабилити-исследования: планирование и проведение.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Методы юзабилити-исследования и условия их применения.
2. Планирование исследования: цели, гипотезы, задания, метрики, выборка.
3. Этические требования к исследованиям и модерация сессий тестирования.

Тема 12. Анализ результатов юзабилити-тестирования и приоритизация рекомендаций.

Время - 2 часа.

Основные вопросы:

1. Метрики юзабилити и методы анализа данных исследования.
2. Оценка критичности проблем и приоритизация рекомендаций.
3. Подготовка отчета об исследовании и представление результатов.

4.5. Примерный перечень вопросов для организации и планирования самостоятельной работы студентов по изученным темам/разделам

1. Место графического дизайна интерфейсов в процессе создания информационной системы.
2. Требования профессионального стандарта 06.025 к деятельности дизайнера интерфейсов.
3. Критерии выбора шрифтовой пары для интерфейса информационной системы.

4. Переменные шрифты и их применение в адаптивных интерфейсах.
5. Семантические цвета интерфейса и их применение в сообщениях системы.
6. Психологическое воздействие цвета в интерфейсах mental-health приложений.
7. Кратность отступов и вертикальный ритм в макете экрана.
8. Роль белого пространства в снижении когнитивной нагрузки пользователя.
9. Построение набора иконок по сетке в едином визуальном языке.
10. Проектирование пустых состояний экранов информационной системы.
11. Состав и структура дизайн-токенов продукта.
12. Порядок версионирования и развития дизайн-системы в продуктовой команде.
13. Карточная сортировка как метод проверки информационной архитектуры.
14. Построение карты пути пользователя для сценария записи на консультацию.
15. Сравнение инструментов проектирования UI: Figma, Sketch, Adobe XD.
16. Построение интерактивного прототипа сценария пользователя.
17. Инструменты автоматизированной проверки соответствия WCAG.
18. Проектирование интерфейса с учетом тревожных и депрессивных состояний пользователей.
19. Инструменты визуализации данных: D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы.
20. Типичные ошибки и искажения в визуализации данных.
21. Сравнение модерируемого и немодерируемого юзабилити-тестирования.
22. Информированное согласие участника исследования mental-health сервиса.
23. Субъективные шкалы SUS и SEQ в оценке юзабилити.
24. Матрица приоритизации рекомендаций по влиянию и трудоемкости.
25. Элементы, состояния и паттерны взаимодействия пользовательского интерфейса.
26. Роль дизайнера интерфейсов в продуктовой команде.
27. Жизненный цикл дизайна интерфейса: от исследования до передачи в разработку.
28. Основные характеристики шрифта: гарнитура, начертание, кегль, интерлиньяж.
29. Типографическая шкала и модульные соотношения размеров текста.
30. Факторы читаемости текста в экранном интерфейсе.
31. Типографика как часть дизайн-системы продукта.
32. Цветовые модели RGB и HSL, восприятие цвета пользователем.
33. Структура цветовой палитры продукта: основные, дополнительные и семантические цвета.
34. Законы композиции: равновесие, ритм, контраст, доминанта.
35. Гештальт-принципы группировки элементов интерфейса.
36. Модульная сетка экрана и колоночная верстка.
37. Визуальная иерархия и инструменты управления вниманием пользователя.
38. Адаптивные и отзывчивые макеты интерфейса.
39. Иконография интерфейса: функции, типы, стили иконок.
40. Сравнение пиксельной и векторной графики, области применения форматов SVG и PNG.
41. Управление библиотекой графических ресурсов продукта.
42. Дизайн-система: назначение, состав, принципы построения.
43. Стилизовое руководство и правила применения компонентов.
44. Информационная архитектура информационной системы: структура, группировка, именование.
45. Схемы навигации: иерархическая, плоская, комбинированная.
46. Навигационные паттерны: меню, вкладки, хлебные крошки, поиск.
47. Вайрфрейм, макет и интерактивный прототип: назначение и различия.
48. Автолейаут, компоненты и стили в Figma.
49. Передача макетов в разработку и спецификации.
50. Требования эргономики к интерфейсам по стандартам серии ISO 9241.

51. Принципы доступности WCAG: воспринимаемость, управляемость, понятность, надежность.
52. Проектирование инклюзивных интерфейсов.
53. Принципы визуализации данных Э. Тафти и С. Фью.
54. Типы визуализаций и критерии их выбора для прикладной задачи.
55. Проектирование интерактивных дашбордов: компоновка, детализация, фильтры.
56. А/В-тестирование в юзабилити-исследованиях.
57. Планирование юзабилити-исследования: цели, гипотезы, задания, метрики.
58. Методы формирования выборки и определения ее размера.
59. Этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов.
60. Количественный и качественный анализ данных юзабилити-исследования.
61. Объективные метрики юзабилити: успешность, время выполнения задачи, ошибки.
62. Отчет о юзабилити-исследовании и итеративный цикл улучшения интерфейса.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Самостоятельная работа студентов (СРС, СР) является важным видом учебной и научной деятельности, направленным на развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению задач учебного и профессионального уровня. Самостоятельная работа - обязательная часть учебного процесса для каждого обучающегося, объем которой определяется учебным планом.

Объем, виды и формы самостоятельной работы студентов при реализации дисциплины, порядок ее организации и контроля определяются ведущим преподавателем в соответствии с Методическими рекомендациями по организации самостоятельной работы обучающихся Института и доводятся до сведения обучающихся.

Основными видами самостоятельной работы обучающихся является:

- изучение теоретического учебного материала на основе конспектов лекций и подготовка к практическим занятиям (повторение ответов на теоретические вопросы к занятиям);
- работа с литературой для подготовки выступлений с докладом (эссе, рефератом), а также изучения учебной литературы по вопросам, отведенным на самостоятельное освоение (при наличии);
- подготовка к устному опросу или письменному тестированию, к контрольной работе;

- самостоятельное выполнение практико-ориентированных заданий

Методические рекомендации при подготовке к аудиторным занятиям

К аудиторным занятиям относятся лекционные занятия и практические (семинарские) занятия.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный учебный материал, дополнить содержание при самостоятельной работе с литературой, подготовиться к промежуточной аттестации. В процессе конспектирования следует обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации.

В ходе подготовки к практическому занятию обучающемуся рекомендуется изучить указанную в рабочей программе основную литературу, ознакомиться с дополнительной литературой по теме занятия. Для лучшего понимания содержания программы обучающимся рекомендуется постоянно соотносить знания, получаемые в курсе, с уже накопленными сведениями из области психологии, активно задавать вопросы по изучаемому материалу и принимать участие в обсуждениях на практических занятиях.

При решении практических заданий (задач) обучающемуся рекомендуется предварительно повторить теоретический материал по соответствующей теме (вопросу), выпи-

сать алгоритм выполнения аналогичных типов заданий и (или) необходимые формулы; кратко отразить исходное условие задания; привести развернутые пояснения хода решения; проанализировать полученные результаты и сформулировать выводы и (или) рекомендации (при необходимости). При решении кейс-заданий в ответе в дополнение к перечисленному следует четко обозначить ключевые факторы / условия, при наличии / соблюдении которых предложенное решение проблемной кейс-ситуации будет эффективным.

Особой формой контактной работы является самостоятельная работа под руководством преподавателя, которая включает тематическую консультацию по дисциплине рабочего учебного плана соответствующего года обучения или разбор заданий отдельного занятия по соответствующей дисциплине, проводимую еженедельно как индивидуально, так и для мелких групп по утвержденному расписанию. Обучающимся рекомендуется посещать такие занятия по необходимости для обеспечения более эффективной подготовки и качества усвоения учебного материала.

Для лучшего освоения теоретического материала необходимо систематически работать с конспектами лекций, осуществлять аналитическую обработку учебной литературы для самостоятельного изучения (аннотирование, рецензирование, реферирование). Следует подготовить тезисы для выступлений по всем учебным вопросам, выносимым на практическое занятие, в особенности по вопросам, выносимым на самостоятельное изучение. Представленные в практическом занятии вопросы опираются на пройденный лекционный материал, поэтому к ним желательно готовиться после изучения материала соответствующих лекций.

Доклад и реферат представляют собой сообщение по заданной теме, с целью внести знания из дополнительной литературы, систематизировать материал, проиллюстрировать примерами, развивать навыки самостоятельной работы с научной литературой, познавательный интерес к научному познанию. Эссе, в отличие от доклада, предполагает наличие рассуждений выступающего по выбранной проблематике, его авторскую позицию, аргументированную синтезом информации из различных учебных и (или) научных источников. Цель эссе состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей.

Готовясь к выступлению с докладом, с эссе или реферативному сообщению, обучающийся может обращаться за методической помощью к преподавателю. Начинать подготовку следует составлением плана (конспекта) выступления по изучаемому материалу (вопросу). Далее следует отобрать всю содержательную часть для презентации и выстроить логическую цепочку представления. Определить виды визуализации (картинки) для отображения их на слайдах в соответствии с логикой, целью и спецификой материала.

Практические советы по подготовке выступления с презентацией:

- согласуйте с преподавателем тему для выступления и подберите актуальную литературу;
- готовьте отдельно: текст доклада, слайды (10-15), раздаточный материал (при необходимости);
- выносите на слайды самую значимую информацию, лучше наглядную (таблицы, схемы и т.п.);
- используйте для презентации сдержанный деловой стиль оформления;
- выступление начинайте с обязательной информации: тема, фамилия и инициалы выступающего;
- соблюдайте структуру выступления в докладе и на презентации: план сообщения; слайды, иллюстрирующие (но не дублирующие) текст выступления; краткие выводы из всего сказанного;
- обязательно указывайте список использованных источников;
- будьте готовы к вопросам по теме выступления;
- соблюдайте тайминг во время выступления: до 7 мин. на выступление и 5 мин. - ответы на вопросы.

