

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 15.10.2025 17:42:31
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d8910839996410c8e1a979aee3aa

Приложение к рабочей программе
дисциплины (практики)

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Российский университет дружбы народов имени
Патриса Лумумбы» (РУДН)**

Инженерная академия

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА
ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ (ПРАКТИКЕ)**

Дизайн цифровых сред

(наименование дисциплины/практики)

**Оценочные материалы рекомендованы МССН для направления подготовки/
специальности:**

54.04.01 ДИЗАЙН

(код и наименование направления подготовки/специальности)

**Освоение дисциплины/практики ведется в рамках реализации основной
профессиональной образовательной программы (ОП ВО, профиль/
специализация):**

«ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН»

(направленность и реквизиты открытия ОП ВО)

Москва, 2026

1. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ.

Примерный перечень вопросов для проведения текущего контроля успеваемости:

1. Какие основные принципы лежат в основе проектирования пользовательского опыта (UX) в цифровых средах?
2. В чем заключается процесс создания пользовательских персон и как они помогают в проектировании интерфейсов?
3. Какие методологии проектирования цифровых продуктов существуют и в чем их особенности?
4. Какие инструменты используются для создания интерактивных прототипов цифровых продуктов?
5. Какие основные компоненты включает в себя система пользовательского интерфейса (UI)?
6. Какие принципы визуальной коммуникации необходимо учитывать при проектировании цифровых интерфейсов?
7. Как осуществляется адаптация дизайна под различные устройства и экраны?
8. Какие методы исследования пользователей применяются в процессе проектирования цифровых продуктов?
9. Какие элементы составляют информационную архитектуру веб-сайта?
10. Какие паттерны навигации используются в мобильных приложениях и чем они отличаются от веб-приложений?
11. Какие технологии применяются для создания интерактивных элементов в цифровых интерфейсах?
12. Как происходит тестирование пользовательского интерфейса и какие метрики используются?
13. Какие особенности необходимо учитывать при проектировании VR/AR-интерфейсов?
14. Какие современные тренды влияют на развитие дизайна цифровых сред?
15. Как осуществляется оптимизация производительности цифровых продуктов с точки зрения дизайна?

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ПРАКТИКЕ)

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме аттестационного испытания **по итогам изучения дисциплины.**

Виды аттестационного испытания – **ЗАЧЁТ С ОЦЕНКОЙ.**

Аттестационное испытание проводится по билетам, содержащим три вопроса по курсу дисциплины. По результатам аттестационного испытания обучающийся может получить от 1 до 25 баллов (таблица 2.)

Вопросы для подготовки к аттестационному испытанию по дисциплине:

1. Какие основные принципы проектирования пользовательского опыта (UX) являются фундаментальными в современном дизайне цифровых сред?
2. В чем заключается процесс создания пользовательских персон и как они влияют на принятие дизайнерских решений?
3. Какие методологии проектирования цифровых продуктов наиболее эффективны в современных условиях?
4. Какие инструменты прототипирования считаются стандартом индустрии и почему?
5. Какие компоненты входят в базовую структуру пользовательского интерфейса (UI)?
6. Какие принципы визуальной коммуникации определяют успех цифрового продукта?
7. Как осуществляется адаптация дизайна под различные устройства и экраны?
8. Какие методы исследования пользователей являются наиболее информативными?
9. Какие элементы формируют информационную архитектуру цифрового продукта?
10. Какие паттерны навигации считаются наиболее эффективными в мобильных приложениях?
11. Какие технологии используются для создания интерактивных элементов интерфейса?
12. Как происходит тестирование пользовательского интерфейса на разных этапах разработки?
13. Какие особенности необходимо учитывать при проектировании VR/AR-интерфейсов?
14. Какие современные тренды определяют развитие дизайна цифровых сред?
15. Как осуществляется оптимизация производительности цифровых продуктов?
16. Какие метрики используются для оценки эффективности пользовательского опыта?
17. Какие стандарты доступности необходимо соблюдать при проектировании цифровых продуктов?
18. Как происходит интеграция дизайна с разработкой в современных проектах?
19. Какие инструменты используются для создания дизайн-систем?
20. Какие принципы адаптивного дизайна являются основополагающими?
21. Как осуществляется проектирование микроинтеракций в цифровых продуктах?
22. Какие подходы к анимации интерфейсов считаются современными?
23. Как происходит документирование дизайн-решений в цифровых проектах?
24. Какие методы тестирования прототипов существуют и в чем их особенности?
25. Как осуществляется управление проектами в сфере цифрового дизайна?
26. Какие принципы информационной архитектуры являются ключевыми?
27. Как происходит проектирование пользовательских потоков (user flows)?
28. Какие инструменты аналитики используются для оценки пользовательского поведения?
29. Как осуществляется защита авторских прав в сфере цифрового дизайна?
30. Какие перспективы развития дизайна цифровых сред можно выделить на ближайшее будущее?

