МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«МДК.01.01. Введение в UX/UI: Базовые принципы»

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины МДК.01.01. «Введение в UX/UI: Базовые принципы» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Е. В. Погребняк, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК _____ Д.В. Масенкова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1.	**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**3**
2.	**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**6**
3.	**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**11**
4.	**КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**12**

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина МДК.01.01. «Введение в UX/UI: Базовые принципы» является обязательной частью профессионального модуля (ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов) основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям),

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	**Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций**
ПК-1.1	Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК-1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК-1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код компетенции	Уметь	Знать	Владеть навыками
ПК -1.1 *(из ПООП соответствующей профессии)*	Студент должен уметь формулировать цели и задачи проекта в виде структурированного документа ТЗ, переводить пожелания заказчика («хочу красиво») на язык конкретных требований к интерфейсу (экраны, функции, ограничения).	Студент должен знать структуру технического задания для UX/UI-проекта (состав разделов: цели, аудитория, требования к экранам, технические ограничения, критерии приемки) и правила работы с возражениями заказчика.	Студент должен владеть навыком фиксации требований в письменном виде (чек-листы, брифы) и базовыми приемами коммуникации для согласования каждого пункта ТЗ с заказчиком до начала отрисовки.
ПК-1.2 *(из ПООП соответствующей профессии)*	Студент должен уметь собирать информацию о целевой аудитории (возраст, устройство, сценарии использования) и анализировать конкурентов (по 3–5 критериям: навигация, цвет, шрифты, удобство ключевых действий).	Студент должен знать методы предпроектного анализа: опросы, интервью, SWOT-анализ интерфейсов конкурентов, CJM (карта пути пользователя) и способы выявления «болей» пользователя.	Студент должен владеть навыком составления таблицы выводов по итогам анализа («что хорошо у конкурентов — берем, что плохо — исправляем») и уметь превращать сырые данные в список требований для эскизов.
ПК-1.3 *(из ПООП соответствующей*	Студент должен уметь создавать в программах (Figma, Sketch или	Студент должен знать интерфейс базового инструмента дизайнера (Figma): работа со	Студент должен владеть практическим навыком создания адаптивного

профессии)	аналоги) последовательно три типа артефактов: вайрфреймы (схемы расположения блоков), интерактивный прототип (кликабельная связь между экранами) и UI Kit (набор кнопок, полей ввода, иконок с едиными стилями).	слоями, фреймами, компонентами, авто-лейаутами, экспорт графики, а также принципы версионирования (сохранение разных версий проекта).	интерфейса (один макет для телефона, планшета и десктопа) и навыком публикации прототипа со ссылкой для тестирования на реальных пользователях или заказчике.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**36**
в том числе:	
– **теоретическое обучение**	**22**
– практические занятия	0
– лабораторные занятия	0
– курсовая работа (проект)	0
– **самостоятельная работа**	**14**
– консультации	0
– промежуточная аттестация – *(форма промежуточной аттестации)*	0

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Тема 1. Кто такие UX и UI-дизайнеры. Введение в специальность?	Знакомство с профессией: разница между интерфейсом (UI) и пользовательским опытом (UX). Почему кнопка не там, где её ждут – это не хорошо для бизнеса.	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 2. Психология пользователя: как люди видят экран.	Основы гештальтпсихологии (близость, сходство, замыкание) и закон Фиттса. Как управлять вниманием пользователя без анимации.	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 3. Исследования в дизайне: не гадаем, а знаем.	Что такое JTBD (Jobs To Be Done), конкурентный анализ и опросы. Зачем спрашивать пользователя, а не «рисовать красиво».	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 4. UX-аналитика: карта путей (CJM) и сценарии использования.	Как понять, что пользователь делает до, во время и после использования приложения. Составление users flow (путь до целевого действия). Что такое CJM?	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 5. Прототипирование: от идеи до кликабельной схемы.	Разница между вайрфреймом, прототипом. Инструменты (FigJam, Figma) и принципы минимализма на ранних этапах.	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 6. Композиция в интерфейсе: сетки и правило третей.	Зачем нужны колоночные сетки (Bootstrap, 12 колонок). Вертикальный и горизонтальный ритм. Выравнивание как признак	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3