Методические рекомендации по подготовке и выполнению контрольной работы

Контрольная работа выступает оценочным средством рубежного контроля знаний, умений и навыков обучающегося, сформированных по итогам изучения модуля или совокупности взаимосвязанных тем дисциплины.

Контрольная работа проводится после завершения изучения тем, входящих в модуль дисциплины, но не реже двух раз в семестр, выполняется студентом самостоятельно, без использования вспомогательных материалов (в том числе учебников или конспектов лекций) в отведенное для этого ограниченное время.

Для подготовки к модульной контрольной работе необходимо повторить теоретический материал лекций и примеры выполнения практических заданий по темам модуля. На контрольной работе необходимо прежде всего внимательно прочитать текст заданий, распределить время на их выполнение и приступить к контрольной работе.

6. Обучение инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Образовательная деятельность обучающихся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ осуществляется в соответствии с Приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 25 апреля 2025 г. № 384 «Об утверждении Порядка обеспечения условий доступности для инвалидов объектов и предоставляемых услуг в сфере науки и высшего образования, а также оказания им при этом необходимой помощи», Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса, утвержденными Министерством образования и науки РФ 08.04.2014г. № АК-44/05вн, локальными нормативными актами Института.

В институте образовательная деятельность обучающихся с ОВЗ осуществляется на основе образовательных программ, адаптированных, при необходимости, для обучения указанных лиц, с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

В институте созданы специальные условия для получения образования по образовательным программам обучающимися (бакалаврами) с ОВЗ, которые включают в себя использование специальных методов обучения и воспитания, электронные образовательные ресурсы в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья, специальные технические средства обучения, предоставление услуг ассистента (при необходимости), оказывающего обучающимся (бакалаврам) необходимую техническую помощь, обеспечение беспрепятственного доступа в здание института и свободное перемещение.

Предоставление специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, подбор и разработка учебных материалов для обучающихся с ОВЗ производится с учетом индивидуальных психофизиологических особенностей обучающихся и специфики приема-передачи учебной информации на основании просьбы, выраженной в письменной форме.

7. Организация воспитательной работы в процессе реализации дисциплины как компонента образовательной программы

В соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, локальными нормативными актами Института в рамках реализации дисциплины осуществляется воспитательная работа, направленная на закрепление духовно-нравственных ценностей и (или) развитие высоконравственной личности, способной в полной мере реализовывать свой потенциал и проявить инициативность в условиях современного общества.

Воспитательная работа в рамках реализации дисциплины «Графический дизайн интерфейсов» как компонента образовательной программы основана на использовании аксиологического, культурно-исторического, системно-деятельностного и личностно ориентированного подхода с учетом основных принципов воспитания: гуманистической направленности, совместной деятельности участников образовательного процесса, следования нравственному примеру, безопасной жизнедеятельности и инклюзивности.

8. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля)

8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная литература:

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. - 3-е изд., испр. - Москва : Издательство Юрайт, 2026. - 182 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-18905-6. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/586107> (дата обращения: 03.08.2026).
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. - 3-е изд., испр. и доп. - Москва : Издательство Юрайт, 2026. - 215 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-16034-5. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 03.08.2026).
3. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. - 2-е изд. - Москва : Издательство Юрайт, 2026. - 204 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-18645-1. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/588458> (дата обращения: 03.08.2026).

б) дополнительная литература:

1. Инженерная психология и эргономика : учебник для вузов / под редакцией Е. А. Климова, О. Г. Носковой, Г. Н. Солнцевой. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Издательство Юрайт, 2026. - 245 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-16235-6. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/585241> (дата обращения: 03.08.2026).
2. Грекул, В. И. Проектирование информационных систем : учебник и практикум для вузов / В. И. Грекул, Н. Л. Коровкина, Г. А. Левочкина. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : Издательство Юрайт, 2026. - 404 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-19505-7. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/590554> (дата обращения: 03.08.2026).
3. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. - Москва : Издательство Юрайт, 2026. - 157 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-9916-8258-9. - Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. - URL: <https://urait.ru/bcode/583942> (дата обращения: 03.08.2026).

8.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Название	Эл.адрес	Режим доступа
Личный кабинет обучающегося ОЧУ ВО «МИП» (СДО на базе LMS Moodle)	https://sdo.mip.institute/	для авторизованных пользователей, из любой точки, где есть Интернет
Федеральный портал «Российское образование»	https://edu.ru/	свободный, из любой точки, где есть Интернет
Национальный открытый университет «ИНТУИТ»	https://intuit.ru/	свободный, из любой точки, где есть Интернет
Национальная платформа «Открытое образование»	https://openedu.ru/	свободный, из любой точки, где есть Интернет
Профессиональное сообщество ИТ-специалистов «Хабр»	https://habr.com/ru/	свободный, из любой точки, где есть Интернет

8.3. Электронно-библиотечные системы

Название	Эл. адрес	Режим доступа
Электронно-библиотечная система ЮРАЙТ	https://urait.ru/	для авторизованных пользователей, из любой точки, где есть Интернет

8.4. Перечень комплектов лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства, используемого при изучении учебной дисциплины (модуля)

Название ПО	Характер ПО
операционная система Альт Образование 10	свободно распространяемое отечественное ПО (свободная лицензия)
пакет офисных программ LibreOffice	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия)
статистический пакет Jamovi	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия)
статистический пакет GNU PSPP	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия)
система управления проектами ProjectLibre	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия)
архиватор 7-Zip	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия)
Яндекс.Браузер	свободно распространяемое отечественное ПО (свободная лицензия)
язык программирования Python 3	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия PSF)
среда разработки Visual Studio Code	свободно распространяемое ПО (бесплатная лицензия)
среда разработки PyCharm Community Edition	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия Apache 2.0)
система управления версиями Git	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия GNU GPL)
система управления базами данных PostgreSQL	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия)

средство администрирования баз данных DBeaver Community	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия Apache 2.0)
библиотеки Python для анализа данных и машинного обучения NumPy, pandas, scikit-learn	свободно распространяемое ПО (свободные лицензии BSD)
графический редактор GIMP	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия GNU GPL)
векторный графический редактор Inkscape	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия GNU GPL)
среда контейнеризации Podman	свободно распространяемое ПО (свободная лицензия Apache 2.0)

8.5. Современные профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Название	Эл. адрес	Режим доступа
Национальная библиографическая база данных научного цитирования, научная электронная библиотека eLIBRARY.RU	http://www.elibrary.ru	Ресурс открытого доступа
Интернет-ресурс Российской Государственной Библиотеки	https://www.rsl.ru	Ресурс открытого доступа
Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink	https://link.springer.com	Ресурс открытого доступа
Реферативная база зарубежных научных публикаций	https://www.scilit.net/	Ресурс открытого доступа
Научная электронная библиотека (база научных статей) «КиберЛенинка»	https://cyberleninka.ru/	Ресурс открытого доступа
Некоммерческие интернет-версии справочно-правовой информационной системы КонсультантПлюс	https://www.consultant.ru/online/	Ресурс открытого доступа
Информационно-правовой портал справочно-правовой информационной системы Гарант	https://www.garant.ru	Ресурс открытого доступа

8.6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий, объектов физической культуры и спорта с перечнем основного оборудования	Адрес (местоположение) учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий, объектов физической культуры и спорта (с указанием площади и номера помещения в соответствии с документами бюро технической инвентаризации)	Собственность или оперативное управление, хозяйственное ведение, аренда (субаренда), безвозмездное пользование, практическая подготовка	Полное наименование собственника (арендодателя, ссудодателя) объекта недвижимого имущества	Документ - основание возникновения права (реквизиты и срок действия)
1	2	3	4	5	6	7

1	Б1.В.11 Графический дизайн интерфейсов	Аудитория 105 Учебная аудитория для проведения учебных занятий лекционного, семинарского и практического типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы обучающихся Специализированная мебель: парта двухместная для обучающегося - 4 шт. (8 мест), рабочее место преподавателя (стол и стул) - 1 шт., стеллаж - 1 шт.; Оборудование и технические средства обучения: монитор IRU Office 310K2 с доступом к сети «Интернет» - 8 шт., принтер XEROX Phaser 3020 - 1 шт., гарнитура полноразмерная с микрофоном - 8 шт. Программное обеспечение: операционная система Альт Образование 10 (свободная лицензия), пакет офисных программ LibreOffice (свободная лицензия), статистический пакет Jamovi (свободная лицензия), статистический пакет GNU PSPP (свободная лицензия), система управления проектами ProjectLibre (свободная лицензия), архиватор 7-Zip (свободная лицензия), Яндекс.Браузер (свободная лицензия), язык программирования Python 3 (свободная лицензия), среда разработки Visual Studio Code (бесплатная лицензия), среда разработки PyCharm Community Edition (свободная лицензия Apache 2.0), система управления	117105, Российская Федерация, город Москва, вн.тер.г. муниципальный округ Донской, шоссе Варшавское, дом 2, помещение 3/1; кадастровый номер 77:05:0001020:365 4; Этаж 1, помещение III, комната 28 (Аудитория внутренний № 105; 21,8 кв.м.)	Аренда	Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Московская Бизнес Академия» (АНО ДПО «МБА»), ИНН 9725034765, ОГРН 1207700285143	Договор аренды нежилых помещений № 20-03/26 от 20.03.2026 в редакции Дополнительного соглашения № 1 от 18.06.2026; срок аренды 11 месяцев, с 20.03.2026 по 19.02.2027; государственная регистрация договора аренды не требуется (пункт 2 статьи 651 ГК РФ)
---	--	---	---	--------	---	---

		версиями Git (свободная лицензия GNU GPL), система управления базами данных PostgreSQL (свободная лицензия), средство администрирования баз данных DBeaver Community (свободная лицензия Apache 2.0), библиотеки Python для анализа данных и машинного обучения NumPy, pandas, scikit-learn (свободные лицензии BSD), анализатор сетевого трафика Wireshark (свободная лицензия GNU GPL), средство UML-моделирования Modelio (свободная лицензия GNU GPL), средство криптографической защиты информации VeraCrypt (свободная лицензия), графический редактор GIMP (свободная лицензия GNU GPL), векторный графический редактор Inkscape (свободная лицензия GNU GPL), среда контейнеризации Podman (свободная лицензия Apache 2.0), платформа видеоконференцсвязи LiveDigital				
--	--	---	--	--	--	--

9. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения и фонд оценочных средств по дисциплине

Оценочные процедуры и их краткое описание.

