

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
 Должность: ректор  
 Дата подписания: 26.06.2025 07:05:55  
 Уникальный программный ключ:  
 e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdc1836

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

### Дизайн и верстка web-интерфейса

Код, направление подготовки	09.04.04 ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ
Направленность (профиль)	Разработка и интеграция информационных систем и сервисов
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Автоматики и компьютерных систем
Выпускающая кафедра	Автоматики и компьютерных систем

#### Примерные контрольные вопросы:

- Шаги по проектированию интерфейса.
- Выявление целей пользователей.
- Целеориентированный процесс проектирования.
- Модели реализации.
- Пользовательские ментальные модели.
- Модели представления.
- Проектирование для пользователей с различной подготовкой.
- Качественные и количественные исследования.
- Этнографические интервью: интервьюирование и наблюдение за пользователями.
- Модели пользователей: персонажи и цели.
- Сценарии и требования к ним.

#### Промежуточная аттестация (экзамен)

Задание для показателя оценивания дескрипторов «Знает, Умеет»	Вид задания	Уровень сложности
<ol style="list-style-type: none"> <li>Понятие пользовательского интерфейса.</li> <li>Виды интерфейсов, их функциональные возможности.</li> <li>Преимущества трехмерного интерфейса.</li> <li>Возможности интерфейсов прямой манипуляции.</li> <li>WIMP-интерфейс, его составные части и их функции.</li> <li>Принцип WYSIWYG и функции, которые он обеспечивает.</li> <li>Виртуальная реальность, основные признаки.</li> <li>Средства мультимедиа при разработке пользовательских интерфейсов.</li> </ol>	теоретический	репродуктивный; конструктивный

<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Мультимедиа в пользовательских интерфейсах, возможности, формы представления информации, правила интеграции сред, возможности для навигации, программные средства.</li> <li>11. Навигационные структуры, их виды, пути и средства реализации.</li> <li>12. Юзабилити-тестирование и прототипирование пользовательского интерфейса.</li> <li>13. Юзабилити -тестирование ПИ.</li> <li>14. Цели, содержание на разных этапах разработки, характеристики, метрики, таксономия.</li> <li>15. Методики юзабилити-тестирования, их возможности, сравнительный анализ.</li> <li>16. Шаги по проектированию интерфейса.</li> <li>17. Выявление целей пользователей.</li> <li>18. Целеориентированный процесс проектирования.</li> <li>19. Модели реализации.</li> <li>20. Пользовательские ментальные модели.</li> <li>21. Модели представления.</li> <li>22. Проектирование для пользователей с различной подготовкой.</li> <li>23. Качественные и количественные исследования.</li> <li>24. Этнографические интервью: интервьюирование и наблюдение за пользователями.</li> <li>25. Модели пользователей: персонажи и цели.</li> <li>26. Сценарии и требования к ним.</li> <li>27. Проектирование взаимодействия пользователя с интерфейсом.</li> <li>28. Совершенствование поиска и извлечение данных.</li> <li>29. Проектирование функции «Отмены».</li> <li>30. Типы и варианты отмены.</li> <li>31. Файлы и операция сохранения.</li> <li>32. Ввод данных.</li> <li>33. Указание, выделение, непосредственное манипулирование.</li> <li>34. Поведение окон.</li> <li>35. Элементы управления.</li> </ol>		
---	--	--