	профессионализма.		
Тема 7. Типографика и иконки: чтобы читалось без напряжения.	Выбор шрифтов (системные vs веб), иерархия заголовков. Читаемость мелкого текста и стандарты иконок (Fluent, Material).	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 8. Цвет в UI: психология и доступность (WCAG).	Основы цветовых схем (монохром, аналогичные, комплементарные). Контрастность текста (тест на серый цвет). Почему красный — не всегда «стоп».	2	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 9. Адаптивный и кросс-платформенный дизайн.	Как один сайт превращается в мобильную версию. Mobile First. Особенности интерфейсов для смартфонов (зона большого пальца).	3	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3
Тема 10. Как сдавать работу и защищать дизайн-решение.	Что такое дизайн-ревью. Как объяснить заказчику или преподавателю, почему кнопка зеленая и большая, опираясь на принципы UX.	3	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Специальный кабинет, оснащённый:

- *оборудованием:*

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

- *техническими средствами обучения:*

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя;

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства;

экранно-звуковые пособия

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Пеннинк, Г. Mastering Technical Art in Unreal Engine: Materials and VFX / Г. Пеннинк, С. Батлер. — New York : CRC Press, 2025. — 250 p. — ISBN 978-1-032-64968-9. — Текст : электронный. — URL: https://www.routledge.com/ (дата обращения: 14.05.2026).

Дополнительная литература

1. Хигерович, Л. Анатомия игры. От моддинга к мастерству / Л. Хигерович. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2025. — 368 с. — ISBN 978-5-9775-2014-0. — Текст: электронный. — URL: https://bhv.ru/ (дата обращения: 14.05.2026).

Электронные ресурсы

1. Niagara Examples Pack for Unreal Engine 5.7 — Fab / Epic Games. — URL: https://www.unrealengine.com/en-US/news/discover-over-50-free-niagara-systems-ready-to-use-in-unreal-engine-5-7 (дата обращения: 14.05.2026). — Текст: электронный.

Нормативные документы

1. ГОСТ Р 7.0.100-2018. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления. — Москва : Стандартинформ, 2018. — 116 с. — Текст: непосредственный.

2. СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2) (ред. от 30.12.2022). — Текст: электронный. — URL: https://rospotrebnadzor.ru/ (дата обращения: 14.05.2026).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: - структуру технического задания для UX/UI-проекта (состав разделов: цели, аудитория, требования к экранам, технические ограничения, критерии приемки) и правила работы с возражениями заказчика. - методы предпроектного анализа: опросы, интервью, SWOT-анализ интерфейсов конкурентов, CJM (карта пути пользователя) и способы выявления «болей» пользователя. - интерфейс базового инструмента дизайнера (Figma): работа со слоями, фреймами, компонентами, авто-лейаутами, экспорт графики, а также принципы версионирования (сохранение разных версий проекта).	Демонстрирует понимание структуры ТЗ для UX/UI-проекта (цели, аудитория, функциональные требования, ограничения, критерии приемки) и умеет фиксировать каждый раздел в письменном виде. Демонстрирует понимание методов сбора информации о целевой аудитории (опросы, интервью, наблюдение) и умеет выявлять «боли» и сценарии использования продукта.	Устный опрос, Собеседование
Уметь: - формулировать цели и задачи проекта в виде структурированного документа ТЗ, переводить пожелания заказчика («хочу красиво») на язык конкретных требований к интерфейсу (экраны, функции, ограничения). - собирать информацию о целевой аудитории (возраст, устройство, сценарии использования) и анализировать конкурентов (по 3–5 критериям: навигация, цвет, шрифты, удобство ключевых действий). - создавать в программах (Figma, Sketch или аналоги) последовательно три типа артефактов: вайрфреймы (схемы расположения блоков), интерактивный прототип (кликабельная связь между экранами) и UI Kit (набор кнопок, полей ввода, иконок с едиными стилями).	Умеет переводить неформальные пожелания заказчика («чтобы было современно», «как в Instagram») в конкретные, измеримые требования к интерфейсу (количество экранов, состав элементов, сценарии использования). Умеет проводить анализ конкурентных интерфейсов по заданным критериям (навигация, композиция, цвет, типографика, удобство ключевых действий) и оформлять выводы в виде таблицы или списка рекомендаций. Владеет навыком согласования ТЗ с заказчиком до начала проектирования: задаёт уточняющие вопросы, выявляет противоречия и фиксирует итоговые договорённости в документе. Владеет навыком составления карты пути пользователя (CJM) для типового сценария (например, «заказ товара», «регистрация», «поиск информации») с выделением точек напряжения и возможностей для улучшения.	Индивидуальный проект

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

по учебной дисциплине

МДК.01.01 Введение в UX/UI: Базовые принципы

программы подготовки специалистов среднего звена

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине «МДК.01.01 Введение в UX/UI: Базовые принципы» разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности / профессии 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Е.В. Погребняк, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК _____ Д.В. Масенкова
подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «МДК.01.01 Введение в UX/UI: Базовые принципы».