Итоговой формой аттестации по дисциплине является - зачет.

Процедура оценивания результатов успеваемости студентов по дисциплине предполагает проведение текущей, рубежной и промежуточной аттестации. Материалы оценочных средств представлены в фонде оценочных средств учебной дисциплины дисциплине (см. приложение ФОС по дисциплине)

Виды контроля	Оценочное средство
Текущий контроль	опрос, тестирование, практико-ориентированные задания, доклад, реферат, эссе
Рубежный контроль	контрольная работа (вопросы, тесты, задания)
Промежуточный контроль	тестирование, практико-ориентированные задания

9.1. Описание оценочных средств текущего, рубежного и промежуточного контроля

№	Наименование ОС (процесс / конечный продукт)	Краткая характеристика оценочного средства	Контрольно-измерительные материалы
1	Опрос	Средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.	Тестовые задания, вопросы по темам, разделам, практико-ориентированные задания
2	Тестирование	Система стандартизированных простых и комплексных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний, умений и владений обучающегося. Рекомендуется для оценки знаний, умений и владений студентов.	Тестовые задания
3	Контрольная работа	Средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу, выполняется в письменном виде по предложенным вопросам	Тестовые задания, вопросы по темам, разделам, практико-ориентированные задания
4	Практические задания и кейсы	Частично регламентированное задание по практической подготовке в профессиональной деятельности, имеющее алгоритмическое или нестандартное решение, позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных научных областей в практическую подготовку, связанную с профессиональной деятельности. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	практико-ориентированные задания, кейсы
5	Доклад	Расширенное письменное или устное сообщение на основе совокупности ранее опубликованных исследовательских, научных разработок, по соответствующей отрасли научных знаний, имеющих значение для теории науки и практического применения. Представляет собой обобщенное изложение результатов проведенных исследований, экспериментов и разработок, известных широкому кругу специалистов в отрасли научных знаний.	темы докладов; критерии оценки
6	Реферат	Продукт самостоятельной работы обучающегося, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной учебно-исследовательской темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на нее.	темы рефератов; критерии оценки
7	Эссе	Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Выполняется индивидуально в письменной форме по выбранной теме.	темы эссе; критерии оценки

9.2. Формы текущего/рубежного контроля успеваемости и достижения результатов обучения

№	Наименование и содержание по темам (разделам)	Краткое содержание	Формы текущего контроля	Компетенции
1	Тема 1. Введение в графический дизайн интерфейсов	Графический дизайн интерфейсов как область профессиональной деятельности на стыке дизайна, инженерии и психологии. Пользовательский интерфейс информационной системы: элементы, состояния, паттерны взаимодействия. Роль дизайнера интерфейсов в продуктовой команде, взаимодействие с аналитиками, разработчиками и специалистами по сопровождению. Жизненный цикл дизайна: исследование, проектирование, проверка, передача в разработку. Требования профессионального стандарта 06.025 «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» к результатам работы дизайнера. Особенности интерфейсов информационных систем психологического консультирования и mental-health сервисов.	Опрос Тестирование Доклад	ПК-4
2	Тема 2. Типографика в дизайне интерфейсов	Шрифт как основной носитель информации в интерфейсе. Классификация шрифтов, гарнитура, начертание, кегль, интерлиньяж, трекинг. Типографическая шкала и модульные соотношения размеров. Читаемость и различимость текста на экране, длина строки, выравнивание. Системные и веб-шрифты, переменные шрифты, лицензирование шрифтов. Текстовые стили в дизайн-системе и правила их применения.	Опрос Тестирование Реферат	ПК-4
3	Тема 3. Цвет и композиция в дизайне интерфейсов	Основы цветоведения: цветовые модели RGB и HSL, восприятие цвета. Построение цветовой палитры продукта: основные, дополнительные и семантические цвета. Цветовой контраст и его нормирование. Психологическое воздействие цвета и культурные ассоциации, применение цвета в mental-health продуктах. Законы композиции: равновесие, ритм, контраст, доминанта. Гештальт-принципы группировки элементов интерфейса.	Опрос Тестирование Практическое задание	ПК-4
4	Тема 4. Сетки, отступы и визуальная иерархия экрана	Модульные сетки и колоночная верстка экранов. Базовая сетка, кратность отступов, вертикальный ритм. Визуальная иерархия: размер, насыщенность, цвет и положение как инструменты управления вниманием пользователя. Плотность информации и белое пространство. Адаптивные и отзывчивые макеты, контрольные точки. Согласованность экранов и повторное использование шаблонов.	Опрос Тестирование Контрольная работа	ПК-4
5	Тема 5. Иконография и графические ресурсы интерфейса	Иконки в интерфейсе: функции, типы, стили. Пиксельная и векторная графика, форматы SVG и PNG. Построение иконок по сетке, единый визуальный язык набора. Иллюстрации, фотографии и пустые состояния экранов. Оптимизация графических ресурсов, экспорт и передача разработчикам. Управление библиотекой графических ресурсов продукта.	Опрос Тестирование Доклад	ПК-4
6	Тема 6. Дизайн-системы и стилевые руководства	Дизайн-система как единый источник правды о визуальном языке продукта. Дизайн-токены: цвета, типографика, отступы, тени. Библиотека компонентов, их варианты и состояния. Стилевое руководство и правила применения компонентов. Инструменты создания и ведения дизайн-систем: Figma, Storybook. Версионирование, поддержка и развитие дизайн-системы в продуктовой команде.	Опрос Тестирование Практическое задание	ПК-4
7	Тема 7. Информаци-	Информационная архитектура информационной си-	Опрос	ПК-4

	онная архитектура и навигация	стемы: структура разделов, группировка и именование функций. Персоны, сценарии и методы построения карт путей пользователя (СJM). Схемы навигации: иерархическая, плоская, комбинированная. Навигационные паттерны: меню, вкладки, хлебные крошки, поиск. Карточная сортировка как метод проверки структуры. Проектирование потоков задач пользователя.	Тестирование Эссе	
8	Тема 8. Проектирование и прототипирование интерфейса в Figma	Инструменты проектирования UI: Figma, Sketch, Adobe XD. Вайрфреймы, макеты низкой и высокой детализации. Автолейаут, компоненты и стили в Figma. Интерактивные прототипы: связи экранов, переходы, анимация. Совместная работа над макетом, комментирование и согласование. Передача макетов в разработку, спецификации и режим инспектирования.	Опрос Тестирование Реферат	ПК-4
9	Тема 9. Эргономика и доступность интерфейсов	Требования эргономики к пользовательским интерфейсам по стандартам серии ISO 9241. Правила доступности веб-контента WCAG: воспринимаемость, управляемость, понятность, надежность. Проектирование инклюзивных интерфейсов: поддержка экранных дикторов, контрастность, масштабирование. Особенности пользователей mental-health приложений: тревожные и депрессивные состояния, снижение когнитивных ресурсов. Инструменты оценки соответствия WCAG. Адаптация интерфейса под различные категории пользователей.	Опрос Тестирование Контрольная работа	ПК-4
10	Тема 10. Визуализация данных и интерактивные дашборды	Принципы визуализации данных Э. Тафти и С. Фью. Типы визуализаций и критерии их выбора: сравнение, динамика, структура, распределение, связь. Проектирование интерактивных дашбордов: компоновка, уровни детализации, фильтры. Визуализация показателей психологического состояния и динамики консультирования. Инструменты визуализации данных: D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы. Типичные ошибки и искажения в визуализации данных.	Опрос Тестирование Практическое задание	ПК-4
11	Тема 11. Юзабилити-исследования: планирование и проведение	Юзабилити как характеристика качества интерфейса. Методы юзабилити-исследования: модулируемое и немодулируемое тестирование, А/В тесты, опросы, анализ поведения пользователей. Планирование исследования: цели, гипотезы, задания, метрики. Методы формирования выборки и определения ее размера. Этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов, информированное согласие. Модерация сессий тестирования, фиксация качественных и количественных данных. Инструменты юзабилити-тестирования: UserTesting, Maze, UsabilityHub.	Опрос Тестирование Доклад	ПК-4
12	Тема 12. Анализ результатов юзабилити-тестирования и приоритизация рекомендаций	Количественный и качественный анализ данных юзабилити-исследования. Метрики юзабилити: успешность выполнения задач, время, ошибки, субъективные шкалы SUS и SEQ. Систематизация находок и оценка критичности проблем. Приоритизация рекомендаций по влиянию на пользователя и трудоемкости внедрения. Подготовка отчета об исследовании и представление результатов команде. Итеративный цикл улучшения интерфейса по результатам исследований.	Опрос Тестирование Эссе	ПК-4

