

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: ректор
 Дата подписания: 11.06.2026 11:46:45
 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:

1. Шаги по проектированию интерфейса.
2. Выявление целей пользователей.
3. Целеориентированный процесс проектирования.
4. Модели реализации.
5. Пользовательские ментальные модели.
6. Модели представления.
7. Проектирование для пользователей с различной подготовкой.
8. Качественные и количественные исследования.
9. Этнографические интервью: интервьюирование и наблюдение за пользователями.
10. Модели пользователей: персонажи и цели.
11. Сценарии и требования к ним.

Промежуточная аттестация (экзамен)

Задание для показателя оценивания дескрипторов «Знает, Умеет»	Вид задания	Уровень сложности
1. Понятие пользовательского интерфейса. 2. Виды интерфейсов, их функциональные возможности. 3. Преимущества трехмерного интерфейса. 4. Возможности интерфейсов прямой манипуляции. 5. WIMP-интерфейс, его 6. составные части и их функции. 7. Принцип WYSIWYG и функции, которые он обеспечивает. 8. Виртуальная реальность, основные признаки. 9. Средства мультимедиа при разработке пользовательских интерфейсов.	теоретический	репродуктивный; конструктивный

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