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ПК 1.1	З1	структура технического задания для UX/UI-проекта и правила работы с возражениями заказчика.
	У1	формулировать цели и задачи проекта в виде структурированного документа ТЗ
ПК 1.2	З2	методы предпроектного анализа и способы выявления «болей» пользователя.
	У2	собирать информацию о целевой аудитории и анализировать конкурентов
ПК 1.3	З3	интерфейс базового инструмента дизайнера и принципы версионирования проекта.
	У3	создавать последовательно три типа артефактов: wireframes, интерактивный прототип и UI Kit

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Темы 1-10	З1-З3	Способность объяснить методы сбора информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами Способность охарактеризовать паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств	Устный опрос (п.5.2)	Собеседование (п.5.1)
	У1-У3	Способность получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать её	Устный опрос (п.5.2)	Собеседование (п.5.1)

[2] - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.

[3] - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».

[4] - Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.

[5] - В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня Самостоятельной подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Темы 1-7	З1-З3	Способность разрабатывать дизайн-концепции материалов в соответствии с корпоративным стилем заказчика	Устный опрос (п.6.2)	Индивидуальный проект (п.6.1)
	У1-У3	Способность создавать визуальный дизайн элементов PBR-материала (металл, дерево, пластик) с настройкой текстур	Устный опрос (п.6.2)	Индивидуальный проект (п.6.1)

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных ответов	91% и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает систематическое и глубокое знание материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, владеет разносторонними навыками выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на базовом уровне: основные знания и умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, в ходе контрольных мероприятий допускает значительные ошибки, испытывает затруднения при выполнении практических работ.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1. Вопросы для устного опроса

1. **Чем UX-дизайн отличается от UI-дизайна?** (Ожидаемый ответ: UX — про ощущения и путь пользователя, UI — про кнопки, иконки, визуал).
2. **Что такое «закон Фиттса» в дизайне интерфейсов?** (Ожидаемый ответ: время нажатия на цель зависит от расстояния до цели и её размера — большие и близкие кнопки нажимать легче).
3. **Почему в мобильных приложениях важные действия часто располагают внизу экрана?** (Ожидаемый ответ: зона большого пальца — нижняя половина экрана, там удобнее нажимать одной рукой).
4. **Назовите 2–3 любых принципа гештальт-психологии, которые работают в интерфейсах.** (Ожидаемый ответ: близость — группируем связанные элементы, сходство — одинаковые кнопки выглядят одинаково, замыкание — мы дорисовываем неполную иконку).
5. **Что такое CJM (Customer Journey Map) и зачем он нужен?** (Ожидаемый ответ: карта пути пользователя, где описаны все шаги, эмоции и проблемы до, во время и после использования продукта).
6. **В чём разница между вайрфреймом (wireframe) и прототипом?** (Ожидаемый ответ: вайрфрейм — чёрно-белая схема расположения блоков без кликов; прототип — кликабельная модель, показывающая переходы между экранами).
7. **Почему плохо использовать только красный цвет для обозначения ошибки?** (Ожидаемый ответ: дальтоники не различают красный; нужно дублировать цвет иконкой или текстом, плюс соблюдать контраст по WCAG).
8. **Что означает принцип «Mobile First»?** (Ожидаемый ответ: сначала проектировать интерфейс для маленького экрана телефона, а потом расширять его для планшета и десктопа, а не наоборот).
9. **Как проверить, что текст на кнопке достаточно контрастный для людей с плохим зрением?** (Ожидаемый ответ: посмотреть монохромный (ч/б) режим экрана или использовать онлайн-проверку контраста по стандарту WCAG (например, 4.5:1 для обычного текста).
10. **Зачем в интерфейсах нужна иерархия шрифтов (заголовок, подзаголовок, тело текста)?** (Ожидаемый ответ: чтобы пользователь сразу понял, что важно, что второстепенно, и не напрягал глаза в поисках нужной информации).
11. **Что такое «состояния» элемента интерфейса (button states)? Назовите минимум три.** (Ожидаемый ответ: normal (обычное), hover (при наведении), active (нажато), disabled (неактивное), focus (фокус с клавиатуры).