9.3. Критерии оценки результатов текущего и рубежного контроля

Критерии оценки	Баллы	Оценка
Опрос		
обучающийся дал полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, проявил совокупность осознанных знаний об объекте, доказательно раскрыл основные положения темы. В ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, явлений. Обучающийся подкрепляет теоретический ответ практическими примерами. Ответ сформулирован научным языком, обоснована авторская позиция обучающегося. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа или с помощью «наводящих» вопросов преподавателя. Обучающимся продемонстрирован высокий уровень владения компетенцией(-ями);	5	Отлично
обучающимся дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, проявлено умение выделять существенные и несущественные признаки, причинно-следственные связи. Ответ четко структурирован, логичен, но есть недочеты в формулировании понятий, решении задач. При ответах на дополнительные вопросы допущены незначительные ошибки. Обучающимся продемонстрирован повышенный уровень владения компетенцией(-ями);	4	Хорошо
обучающимся дан неполный ответ на вопрос, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения. Допущены грубые ошибки при определении сущности раскрываемых понятий, явлений, нарушена логика ответа, не сделаны выводы. Речевое оформление требует коррекции. Обучающийся испытывает затруднение при ответе на дополнительные вопросы. Обучающимся продемонстрирован базовый уровень владения компетенцией(-ями);	3	Удовлетворительно
обучающийся испытывает значительные трудности в ответе на вопрос, допускает существенные ошибки, не владеет терминологией, не знает основных понятий, не может ответить на «наводящие» вопросы преподавателя. Обучающимся продемонстрирован низкий уровень владения компетенцией(-ями).	2	Неудовлетворительно
Тестирование		
Количество выполненных тестовых заданий		
90-100%	5	Отлично
74-89%	4	Хорошо
60-73%	3	Удовлетворительно
менее 60%	2	Неудовлетворительно
Контрольная работа		
показан высокий уровень знания изученного материала по заданной теме, проявлен творческий подход при ответе на вопросы, умение глубоко анализировать проблему и делать обобщающие выводы; – работа выполнена грамотно с точки зрения поставленной задачи, т.е. без ошибок и недочетов или допущено не более одного недочета	5	Отлично
показан достаточный уровень знания изученного материала по заданной теме, проявлен творческий подход при ответе на вопросы, умение анализировать проблему и делать обобщающие выводы; – работа выполнена полностью, но допущено в ней: а) не более одной негрубой ошибки и одного недочета б) или не более двух недочетов.	4	Хорошо
показаны минимальные знания по основным темам контрольной работы; – выполнено не менее половины работы или допу-	3	Удовлетворительно

щены в ней: а) не более двух грубых ошибок, б) не более одной грубой ошибки и одного недочета, в) не более двух-трех негрубых ошибок, г) одна негрубая ошибка и три недочета, д) при отсутствии ошибок, 4-5 недочетов		
число ошибок и недочетов превосходит норму, при которой может быть выставлена оценка «удовлетворительно» или если правильно выполнено менее половины работы; – если обучающийся не приступал к выполнению работы или правильно выполнил не более 10 процентов всех заданий	2	Неудовлетворительно
Практические задания, кейсы		
продемонстрировано грамотное последовательное решение задач (заданий) при правильно выбранном алгоритме. Даны верные ответы на все вопросы и условия задач (заданий). При необходимости сделаны пояснения и выводы (содержательные, достаточно полные, правильные, учитывающие специфику проблемной ситуации в задаче или с незначительными ошибками);	5	Отлично
грамотное последовательное решение задач (заданий) при правильно выбранном алгоритме. Однако, ответы на вопросы и условия задач (заданий) содержат незначительные ошибки. Пояснения и выводы отсутствуют или даны неверно	4	Хорошо
обучающийся ориентируется в материале, но применяет его неверно, выбирает неправильный алгоритм решения задач (неверные исходные данные, неверная последовательность решения и др. ошибки), допускает ошибки. Пояснения и выводы отсутствуют или даны неверно	3	Удовлетворительно
обучающийся слабо ориентируется в материале, выбирает неправильный алгоритм решения, допускает значительное количество вычислительных ошибок. Пояснения и выводы отсутствуют	2	Неудовлетворительно
Доклад, реферат, эссе		
Соответствие целям и задачам дисциплины, актуальность темы и рассматриваемых проблем, соответствие содержания заявленной теме, заявленная тема полностью раскрыта, рассмотрение дискуссионных вопросов по проблеме, сопоставлены различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, научность языка изложения, логичность и последовательность в изложении материала, количество исследованной литературы, в том числе новейших источников по проблеме, четкость выводов, оформление работы соответствует предъявляемым требованиям.	5	Отлично
Соответствие целям и задачам дисциплины, актуальность темы и рассматриваемых проблем, соответствие содержания заявленной теме, научность языка изложения, заявленная тема раскрыта недостаточно полно, отсутствуют новейшие литературные источники по проблеме, при оформлении работы имеются недочеты.	4	Хорошо
Соответствие целям и задачам дисциплины, содержание работы не в полной мере соответствует заявленной теме, заявленная тема раскрыта недостаточно полно, использовано небольшое количество научных источников, нарушена логичность и последовательность в изложении материала, при оформлении работы имеются недочеты	3	Удовлетворительно
Работа не соответствует целям и задачам дисциплины, содержание работы не соответствует заявленной теме, содержание работы изложено не научным стилем	2	Неудовлетворительно

9.4. Процедура промежуточной аттестации

Процедура промежуточной аттестации без дополнительного аттестационного испытания.

Форма и условия проведения зачета по дисциплине определяется ведущим ее преподавателем и доводится до студентов на первом занятии.

Особенностью проведения промежуточной аттестации в форме зачета является возможность формирования итоговой оценки по результатам текущего и рубежного контроля, без непосредственной сдачи его в форме устных ответов на вопросы.

Подобная форма зачета предусмотрена для тех обучающихся, которые в полном объеме изучили дисциплину и принимали участие во всех формах текущего и рубежного контроля, имеют не менее 5/7 текущих оценок.

Зачет или дифференцированный зачет по дисциплине основывается на совокупной оценке результатов текущего и рубежного контроля по данной дисциплине (опроса, тестирования, выполнения практических заданий и кейсов, контрольных работ, подготовки докладов, рефератов и т.п.).

Все оценки текущего и рубежного контроля, которые получил студент, выраженные в баллах, суммируются и проводятся к среднему значению. Таблица перевода средних значений в промежуточную оценку по дисциплине:

Средняя оценка по итогам текущего и рубежного контроля	Оценка по дифференцированному зачету	Оценка «зачтено-незачтено»
> 4,5	отлично	зачтено
> 3,7 и < 4,5	хорошо	зачтено
3,0 и < 3,7 при отсутствии хотя бы одной неудовлетворительной оценки	удовлетворительно	зачтено
< 3,0 или присутствует хотя бы одна неудовлетворительная оценка за компоненты компетенций.	неудовлетворительно	незачтено

На основании критериев и показателей оценивания, установленных по разным формам текущего и рубежного контроля, студенту выставляется оценка «зачтено» или «незачтено», которая заносится в зачетную ведомость и зачетную книжку студента (только если «зачтено»).

Процедура промежуточной аттестации с дополнительным аттестационным испытанием.

Для тех студентов, которым не может быть выставлена итоговая оценка по результатам текущей успеваемости, предусматривается сдача зачета в форме выполнения тестовых и практико-ориентированных заданий по дисциплине (см. ФОС). Продолжительность тестирования - 30 минут.

При проведении компьютерного тестирования оценка результатов определяется по сумме баллов, полученных за правильно выполненные тестовые оценочные задания.

Оценка «отлично» выставляется, если обучающимся набрано от 85 до 100 баллов;

оценка «хорошо» - от 67 до 84 баллов;

оценка «удовлетворительно» - от 50 до 66 баллов;

оценка «неудовлетворительно» - 49 баллов и менее;

«зачтено» - от 50 до 100 баллов;

«не зачтено» - 49 баллов и менее.

Оценивание обучающегося на промежуточной аттестации в форме зачета осуществляется в соответствии с критериями, представленными в таблице, и носит балльный характер.

