

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Игнатенко Виталий Иванович

Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике

Дата подписания: 23.06.2025 12:37:58

Уникальный программный ключ:

a49ae343af5448d4547c7e1e499659d38109ba78

**Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования**

«Заполярный государственный университет им. Н. М. Федоровского»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Проектирование графических пользовательских интерфейсов

Уровень образования: бакалавриат

Кафедра «Информационные системы и технологии»

Разработчик ФОС:

канд. техн. наук, Доцент, Л. Н. Бодрякова _____ Л.

Н.Бодрякова

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № 6 от 28.03.2025 г.

Заведующий кафедрой _____ к.э.н., Беляев И.С.

Фонд оценочных средств по дисциплине Проектирование графических пользовательских интерфейсов для текущей/ промежуточной аттестации разработан в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности / направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии на основе Рабочей программы дисциплины Проектирование графических пользовательских интерфейсов, утвержденной решением ученого совета от 28.03.2025 г., Положения о формировании Фонда оценочных средств по дисциплине (ФОС), Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ЗГУ, Положения о государственной итоговой аттестации (ГИА) выпускников по образовательным программам высшего образования в ЗГУ им. Н.М. Федоровского.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами образовательной программы

Таблица 1. Компетенции и индикаторы их достижения

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения |
|---|--|
| ПК-5 Способность выполнять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | ПК-5.1 Демонстрирует знания основ теории управления бизнес-процессами, методы и средства концептуального, функционального и логического проектирования систем среднего и крупного масштаба и сложности, стандарты оформления технических заданий, нормативную документацию по созданию требований к системе. |
| | ПК-5.2 Проводит анализ предметной области, моделирует бизнес-процессы, формулирует общие требования и разрабатывает архитектуру программно-информационных систем. |
| | ПК-5.3 Реализует навыки выявления проблемной ситуации, определения свойств и ограничений системы, обоснования принимаемых проектных решений, демонстрации сценариев работы системы по программе испытаний. |
| ПК-6 Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов | ПК-6.1 Демонстрирует знания к требованиям, предъявляемым к графическому дизайну интерфейса, тенденциям в графическом дизайне |
| | ПК-6.2 Выбирает оптимальные характеристики элементов интерфейса, создавать визуальный стиль интерфейса |

Таблица 2. Паспорт фонда оценочных средств

| №п/п | Контролируемые разделы(темы) дисциплины | Код результата обучения по дисциплине/ модулю | Оценочные средства текущей аттестации | | Оценочные средства промежуточной аттестации | |
|------|---|---|---------------------------------------|-------|---|-------|
| | | | Наименование | Форма | Наименование | Форма |
| | | | | | | |

2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы.

2.1. Задания для текущего контроля успеваемости

1. UX (User Experience) проектирование. Структура.
2. UI (User Interface). Понятие. Стили.
3. Основные элементы пользовательского интерфейса.
4. Проектирование взаимодействия. Прототипы сайтов.
5. Пользовательские истории. Пользовательские сценарии для веб-интерфейсов.
6. Критерии проектирования графического интерфейса для веб-приложений.
7. Модели, применяемые при разработке и проектировании графического веб-интерфейса.
8. Правила по проектированию и разработке графического интерфейса для веб-приложений.
9. Компоненты интерфейса веб-страниц. Простые контролы.
10. Компоненты интерфейса веб-страниц. Составные контролы.
11. Адаптивные веб-интерфейсы.
12. Интерактивные прототипы сайта.
13. Методология БЭМ. Компонентный подход к веб-разработке.
14. Этапы разработки пользовательского интерфейса.
15. Проектирование главной страницы сайта.
16. Проектирование навигационной структуры сайта.
17. Способы проведения тестирования веб-интерфейсов.
18. Тестирование прототипов при разработке программного продукта.
19. Методики юзабилити-тестирования. Подготовка списка задач.
20. Тренды современных веб-интерфейсов.

2.2. Задания для промежуточной аттестации

2.2.1. Контрольные вопросы к экзамену(зачету)

1. Текущий контроль знаний:
 - Тесты на знание основ проектирования графических интерфейсов (UX/UI, принципы дизайна, инструменты).
 - Практические задания по созданию макетов интерфейсов (например, в Figma или Adobe XD).
 - Написание скриптов для реализации интерактивных элементов интерфейса.
 - Лабораторные работы по разработке прототипов интерфейсов и их тестированию.
2. Промежуточная аттестация:
 - Выполнение контрольной работы (например, создание прототипа интерфейса с использованием инструментов проектирования).
 - Рефераты или эссе на заданные темы.
 - Мини-проект (например, разработка адаптивного интерфейса для мобильного приложения).
3. Итоговый контроль:
 - Защита курсового проекта (разработка полноценного графического интерфейса для веб- или мобильного приложения).