12. **Почему в формах регистрации плохо ставить кнопку «Очистить всё» рядом с кнопкой «Отправить»?** (Ожидаемый ответ: высок риск случайно стереть все данные из-за близости и похожего вида — нарушение принципа близости и закон Фиттса).
13. **Что такое «аффорданс»? Приведите пример в интерфейсе.** (Ожидаемый ответ: свойство объекта, подсказывающее, как с ним взаимодействовать. Пример: кнопка выглядит выпуклой и кликабельной, а поле ввода похоже на ямку, куда можно писать).
14. **Зачем нужны колоночные сетки (например, 12 колонок) в веб-дизайне?** (Ожидаемый ответ: чтобы элементы были выровнены, одинаковые отступы и адаптация — при сужении экрана колонки перетекают в другие размеры).
15. **Вы создаёте интерфейс для онлайн-магазина кроссовок. Куда вы поместите кнопку «Купить» и почему?** (Ожидаемый ответ: внизу экрана под фото и ценой, крупную, контрастную — чтобы пользователю не пришлось скроллить обратно наверх или искать её по всему экрану).

5.2. Примерный тест по дисциплине

Вопрос		Правильный ответ
1	**Что такое UX-дизайн?** **А.** Создание красивых иконок и кнопок **Б.** Проектирование ощущений и пути пользователя при взаимодействии с продуктом **В.** Написание кода для мобильного приложения	**Правильный ответ: Б**
2	**Согласно закону Фиттса, какую кнопку нажать быстрее всего?** **А.** Маленькую кнопку в углу экрана **Б.** Большую кнопку в центре экрана **В.** Среднюю кнопку внизу, но с мелким текстом	**Правильный ответ: Б** (время зависит от размера цели и расстояния до неё)
3	**Вы видите на сайте два элемента, расположенных далеко друг от друга. Пользователь не понимает, связаны они или нет. Какой принцип гештальт-психологии нарушен?** **А.** Принцип близости **Б.** Принцип симметрии **В.** Принцип движения	**Правильный ответ: А** (близкие элементы воспринимаются как группа)
4	**Почему для кнопки «Удалить аккаунт» плохо использовать такой же ярко-зелёный цвет, как для кнопки «Сохранить»?** **А.** Зелёный цвет хуже видно на светлом фоне **Б.** Пользователь может случайно нажать «Удалить» из-за одинакового визуального веса — нарушение семантики цвета **В.** Зелёный цвет нельзя использовать для важных кнопок в	**Правильный ответ: Б** (цвет должен подсказывать действие: зелёный =

	принципе	безопасно / сохранить, красный/серый = опасное действие)
5	**Вы тестируете приложение и видите, что пользователь трижды пытается нажать на обычный текст, думая, что это ссылка. Чего не хватает в дизайне?** **А.** Анимации **Б.** Аффорданса (подсказки, что элемент кликабелен: подчёркивания, цвета, тени) **В.** Большого заголовка	**Правильный ответ: Б**

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1. Примерный список тем для самостоятельных проектов.

Каждая самостоятельная работа рассчитана на 2 часа активной работы за компьютером или в группах.

Название темы	Задание
Тема 1. Аудит плохого интерфейса	Найти 3 примера кривых интерфейсов в реальных приложениях. Описать, какой UX-принцип нарушен (мелкая кнопка, нечитаемый шрифт, запутанный путь).
Тема 2. Рисуем User Flow (путь пользователя) в FigJam	Дана задача: «Заказать пиццу в приложении за 3 клика». Нарисовать блок-схему экранов и стрелок перехода без отрисовки дизайна.
Тема 3. Сетка и адаптив на бумаге (или в Figma)	Начертить экран новостной ленты по колоночной сетке (десктоп). Затем перерисовать тот же экран для ширины 375px (телефон).
Тема 4. Эмоция vs Функция: кнопки и состояния	Нарисовать карточку товара. Показать 4 состояния кнопки: обычное, наведение (хобби), нажатие, неактивное. Объяснить цвета.
Тема 5. Редизайн формы регистрации (скетчинг)	Взять неудачную форму логина из старого сайта. Быстро (5 минут) нарисовать 3 варианта улучшения: убрать лишнее, сгруппировать поля, добавить подсказки.
Тема 6. Создаем мини-гайдлайн (UI Kit) из 5	Нарисовать в векторе (Figma или даже вручную на листе): кнопку action, поле ввода, чекбокс, карточку