9.5. Критерии оценки образовательных результатов обучающихся на зачете по дисциплине:

Результат зачета	Критерии оценки образовательных результатов
зачтено, 5, отлично	Результат «зачтено, 5 (отлично)» выставляется обучающимся, если рейтинговая оценка (средний балл) его текущей аттестации по дисциплине входит в данный диапазон. При этом, обучающийся на учебных занятиях и по результатам самостоятельной работы демонстрировал глубокое и прочное усвоение программного материала, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагал его на занятиях, умел тесно увязывать теорию с практикой, свободно справлялся с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затруднялся с ответом при видоизменении заданий, использовал в ответах учебно-методический материал не только из основной литературы, правильно обосновывал принятое решение. Учебные достижения в семестровый период и результаты рубежного контроля демонстрировали высокую степень овладения программным материалом. Итоговая промежуточная оценка по дисциплине определяется как среднеарифметическое значение оценок по текущей аттестации (на занятиях и по результатам выполнения контрольных заданий) и промежуточной (зачет, зачет с оценкой, экзамен) аттестации. Компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы на уровне - высокий.
зачтено, 4, хорошо	Результат «зачтено, 4 (хорошо)» выставляется обучающемуся, если средний балл его текущей аттестации по дисциплине входит в данный диапазон ($> 3,7$ и $< 4,5$). При этом, обучающийся на учебных занятиях и по результатам самостоятельной работы демонстрировал твердое знание материала, грамотно и по существу излагал его, не допускал существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применял, использовал в ответах учебно-методический материал исходя из специфики практических вопросов и задач, продемонстрировал владение необходимыми навыками и приемами их выполнения. Учебные достижения в семестровый период и результаты рубежного контроля продемонстрировал хорошую степень овладения программным материалом. Итоговая промежуточная оценка по дисциплине определяется как среднеарифметическое значение оценок по текущей аттестации (на занятиях и по результатам выполнения контрольных заданий) и промежуточной (зачет, зачет с оценкой, экзамен) аттестации. Компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы на уровне - хороший (средний).
зачтено, 3, удовлетворительно	Результат «зачтено, 3 (удовлетворительно)» выставляется обучающемуся, если средний балл его текущей аттестации по дисциплине входит в данный диапазон ($3,0$ и $< 3,7$). При этом, обучающийся на учебных занятиях и по результатам самостоятельной работы демонстрировал знания только основного материала, при этом, он не усвоил его деталей, допускал неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывал затруднения при выполнении практических работ. Учебные достижения в семестровый период и результаты рубежного контроля продемонстрировал достаточную (удовлетворительную) степень овладения программным материалом. Итоговая промежуточная оценка по дисциплине определяется как среднеарифметическое значение оценок по текущей аттестации (на занятиях и по результатам выполнения контрольных заданий) и промежуточной (зачет, зачет с оценкой, экзамен) аттестации. Компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы на уровне - достаточный.
не зачтено, 2, не удовлетворительно	Результат «не зачтено, 2 (не удовлетворительно)» выставляется обучающемуся, если средний балл его текущей аттестации по дисциплине входит в данный диапазон ($< 3,0$). При этом, обучающийся на учебных занятиях и по результатам самостоятельной работы продемонстрировал незнание значительной части программного материала, допускал существенные ошибки,

	неуверенно, с большими затруднениями выполнял практические работы. Как правило, «не зачтено» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине. Учебные достижения в семестровый период и результаты рубежного контроля продемонстрировал невысокую (недостаточную) степень овладения программным материалом. Итоговая промежуточная оценка по дисциплине определяется как среднеарифметическое значение оценок по текущей аттестации (на занятиях и по результатам выполнения контрольных заданий) и промежуточной (зачет, зачет с оценкой, экзамен) аттестации. Компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы на недостаточном уровне или не сформированы.
--	--

9.6. Соответствие уровня освоения компетенции планируемым результатам обучения и критериям их оценивания

Код	Содержание компетенции
ПК-4	Способен проектировать пользовательские интерфейсы информационной системы и проводить юзабилити-исследования

Показатель оценивания/результаты обучения	Критерии оценивания			
	2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
Знает (ПК-4.1.)	Не знает: основы графического дизайна (типографика, цвет, композиция); принципы создания дизайн-систем и стилевых руководств; принципы визуализации данных (Э. Тафти, С. Фью); типы визуализаций и критерии их выбора	Демонстрирует только частичные знания и понимает: основы графического дизайна (типографика, цвет, композиция); принципы создания дизайн-систем и стилевых руководств; принципы визуализации данных (Э. Тафти, С. Фью); типы визуализаций и критерии их выбора	Демонстрирует знания и понимает: основы графического дизайна (типографика, цвет, композиция); принципы создания дизайн-систем и стилевых руководств; принципы визуализации данных (Э. Тафти, С. Фью); типы визуализаций и критерии их выбора	Владеет полной системой знаний и понимает: основы графического дизайна (типографика, цвет, композиция); принципы создания дизайн-систем и стилевых руководств; принципы визуализации данных (Э. Тафти, С. Фью); типы визуализаций и критерии их выбора
Умеет (ПК-4.1.)	Не умеет: разрабатывать визуальный стиль интерфейса (цветовую палитру, типографику, иконографику); создавать и поддерживать стилевое руководство; проектировать визуализации данных и интерактивные дашборды	Демонстрирует только частичное умение: разрабатывать визуальный стиль интерфейса (цветовую палитру, типографику, иконографику); создавать и поддерживать стилевое руководство; проектировать визуализации данных и интерактивные дашборды	Демонстрирует умение: разрабатывать визуальный стиль интерфейса (цветовую палитру, типографику, иконографику); создавать и поддерживать стилевое руководство; проектировать визуализации данных и интерактивные дашборды	Умеет: разрабатывать визуальный стиль интерфейса (цветовую палитру, типографику, иконографику); создавать и поддерживать стилевое руководство; проектировать визуализации данных и интерактивные дашборды

Владеет (ПК-4.1.)	Не владеет: инструментами создания дизайн-систем (Figma, Storybook); инструментами визуализации данных (D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы); практикой ведения дизайн-системы в продуктовой команде	Демонстрирует только частичное владение: инструментами создания дизайн-систем (Figma, Storybook); инструментами визуализации данных (D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы); практикой ведения дизайн-системы в продуктовой команде	Демонстрирует владение: инструментами создания дизайн-систем (Figma, Storybook); инструментами визуализации данных (D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы); практикой ведения дизайн-системы в продуктовой команде	Владеет в полной мере: инструментами создания дизайн-систем (Figma, Storybook); инструментами визуализации данных (D3.js, Apache Superset, Tableau, отечественные BI-платформы); практикой ведения дизайн-системы в продуктовой команде
Знает (ПК-4.2.)	Не знает: принципы проектирования пользовательских интерфейсов; методы построения карт путей пользователя (CJM); требования эргономики (ISO 9241) и доступности (WCAG); особенности пользователей mental-health приложений (тревожные, депрессивные состояния и др.)	Демонстрирует только частичные знания и понимает: принципы проектирования пользовательских интерфейсов; методы построения карт путей пользователя (CJM); требования эргономики (ISO 9241) и доступности (WCAG); особенности пользователей mental-health приложений (тревожные, депрессивные состояния и др.)	Демонстрирует знания и понимает: принципы проектирования пользовательских интерфейсов; методы построения карт путей пользователя (CJM); требования эргономики (ISO 9241) и доступности (WCAG); особенности пользователей mental-health приложений (тревожные, депрессивные состояния и др.)	Владеет полной системой знаний и понимает: принципы проектирования пользовательских интерфейсов; методы построения карт путей пользователя (CJM); требования эргономики (ISO 9241) и доступности (WCAG); особенности пользователей mental-health приложений (тревожные, депрессивные состояния и др.)
Умеет (ПК-4.2.)	Не умеет: проектировать структуру и навигацию интерфейса; формировать информационную архитектуру; адаптировать интерфейс под различные категории пользователей; проверять соответствие требованиям доступности	Демонстрирует только частичное умение: проектировать структуру и навигацию интерфейса; формировать информационную архитектуру; адаптировать интерфейс под различные категории пользователей; проверять соответствие требованиям доступности	Демонстрирует умение: проектировать структуру и навигацию интерфейса; формировать информационную архитектуру; адаптировать интерфейс под различные категории пользователей; проверять соответствие требованиям доступности	Умеет: проектировать структуру и навигацию интерфейса; формировать информационную архитектуру; адаптировать интерфейс под различные категории пользователей; проверять соответствие требованиям доступности
Владеет (ПК-4.2.)	Не владеет: инструментами проектирования UI (Figma, Sketch, Adobe XD); практикой построения пользовательских сценариев; методами проектирова-	Демонстрирует только частичное владение: инструментами проектирования UI (Figma, Sketch, Adobe XD); практикой построения пользователь-	Демонстрирует владение: инструментами проектирования UI (Figma, Sketch, Adobe XD); практикой построения пользователь-	Владеет в полной мере: инструментами проектирования UI (Figma, Sketch, Adobe XD); практикой построения пользователь-

	ния инклюзивных интерфейсов; инструментами оценки соответствия WCAG	ских сценариев; методами проектирования инклюзивных интерфейсов; инструментами оценки соответствия WCAG	методами проектирования инклюзивных интерфейсов; инструментами оценки соответствия WCAG	методами проектирования инклюзивных интерфейсов; инструментами оценки соответствия WCAG
Знает (ПК-4.3.)	Не знает: методы юзабилити-исследования (модерируемое, немодерируемое тестирование, A/B тесты); методы формирования выборки и определения ее размера; этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов; методы количественного и качественного анализа данных	Демонстрирует только частичные знания и понимает: методы юзабилити-исследования (модерируемое, немодерируемое тестирование, A/B тесты); методы формирования выборки и определения ее размера; этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов; методы количественного и качественного анализа данных	Демонстрирует знания и понимает: методы юзабилити-исследования (модерируемое, немодерируемое тестирование, A/B тесты); методы формирования выборки и определения ее размера; этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов; методы количественного и качественного анализа данных	Владеет полной системой знаний и понимает: методы юзабилити-исследования (модерируемое, немодерируемое тестирование, A/B тесты); методы формирования выборки и определения ее размера; этические требования к исследованиям с участием пользователей mental-health сервисов; методы количественного и качественного анализа данных
Умеет (ПК-4.3.)	Не умеет: планировать юзабилити-исследование; формировать репрезентативную выборку; модерировать сессии тестирования и фиксировать качественные и количественные данные; формулировать приоритизированные рекомендации	Демонстрирует только частичное умение: планировать юзабилити-исследование; формировать репрезентативную выборку; модерировать сессии тестирования и фиксировать качественные и количественные данные; формулировать приоритизированные рекомендации	Демонстрирует умение: планировать юзабилити-исследование; формировать репрезентативную выборку; модерировать сессии тестирования и фиксировать качественные и количественные данные; формулировать приоритизированные рекомендации	Умеет: планировать юзабилити-исследование; формировать репрезентативную выборку; модерировать сессии тестирования и фиксировать качественные и количественные данные; формулировать приоритизированные рекомендации
Владеет (ПК-4.3.)	Не владеет: инструментами юзабилити-тестирования (UserTesting, Maze, UsabilityHub); практикой проведения сессий тестирования; навыками этического согласования исследований; приемами стандартизированного сбора данных	Демонстрирует только частичное владение: инструментами юзабилити-тестирования (UserTesting, Maze, UsabilityHub); практикой проведения сессий тестирования; навыками этического согласования исследований; приемами стандартизированного сбора	Демонстрирует владение: инструментами юзабилити-тестирования (UserTesting, Maze, UsabilityHub); практикой проведения сессий тестирования; навыками этического согласования исследований; приемами стандартизированного сбора данных	Владеет в полной мере: инструментами юзабилити-тестирования (UserTesting, Maze, UsabilityHub); практикой проведения сессий тестирования; навыками этического согласования исследований; приемами стандартизированного сбора данных