- Экзамен в виде теста или выполнения практического задания.
 - Оценка портфолио выполненных лабораторных и практических работ.

4. Дополнительные виды оценочных средств:

- Устное собеседование по ключевым темам курса.
- Анализ кода и исправление ошибок в предоставленном проекте.
- Выполнение заданий на оптимизацию производительности интерфейса.

2.2.2. Типовые экзаменационные задачи

2.2.3. Темы/задания курсовых проектов/курсовых работ

Эссе (20 тем)

1. Роль графических пользовательских интерфейсов в современных технологиях.
2. Этические аспекты проектирования интерфейсов: удобство и доступность.
3. Преимущества и ограничения различных подходов к проектированию интерфейсов.
4. Будущее графических интерфейсов: тренды и прогнозы развития.
5. Как искусственный интеллект меняет подходы к проектированию интерфейсов?
6. Сравнение традиционных и современных методов проектирования GUI.
7. Влияние минимализма на дизайн пользовательских интерфейсов.
8. Как обеспечить универсальную доступность (Accessibility) в графических интерфейсах?
9. Роль цвета и типографики в создании эффективных интерфейсов.
10. Безопасность данных в контексте проектирования графических интерфейсов.
11. Как блокчейн-технологии могут быть интегрированы в интерфейсы?
12. Графические интерфейсы как инструмент повышения эффективности бизнеса.
13. Проблемы цифрового неравенства в контексте проектирования интерфейсов.
14. Как персонализация влияет на успех графических интерфейсов?
15. Роль аналитики данных в улучшении пользовательского опыта через интерфейсы.
16. Как графические интерфейсы поддерживают глобализацию продуктов?
17. Проблемы правового регулирования использования графических интерфейсов.
18. Как графические интерфейсы помогают малому бизнесу выйти на международный уровень?
19. Роль CRM-систем в управлении клиентской базой через интерфейсы.
20. Этические вопросы использования больших данных в проектировании интерфейсов.

Рефераты (20 тем)

21. История развития графических пользовательских интерфейсов и их влияние на современные технологии.
22. Основные принципы проектирования пользовательских интерфейсов: удобство, эстетика, функциональность.
23. Принципы создания адаптивных и отзывчивых интерфейсов (Responsive Design).

24. Принципы разработки интерфейсов для мобильных устройств.

25. Как работает система взаимодействия пользователя с интерфейсом (UX/UI)?
26. Алгоритмы анализа пользовательского поведения в интерфейсах.
27. Принципы работы систем лояльности через графические интерфейсы.
28. Как используются облачные технологии в проектировании интерфейсов?
29. Принципы работы систем управления заказами через интерфейсы.
30. Роль маркетинга в продвижении продуктов с удобными интерфейсами.
31. Принципы работы систем управления складскими запасами через интерфейсы.
32. Методы защиты персональных данных в графических интерфейсах.
33. Принципы работы систем управления цепями поставок через интерфейсы.
34. Как работают системы анализа пользовательского поведения через интерфейсы?
35. Принципы работы систем управления финансами в бизнесе через интерфейсы.
36. Принципы работы систем управления рисками через интерфейсы.
37. Как используются технологии IoT в графических интерфейсах?
38. Принципы работы систем управления документооборотом через интерфейсы.
39. Принципы работы систем управления качеством продукции через интерфейсы.
40. Принципы работы систем управления маркетинговыми кампаниями через интерфейсы.

Курсовые работы (20 тем)

41. Разработка графического интерфейса для системы управления проектами.
42. Создание системы рекомендаций для клиентов интернет-магазина через интерфейс.
43. Проектирование интерфейса системы управления рисками.
44. Разработка интерфейса для аналитики данных о клиентах.
45. Создание интерфейса системы управления складскими запасами.
46. Разработка интерфейса системы электронных платежей для компании.
47. Проектирование интерфейса системы управления лояльностью клиентов.
48. Создание интерфейса системы управления маркетинговыми кампаниями.
49. Разработка интерфейса системы управления цепями поставок.
50. Проектирование интерфейса системы управления рисками в бизнесе.
51. Создание интерфейса системы управления финансами для компании.
52. Разработка интерфейса системы управления документооборотом.
53. Проектирование интерфейса системы управления качеством продукции.
54. Создание интерфейса системы управления портфелем инвестиций.
55. Разработка интерфейса системы управления экологическими показателями.
56. Проектирование интерфейса системы управления фермерским хозяйством.
57. Создание интерфейса системы управления медицинскими данными.
58. Разработка интерфейса системы управления учебным процессом онлайн.
59. Проектирование интерфейса системы управления задачами для удаленных команд.
60. Создание интерфейса системы управления энергопотреблением здания.