элементов	товара, иконку поиска. Соблюдать единые отступы.
Тема 7. Мини-презентация проекта: «Мой идеальный экран»	Защита любого из выполненных заданий (на выбор студента) перед группой. Студент объясняет: «Вот тут я использовал близость элементов, а тут высокий контраст для главного действия».

6.2. Примеры билетов для дифференцированного зачёта

Билет № 1

1. Теоретический вопрос
Чем UX-дизайн отличается от UI-дизайна? Приведите по одному примеру задач для UX и UI.

2. Применение принципа
Объясните закон Фиттса на примере мобильного приложения. Куда лучше поместить кнопку «Купить» — в правый верхний угол или в нижнюю половину экрана под большим пальцем? Почему?

3. Кейс / задача
Перед вами экран регистрации: поля «Логин», «Пароль», «Повторите пароль» и кнопка «Отправить». Пользователь жалуется, что часто ошибается при вводе пароля и не видит, где именно ошибка. Какие три UX-решения вы предложите, чтобы снизить количество ошибок?

Билет № 2

1. Теоретический вопрос
Что такое CJM (Customer Journey Map) и для чего он нужен? Назовите минимум 3 блока, которые должны быть в карте пути пользователя.

2. Применение принципа
Вспомните принцип близости из гештальт-психологии. Нарисуйте (опишите словами) два варианта расположения кнопок «Сохранить», «Отменить», «Удалить»: плохой (ошибочный) и хороший (удобный). Почему один лучше другого?

3. Кейс / задача
Вы делаете дизайн интернет-магазина кроссовок. На десктопной версии кнопка «В корзину» находится справа от карточки товара. Пользователи с телефонов жалуются, что случайно нажимают на соседнюю кнопку «В избранное» и теряют время. Ваше решение? Опишите 2 способа исправить ситуацию.

Билет № 3

1. Теоретический вопрос
Что такое «аффорданс»? Приведите два примера из реальных интерфейсов (один — хороший, один — плохой, когда аффорданс отсутствует).

2. Применение принципа
Почему цвет не должен быть единственным способом передачи информации в интерфейсе? Приведите пример, когда пользователь с дальтонизмом не поймёт, что происходит.

3. Кейс / задача

Вы тестируете мобильное приложение для заказа еды. Пользователь не может завершить оформление заказа, потому что не замечает кнопку «Далее» — она сливается с фоном. Назовите **минимум три способа** сделать кнопку заметнее, не меняя её размер. (Подсказка: цвет, контраст, тень, граница, иконка, расположение).

Билет № 4

1. Теоретический вопрос

В чём разница между вайрфреймом (wireframe), прототипом и UI-китом (гайдлайном)? Какой инструмент на каком этапе используется?

2. Применение принципа

Объясните принцип Mobile First. Что будет, если сначала сделать дизайн для большого экрана, а потом «сжать» его под телефон? Назовите одну типичную проблему такого подхода.

3. Кейс / задача

В приложении для заметок есть иконка корзины, но пользователи не понимают, что для удаления заметки нужно **перетащить** её на эту иконку (drag & drop). В результате заметки не удаляются. Что вы измените в интерфейсе? Предложите **два разных решения** (можно добавить новый элемент, изменить поведение или добавить подсказку).

Как проводить зачёт

1. **Подготовка:** студент вытягивает билет, садится готовиться **5–7 минут** (можно делать наброски на черновике).
2. **Ответ:** рассказывает вслух **5–7 минут**. Можно задавать уточняющие вопросы («Почему ты выбрал именно это решение?», «Какой принцип здесь работает?»).
3. **Демонстрация (опционально):** если есть экран или доска, попросить нарисовать схему расположения кнопок или исправленный интерфейс.