		данных		
--	--	--------	--	--

10. Оценочные средства для проведения контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств (далее - ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины и основной профессиональной образовательной программы.

Фонд оценочных средств представляет собой комплекс учебных заданий, предназначенных для измерения уровня достижений обучающимся установленных результатов обучения, и используется при проведении текущей и промежуточной аттестации (в период зачетно-экзаменационной сессии).

Цель ФОС - установление соответствия уровня подготовки обучающихся на данном этапе обучения требованиям рабочей программы дисциплины.

Основными задачами ФОС по учебной дисциплине являются:

- контроль достижений целей реализации ОП - формирование компетенций;
- контроль процесса приобретения обучающимся необходимых знаний, умений, навыков (владения/опыта деятельности) и уровня сформированности компетенций;
- оценка достижений обучающегося;
- обеспечение соответствия результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование методов обучения в образовательном процессе.

10.1. Типовые контрольные задания для проведения текущей/рубежной аттестации по дисциплине (модулю).

Примерный перечень тем (доклад, реферат, эссе)

Примерные темы докладов

1. Роль графического дизайна интерфейсов в создании информационных систем психологического консультирования.
2. Типографика цифрового продукта: выбор шрифтовой пары и построение типографической шкалы.
3. Цветовая палитра интерфейса: построение, нормирование контраста, семантические цвета.
4. Модульные сетки и визуальная иерархия экрана информационной системы.
5. Иконография продукта: единый визуальный язык набора иконок.
6. Дизайн-система продукта: дизайн-токены, компоненты, стилевое руководство.
7. Информационная архитектура и навигация информационной системы.
8. Прототипирование интерфейса в Figma: от вайрфрейма до интерактивного прототипа.
9. Доступность интерфейсов по WCAG и проектирование инклюзивных решений.
10. Принципы визуализации данных Э. Тафти и С. Фью в проектировании дашбордов.
11. Методы юзабилити-исследования пользовательских интерфейсов.
12. Приоритизация рекомендаций по итогам юзабилити-тестирования.

Примерные темы рефератов

1. Эволюция графических пользовательских интерфейсов: от командной строки до нейроинтерфейсов.
2. Сравнительный анализ инструментов проектирования UI: Figma, Sketch, Adobe XD.

3. Гештальт-принципы восприятия и их применение в композиции экрана.
4. Переменные шрифты и типографика адаптивных интерфейсов.
5. Дизайн-токены как основа масштабируемой дизайн-системы.
6. Карты путей пользователя (CJM) в проектировании клиентского опыта.
7. Карточная сортировка и другие методы проверки информационной архитектуры.
8. Стандарты серии ISO 9241 в проектировании эргономичных интерфейсов.
9. Требования WCAG и российское законодательство о доступности цифровых сервисов.
10. Инструменты визуализации данных: сравнение D3.js, Apache Superset и отечественных BI-платформ.
11. Методы формирования выборки в юзабилити-исследованиях.
12. Этика исследований с участием пользователей mental-health сервисов.

Примерные темы эссе

1. Роль дисциплины «Графический дизайн интерфейсов» в подготовке специалиста по прикладной информатике.
 2. Почему интерфейс mental-health приложения должен снижать когнитивную нагрузку пользователя.
 3. Дизайн-система: ограничение творчества или инструмент качества.
 4. Красота против удобства: где проходит граница компромисса в дизайне интерфейса.
 5. Доступность интерфейса как профессиональная и этическая норма.
 6. Может ли визуализация данных вводить в заблуждение.
 7. Чему дизайнер интерфейсов может научиться у психолога-консультанта.
 8. Юзабилити-тестирование на пяти пользователях: достаточно ли этого.
- Типовые контрольные задания для проведения рубежного контроля по дисциплине (модулю).

Контрольная работа №1

Вариант 1

1. Типографика и цветовая палитра интерфейса информационной системы.
2. Построение модульной сетки и визуальной иерархии экрана.

Вариант 2

3. Дизайн-система продукта: дизайн-токены, компоненты, стилевое руководство.
4. Гештальт-принципы группировки элементов интерфейса.

Контрольная работа №2

Вариант 1

5. Требования эргономики ISO 9241 и доступности WCAG к пользовательскому интерфейсу.
6. Планирование юзабилити-исследования информационной системы.

Вариант 2

7. Принципы визуализации данных и проектирование интерактивного дашборда.
8. Анализ результатов юзабилити-тестирования и приоритизация рекомендаций.

10.2. Примерный перечень тестовых заданий для текущего/рубежного/промежуточного контроля

Система оценивания тестовых заданий

Типы заданий	Время выполнения заданий (мин.)	Результат оценивания (баллы, полученные за выполнение задания/характеристика правильности ответа)
Задание закрытого типа с выбором одного верного ответа	2	Совпадение с верным ответом оценивается 1 баллом; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.
Задание закрытого типа с выбором 2 вариантов ответа	3	Полное совпадение с верным ответом оценивается 2 баллами; если допущена 1 ошибка - 1 балл более 1 ошибки или ответ отсутствует - 0 баллов.
Задание открытого типа на дополнение	4	Полный правильный ответ на задание оценивается 2 баллами; если допущены ошибки или ответ отсутствует - 0 баллов
Задание закрытого типа на установление соответствия	6	Полное совпадение с верным ответом оценивается 3 баллами; если допущена 1 ошибка - 2 балла, если допущены 2 ошибки - 1 балл, если допущены более 2 ошибок или ответ отсутствует - 0 баллов.
Задание закрытого типа (практико-ориентированные задания, кейсы)	5	Совпадение с верным ответом оценивается 5 баллами; неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

Примерные тестовые задания

П/Н	Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса
Задания с 1 вариантом ответа			
1.	ПК-4.1.1	типографика	Какое понятие соответствует определению: система правил набора и верстки текста, обеспечивающая читаемость и визуальную упорядоченность интерфейса? 1) модульная сетка 2) стилевое руководство 3) типографика 4) прототип
2.	ПК-4.2.1	интерлиньяж	Какое понятие соответствует определению: расстояние между базовыми линиями соседних строк текста? 1) интерлиньяж 2) визуальная иерархия 3) информационная архитектура 4) доступность
3.	ПК-4.3.1	цветовой контраст	Какое понятие соответствует определению: различие светлоты и цвета текста и фона, обеспечивающее различимость содержимого экрана? 1) дизайн-система 2) цветовой контраст 3) вайрфрейм 4) юзабилити
4.	ПК-4.1.2	модульная сетка	Какое понятие соответствует определению: система направляющих, задающая расположение и выравнивание элементов макета? 1) стилевое руководство 2) прототип 3) дашборд 4) модульная сетка
5.	ПК-4.2.2	визуальная иерархия	Какое понятие соответствует определению: упорядочение элементов интерфейса по значимости средствами размера, цвета и положения? 1) информационная архитектура

			2) доступность 3) карта пути пользователя 4) визуальная иерархия
6.	ПК-4.3.2	дизайн-система	Какое понятие соответствует определению: совокупность компонентов, стилей и правил, обеспечивающая единство визуального языка продукта? 1) вайрфрейм 2) юзабилити 3) дизайн-система 4) A/B тестирование
7.	ПК-4.1.3	стилевое руководство	Какое понятие соответствует определению: документ, закрепляющий правила применения визуального стиля и компонентов интерфейса? 1) прототип 2) дашборд 3) стиливое руководство 4) иконография
8.	ПК-4.2.3	информационная архитектура	Какое понятие соответствует определению: структура организации, группировки и именования содержимого информационной системы? 1) доступность 2) карта пути пользователя 3) информационная архитектура 4) дизайн-токен
9.	ПК-4.3.3	вайрфрейм	Какое понятие соответствует определению: схематичный макет экрана, фиксирующий структуру и расположение элементов без детальной графики? 1) юзабилити 2) вайрфрейм 3) A/B тестирование 4) юзабилити-тестирование
10.	ПК-4.1.4	прототип	Какое понятие соответствует определению: интерактивная модель интерфейса, воспроизводящая сценарии взаимодействия до начала разработки? 1) дашборд 2) иконография 3) типографика 4) прототип
Задания с 2 вариантами ответа			
11.	ПК-4.2.4	1) Межстрочный интервал основного текста задают больше кегля, в пределах 1,3-1,6 его величины; 3) Иерархию заголовков и основного текста задают сочетанием кегля, насыщенности шрифта и отступов.	Выберите два верных утверждения о типографике интерфейса: 1) Межстрочный интервал основного текста задают больше кегля, в пределах 1,3-1,6 его величины. 2) Чем больше разных гарнитур используется на экране, тем легче пользователю различать смысловые блоки. 3) Иерархию заголовков и основного текста задают сочетанием кегля, насыщенности шрифта и отступов. 4) Выравнивание длинных абзацев по ширине повышает скорость чтения в веб-интерфейсе за счет ровного правого края.
12.	ПК-4.3.4	1) Для основного текста уровень AA стандарта WCAG 2.1 требует отношения контрастности не ниже 4,5:1; 4)	Выберите два верных утверждения о цветовом контрасте в интерфейсе: 1) Для основного текста уровень AA стандарта WCAG 2.1 требует отношения контрастности не ниже 4,5:1. 2) Если элементы различаются по цветовому тону, достаточная контрастность обеспечена независимо от их светлоты. 3) Сообщение об ошибке, переданное изменением цвета рамки поля на красный, одинаково заметно всем пользователям.