Тесты для подготовки к аттестационному испытанию по дисциплине:

1. **Что такое информационная архитектура в дизайне цифровых продуктов?**
 - A. Набор шрифтов
 - B. Набор графических элементов
 - C. Цветовая схема интерфейса
 - D. Система навигации и структуры контента
2. **Какой метод исследования пользователей является наиболее эффективным для проверки гипотез?**
 - A. A/B-тестирование
 - B. Анализ конкурентов
 - C. Изучение отзывов
 - D. Анализ социальных сетей
3. **Что такое дизайн-система?**
 - A. Набор шаблонов для веб-сайтов
 - B. Совокупность правил, компонентов и инструментов для создания продукта
 - C. Руководство по стилю
 - D. Коллекция иконок
4. **Какой принцип является ключевым для адаптивного дизайна?**
 - A. Фиксированная вёрстка
 - B. Единая цветовая схема
 - C. Отзывчивость интерфейса
 - D. Использование только векторных изображений
5. **Что такое микроинтеракции в дизайне?**
 - A. Маленькие иконки
 - B. Мелкие анимации и эффекты
 - C. Миниатюры изображений
 - D. Компактные блоки контента
6. **Какой элемент является основным в пользовательском потоке (user flow)?**
 - A. Путь пользователя
 - B. Цветовая схема
 - C. Набор кнопок
 - D. Структура меню
7. **Что такое прототип в дизайне цифровых продуктов?**
 - A. Готовый продукт
 - B. Рабочую модель интерфейса
 - C. Набор скетчей
 - D. Техническую документацию
8. **Какой принцип является основополагающим для доступности (accessibility)?**
 - A. Красивый дизайн
 - B. Современный интерфейс
 - C. Быстрая загрузка
 - D. Понятность и удобство для всех пользователей
9. **Что такое user persona в дизайне?**
 - A. Реальный пользователь
 - B. Вымышленный персонаж, представляющий целевую аудиторию
 - C. Прототип интерфейса
 - D. Технический документ
10. **Какой инструмент используется для создания интерактивных прототипов?**
 - A. Photoshop

- B. Illustrator
 - C. **Figma**
 - D. InDesign
11. **Что такое паттерн в контексте дизайна интерфейсов?**
 - A. **Повторяющийся элемент дизайна**
 - B. Декоративный элемент
 - C. Цветовая схема
 - D. Типографика
 12. **Какой принцип является ключевым для создания эффективной навигации?**
 - A. Количество пунктов меню
 - B. Расположение кнопок
 - C. Дизайн иконок
 - D. **Интуитивность и понятность**
 13. **Что такое wireframe в процессе проектирования?**
 - A. Готовый дизайн
 - B. **Структурная схема интерфейса**
 - C. Цветовая схема
 - D. Набор иконок
 14. **Какой метод тестирования прототипов является наиболее информативным?**
 - A. **Юзабилити-тестирование с реальными пользователями**
 - B. Самопроверка
 - C. Экспертная оценка
 - D. Анализ статистики
 15. **Что такое responsive design?**
 - A. Фиксированный макет
 - B. **Адаптивный дизайн**
 - C. Статичный интерфейс
 - D. Анимационный дизайн
 16. **Какой элемент является ключевым для создания консистентного интерфейса?**
 - A. Цветовая гамма
 - B. Набор шрифтов
 - C. **Система компонентов**
 - D. Размер экрана
 17. **Что такое user journey map?**
 - A. **Карта пути пользователя**
 - B. Схема сайта
 - C. План дизайна
 - D. Техническое задание
 18. **Какой принцип является основополагающим для создания эффективного интерфейса?**
 - A. Сложность функционала
 - B. **Простота использования**
 - C. Количество элементов
 - D. Модный дизайн
 19. **Что такое usability в контексте дизайна?**
 - A. Эстетика
 - B. **Удобство использования**
 - C. Техническая реализация
 - D. Стоимость разработки
 20. **Какой элемент является основным для создания системы навигации?**
 - A. **Меню и структура контента**
 - B. Логотип

С. Цветовая схема

Д. Фон страницы

Темы рефератов по дисциплине:

1. Принципы проектирования адаптивных интерфейсов в современных цифровых продуктах
2. Инновационные подходы к созданию пользовательского опыта в мобильных приложениях
3. Методология проектирования информационных архитектур сложных веб-систем
4. Применение принципов дизайн-мышления в разработке цифровых продуктов
5. Современные тенденции в создании интерактивных прототипов цифровых интерфейсов
6. Эргономика и юзабилити в проектировании цифровых сред
7. Визуальная иерархия и композиция в дизайне пользовательских интерфейсов
8. Проектирование систем навигации в масштабных веб-проектах
9. Принципы создания консистентных дизайн-систем для цифровых продуктов
10. Микроинтеракции как инструмент улучшения пользовательского опыта
11. Технологии анимации в современном интерфейсном дизайне
12. Проектирование интерфейсов с учетом принципов доступности (accessibility)
13. Инновационные подходы к созданию виртуальных пространств в цифровых средах
14. Методология А/В-тестирования в процессе разработки цифровых продуктов
15. Применение искусственного интеллекта в проектировании пользовательских интерфейсов
16. Особенности проектирования интерфейсов для различных устройств и платформ
17. Современные подходы к созданию адаптивных макетов в веб-дизайне
18. Проектирование пользовательских потоков (user flows) в сложных цифровых продуктах
19. Визуальные системы коммуникации в цифровых средах
20. Инновационные решения в области интерактивного дизайна цифровых продуктов

Таблица 2. Шкала и критерии оценивания ответов обучающихся на аттестационном испытании

Критерии оценки ответа	Баллы		
	Ответ не соответствует критерию	Ответ частично соответствует критерию	Ответ полностью соответствует критерию
Обучающийся дает ответ без наводящих вопросов преподавателя	0	1-4	5
Обучающийся практически не пользуется подготовленной рукописью ответа	0	1-4	5
Ответ показывает уверенное владение обучающего терминологическим и методологическим аппаратом дисциплины/модуля	0	1-4	5
Ответ имеет четкую логическую структуру	0	1-4	5
Ответ показывает понимание обучающимся связей между предметом	0	1-4	5

вопроса и другими разделами дисциплины/модуля и/или другими дисциплинами/ модулями ОП			
ИТОГО, баллов за ответ			25