		Для крупного текста (от 18 пт или от 14 пт полужирного начертания) уровень АА допускает контрастность от 3:1.	4) Для крупного текста (от 18 пт или от 14 пт полужирного начертания) уровень АА допускает контрастность от 3:1.
13.	ПК-4.1.5	2) Адаптивная сетка меняет число колонок в зависимости от ширины экрана; 4) Межколонный интервал (gutter) задает расстояние между колонками сетки.	Выберите два верных утверждения о модульной сетке интерфейса: 1) Модульная сетка определяет цветовую палитру и набор шрифтов интерфейса. 2) Адаптивная сетка меняет число колонок в зависимости от ширины экрана. 3) При использовании сетки все элементы экрана получают одинаковую ширину. 4) Межколонный интервал (gutter) задает расстояние между колонками сетки.
14.	ПК-4.2.5	1) Главное целевое действие выделяют размером, цветом или положением, чтобы оно первым попадало в поле зрения; 3) Элементы одинаковой значимости оформляют единообразно, чтобы пользователь распознавал их как однотипные.	Выберите два верных утверждения о визуальной иерархии экрана: 1) Главное целевое действие выделяют размером, цветом или положением, чтобы оно первым попадало в поле зрения. 2) Иерархию усиливают, выделяя акцентным цветом как можно больше элементов экрана. 3) Элементы одинаковой значимости оформляют единообразно, чтобы пользователь распознавал их как однотипные. 4) Порядок, в котором пользователь просматривает экран, совпадает с порядком элементов в программном коде страницы.
15.	ПК-4.3.5	2) Дизайн-токены хранят базовые значения стиля (цвета, отступы, размеры шрифта) и позволяют согласованно менять их в макетах и коде; 3) Библиотека компонентов описывает состояния элементов, например обычное, при наведении, неактивное и с ошибкой.	Выберите два верных утверждения о дизайн-системе продукта: 1) После утверждения дизайн-системы состав ее компонентов не пересматривают до конца жизненного цикла продукта. 2) Дизайн-токены хранят базовые значения стиля (цвета, отступы, размеры шрифта) и позволяют согласованно менять их в макетах и коде. 3) Библиотека компонентов описывает состояния элементов, например обычное, при наведении, неактивное и с ошибкой. 4) Дизайн-система относится к визуальному слою и не содержит правил написания интерфейсных текстов.
16.	ПК-4.1.6	3) Открытая карточная сортировка показывает, как пользователи сами группируют содер-	Выберите два верных утверждения об информационной архитектуре системы: 1) Разделы навигации называют терминами разработчиков, чтобы структура совпадала с устройством базы данных. 2) Чем больше уровней вложенности в меню, тем быстрее пользователь находит нужный раздел.

		жимое и называют группы; 4) Древесное тестирование (tree testing) проверяет, находят ли пользователи нужные пункты в предложенной структуре навигации.	3) Открытая карточная сортировка показывает, как пользователи сами группируют содержимое и называют группы. 4) Древесное тестирование (tree testing) проверяет, находят ли пользователи нужные пункты в предложенной структуре навигации.
17.	ПК-4.2.6	1) Прототип низкой детализации (вайрфрейм) используют для проверки структуры экрана и сценария до проработки визуального стиля; 2) Кликабельный прототип позволяет провести юзабилити-тестирование сценария до написания программного кода.	Выберите два верных утверждения о прототипировании интерфейса: 1) Прототип низкой детализации (вайрфрейм) используют для проверки структуры экрана и сценария до проработки визуального стиля. 2) Кликабельный прототип позволяет провести юзабилити-тестирование сценария до написания программного кода. 3) Правки в прототипе высокой детализации обходятся дешевле правок бумажного эскиза, поскольку выполняются в редакторе. 4) Прототип, получивший положительную оценку пользователей, передают в эксплуатацию вместо разрабатываемой системы.
18.	ПК-4.3.6	2) Для изображений, несущих смысл, задают текстовую альтернативу, которую озвучивает экранный диктор; 4) Все функции интерфейса должны быть доступны с клавиатуры, а фокус ввода должен быть замечен.	Выберите два верных утверждения о доступности интерфейса: 1) Интерфейс, прошедший автоматическую проверку контраста, считается доступным для людей с нарушениями зрения. 2) Для изображений, несущих смысл, задают текстовую альтернативу, которую озвучивает экранный диктор. 3) Требования доступности распространяются на сайты органов власти, а сервисов психологической помощи не касаются. 4) Все функции интерфейса должны быть доступны с клавиатуры, а фокус ввода должен быть замечен.
19.	ПК-4.1.7	1) В модулируемом юзабилити-тестировании участник выполняет типовые задачи, а исследователь фиксирует ошибки и затруднения; 4) Эвристическую оценку по принципам Нильсена проводят эксперты без участия пользователей.	Выберите два верных утверждения об оценке юзабилити: 1) В модулируемом юзабилити-тестировании участник выполняет типовые задачи, а исследователь фиксирует ошибки и затруднения. 2) Опрос разработчиков о том, насколько удобен их продукт, заменяет тестирование с пользователями. 3) Высокая оценка внешнего вида интерфейса в опросе подтверждает, что пользователи успешно решают свои задачи. 4) Эвристическую оценку по принципам Нильсена проводят эксперты без участия пользователей.

20.	ПК-4.2.7	2) Для сравнения значений нескольких категорий столбчатая диаграмма удобнее круговой; 3) Ключевые показатели размещают в верхней левой области экрана, которую пользователь просматривает первой.	Выберите два верных утверждения о проектировании дашборда: 1) На дашборд выводят максимально подробный набор показателей, чтобы пользователю не приходилось переходить к детальным отчетам. 2) Для сравнения значений нескольких категорий столбчатая диаграмма удобнее круговой. 3) Ключевые показатели размещают в верхней левой области экрана, которую пользователь просматривает первой. 4) Для каждого показателя используют свой цвет, чтобы дашборд выглядел разнообразнее.
-----	----------	---	---

П/Н	Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса
Задания открытого типа на дополнение			
21.	ПК-4.3.7	интерлиньяж	Дополните определение: расстояние между базовыми линиями соседних строк текста - это _____.
22.	ПК-4.1.8	стилевое руководство	Дополните определение: документ, закрепляющий правила применения визуального стиля и компонентов интерфейса - это _____.
23.	ПК-4.2.8	вайрфрейм	Дополните определение: схематичный макет экрана, фиксирующий структуру и расположение элементов без детальной графики - это _____.
24.	ПК-4.3.8	доступность	Дополните определение: свойство интерфейса, обеспечивающее возможность его использования людьми с ограничениями здоровья - это _____.
25.	ПК-4.1.9	карта пути пользователя	Дополните определение: модель последовательности шагов и точек контакта пользователя при решении задачи - это _____.
26.	ПК-4.2.9	A/B тестирование	Дополните определение: метод сравнения двух вариантов интерфейса по метрикам на разделенных группах пользователей - это _____.
27.	ПК-4.3.9	иконोगрафия	Дополните определение: система графических знаков интерфейса, выполненных в едином визуальном стиле - это _____.
28.	ПК-4.1.10	дизайн-токен	Дополните определение: именованное значение базового параметра стиля, переиспользуемое во всех компонентах продукта - это _____.
29.	ПК-4.2.10	юзабилити-тестирование	Дополните определение: метод оценки интерфейса путем наблюдения за выполнением пользователями типовых заданий - это _____.
30.	ПК-4.3.10	юзабилити	Дополните определение: степень, с которой интерфейс позволяет пользователю результативно, эффективно и с удовлетворенностью решать задачи - это _____.
Задания на установление соответствия			
31.	ПК-4.1.11	1 - в) типографика; 2 - г) интерлиньяж; 3 - б) цветовой контраст; 4 - а) модульная сетка	Установите соответствие между определением и термином: 1) система правил набора и верстки текста, обеспечивающая читаемость и визуальную упорядоченность интерфейса 2) расстояние между базовыми линиями соседних строк текста 3) различие светлоты текста и фона, обеспечивающее различимость содержимого экрана 4) система направляющих, задающая расположение и выравнивание элементов макета а) модульная сетка

			б) цветовой контраст в) типографика г) интерлиньяж
32.	ПК-4.2.11	1 - б) интерлиньяж; 2 - а) цветовой контраст; 3 - г) модульная сетка; 4 - в) визуальная иерархия	Установите соответствие между определением и термином: 1) расстояние между базовыми линиями соседних строк текста 2) различие светлоты текста и фона, обеспечивающее различимость содержимого экрана 3) система направляющих, задающая расположение и выравнивание элементов макета 4) упорядочение элементов интерфейса по значимости средствами размера, цвета и положения а) цветовой контраст б) интерлиньяж в) визуальная иерархия г) модульная сетка
33.	ПК-4.3.11	1 - г) цветовой контраст; 2 - б) модульная сетка; 3 - а) визуальная иерархия; 4 - в) дизайн-система	Установите соответствие между определением и термином: 1) различие светлоты текста и фона, обеспечивающее различимость содержимого экрана 2) система направляющих, задающая расположение и выравнивание элементов макета 3) упорядочение элементов интерфейса по значимости средствами размера, цвета и положения 4) совокупность компонентов, стилей и правил, обеспечивающая единство визуального языка продукта а) визуальная иерархия б) модульная сетка в) дизайн-система г) цветовой контраст
34.	ПК-4.1.12	1 - в) модульная сетка; 2 - а) визуальная иерархия; 3 - г) дизайн-система; 4 - б) стилевое руководство	Установите соответствие между определением и термином: 1) система направляющих, задающая расположение и выравнивание элементов макета 2) упорядочение элементов интерфейса по значимости средствами размера, цвета и положения 3) совокупность компонентов, стилей и правил, обеспечивающая единство визуального языка продукта 4) документ, закрепляющий правила визуального оформления и применения компонентов интерфейса а) визуальная иерархия б) стилевое руководство в) модульная сетка г) дизайн-система
35.	ПК-4.2.12	1 - а) визуальная иерархия; 2 - г) дизайн-система; 3 - б) стилевое руководство; 4 - в) информационная архитектура	Установите соответствие между определением и термином: 1) упорядочение элементов интерфейса по значимости средствами размера, цвета и положения 2) совокупность компонентов, стилей и правил, обеспечивающая единство визуального языка продукта 3) документ, закрепляющий правила визуального оформления и применения компонентов интерфейса 4) структура организации, группировки и именования содержимого сайта или приложения а) визуальная иерархия б) стилевое руководство в) информационная архитектура г) дизайн-система
36.	ПК-4.3.12	1 - г) дизайн-	Установите соответствие между определением и термином:

		система; 2 - в) стилевое руководство; 3 - а) информационная архитектура; 4 - б) вайрфрейм	1) совокупность компонентов, стилей и правил, обеспечивающая единство визуального языка продукта 2) документ, закрепляющий правила визуального оформления и применения компонентов интерфейса 3) структура организации, группировки и именования содержимого сайта или приложения 4) схематичный макет экрана, фиксирующий структуру и расположение элементов без детальной графики а) информационная архитектура б) вайрфрейм в) стилевое руководство г) дизайн-система
37.	ПК-4.1.13	1 - б) стилевое руководство; 2 - г) информационная архитектура; 3 - в) вайрфрейм; 4 - а) прототип	Установите соответствие между определением и термином: 1) документ, закрепляющий правила визуального оформления и применения компонентов интерфейса 2) структура организации, группировки и именования содержимого сайта или приложения 3) схематичный макет экрана, фиксирующий структуру и расположение элементов без детальной графики 4) интерактивная модель интерфейса, воспроизводящая сценарии взаимодействия до начала разработки а) прототип б) стилевое руководство в) вайрфрейм г) информационная архитектура
38.	ПК-4.2.13	1 - в) информационная архитектура; 2 - а) вайрфрейм; 3 - б) прототип; 4 - г) доступность	Установите соответствие между определением и термином: 1) структура организации, группировки и именования содержимого сайта или приложения 2) схематичный макет экрана, фиксирующий структуру и расположение элементов без детальной графики 3) интерактивная модель интерфейса, воспроизводящая сценарии взаимодействия до начала разработки 4) свойство интерфейса, обеспечивающее возможность его использования людьми с ограничениями здоровья а) вайрфрейм б) прототип в) информационная архитектура г) доступность
39.	ПК-4.3.13	1 - г) вайрфрейм; 2 - в) прототип; 3 - б) доступность; 4 - а) юзабилити	Установите соответствие между определением и термином: 1) схематичный макет экрана, фиксирующий структуру и расположение элементов без детальной графики 2) интерактивная модель интерфейса, воспроизводящая сценарии взаимодействия до начала разработки 3) свойство интерфейса, обеспечивающее возможность его использования людьми с ограничениями здоровья 4) степень, с которой интерфейс позволяет пользователю результативно, эффективно и с удовлетворенностью решать задачи а) юзабилити б) доступность в) прототип г) вайрфрейм
40.	ПК-4.1.14	1 - б) прототип; 2 - г) доступность; 3 - а) юзабилити; 4 - в) дашборд	Установите соответствие между определением и термином: 1) интерактивная модель интерфейса, воспроизводящая сценарии взаимодействия до начала разработки 2) свойство интерфейса, обеспечивающее возможность его

			использования людьми с ограничениями здоровья 3) степень, с которой интерфейс позволяет пользователю результативно, эффективно и с удовлетворенностью решать задачи 4) экран с набором визуализаций ключевых показателей, поддерживающий принятие решений а) юзабилити б) прототип в) дашборд г) доступность
Практико-ориентированные задания (кейсы)			
41.	ПК-4.2.14	проверить контраст текста и фона по требованиям WCAG и скорректировать палитру	Кейс. В приложении онлайн-консультирования пользователи жалуются, что не могут прочитать текст на цветных карточках. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) увеличить количество декоративных элементов на карточках 2) заменить весь текст пиктограммами без подписей 3) проверить контраст текста и фона по требованиям WCAG и скорректировать палитру 4) оставить макет без изменений до редизайна
42.	ПК-4.3.14	создать дизайн-систему с библиотекой компонентов и стилевым руководством	Кейс. Команда расширяется, и новые дизайнеры оформляют экраны каждый в своем стиле. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) запретить новым дизайнерам изменять макеты 2) создать дизайн-систему с библиотекой компонентов и стилевым руководством 3) согласовывать каждый экран лично с руководителем 4) копировать стили из чужого продукта без адаптации
43.	ПК-4.1.15	разбить анкету на короткие шаги с индикатором прогресса и понятными формулировками	Кейс. Пользователи с тревожными состояниями бросают заполнение длинной анкеты при записи к психологу. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) добавить всплывающие окна с напоминаниями о незаполненных полях 2) сделать все поля обязательными для заполнения 3) сократить время сессии пользователя в системе 4) разбить анкету на короткие шаги с индикатором прогресса и понятными формулировками
44.	ПК-4.2.15	выделить ключевые показатели и построить дашборд по уровням детализации с фильтрами	Кейс. Заказчик просит разместить на главном экране дашборда все 40 доступных показателей. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) выделить ключевые показатели и построить дашборд по уровням детализации с фильтрами 2) разместить все показатели, уменьшив размер диаграмм 3) выбрать показатели случайным образом 4) отказаться от визуализации и вывести таблицу из 40 колонок
45.	ПК-4.3.15	получить информированное согласие участников и обезличить собираемые данные	Кейс. Перед юзабилити-тестированием сервиса психологической помощи нужно привлечь респондентов из числа клиентов. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) провести тестирование без уведомления участников 2) передать записи сессий заказчику без обработки 3) исключить этап согласования исследования 4) получить информированное согласие участников и обезличить собираемые данные
46.	ПК-4.1.16	оценить критичность проблем и приоритизировать исправления по влиянию и трудоемкости	Кейс. После модерлируемого тестирования выявлено 25 проблем интерфейса разной значимости. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) исправлять проблемы в порядке их обнаружения 2) исправить только проблемы, замеченные заказчиком 3) отложить все исправления до следующего релиза 4) оценить критичность проблем и приоритизировать исправле-

			ния по влиянию и трудоемкости
47.	ПК-4.2.16	подготовить макеты с компонентами и стилями и открыть доступ к режиму инспектирования	Кейс. Дизайнеру нужно передать разработчикам макеты нового раздела информационной системы. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) подготовить макеты с компонентами и стилями и открыть доступ к режиму инспектирования 2) передать скриншоты экранов в мессенджере 3) описать все размеры текстом в отдельном письме 4) предоставить только бумажные эскизы
48.	ПК-4.3.16	перерисовать набор иконок по единой сетке в одном визуальном языке	Кейс. В мобильном приложении иконки раздела различаются по стилю и толщине линий. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) перерисовать набор иконок по единой сетке в одном визуальном языке 2) увеличить размер всех иконок 3) заменить иконки текстовыми ссылками 4) оставить различия, добавив подписи к иконкам
49.	ПК-4.1.17	провести А/В тестирование двух версий на разделенных группах пользователей	Кейс. Нужно проверить, какая из двух версий экрана записи на консультацию дает больше завершенных записей. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) выбрать версию по мнению руководителя проекта 2) опросить только сотрудников компании 3) запустить обе версии одновременно для всех пользователей 4) провести А/В тестирование двух версий на разделенных группах пользователей
50.	ПК-4.2.17	провести карточную сортировку и перестроить информационную архитектуру раздела	Кейс. Пользователи не находят раздел с историей консультаций: он скрыт в глубоком меню. Какое действие дизайнера является обоснованным? 1) добавить всплывающую подсказку при каждом входе 2) переименовать раздел, сохранив его расположение 3) удалить раздел из приложения 4) провести карточную сортировку и перестроить информационную архитектуру раздела