

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт прикладной математики и компьютерных наук

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
А. В. Замятин



Оценочные материалы по дисциплине

Проектирование UX/UI

по направлению подготовки

02.04.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии

Направленность (профиль) подготовки:

Системная инженерия и управление IT-проектами

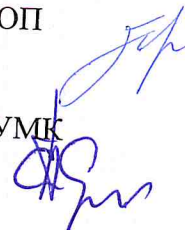
Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.Н. Моисеев

Председатель УМК
С.П. Сущенко



Томск – 2025

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-1 Способен проектировать программное обеспечение.

ПК-2 Создает архитектурный проект программного средства.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИПК-1.1 Использует существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения

ИПК-2.3 Определяет ключевые сценарии для архитектуры программного средства

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

- тесты;
- реферат.

Тест (ИПК-2.3)

1. Какую из нижеперечисленных методик следует применять для разбиения пошагового пути пользователя на релизы?
 - а) User Story Mapping
 - б) Customer Journey Map
 - в) Jobs to be Done
2. Какие методы исследования применяются на начальном этапе работы над проектом?
 - а) А/В тестирование
 - б) Опрос
 - в) Карточная сортировка
 - г) Интервью

Ключи: 1 а), 2 б.г).

Критерии оценивания: тест считается пройденным, если обучающий ответил правильно как минимум на половину вопросов.

Реферат (ИПК-1.1, ИПК-2.3)

Примеры тем рефератов:

1. Основные когнитивные и поведенческие паттерны
2. Особенности проектирования UI/UX дизайна мобильных приложений

Критерии оценивания:

Работа над рефератом определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» выставляется, выставляется студенту, если он полностью раскрыл тему доклада.

Оценка «хорошо» выставляется, если он раскрыл основные аспекты доклада, но упустил некоторые важные детали.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если он не полно раскрыл тему доклада, используя лишь общие понятия.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется при невыполнении студентом реферата или не владении материалом в докладе.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Студенту необходимо создании прототипа цифрового продукта для заданной предметной области (область определяется и описывается преподавателем). В рамках экзамена оценивается полнота и корректность выполнения этапов проектирования продукта.

Примеры предметных областей для групповых проектов:

1. Гид для первокурсника;
2. Интернет-магазин;
3. Поиск коллег для Нетворкинга;
- и т.д.

Необходимые для создания прототипа этапы:

1. Составление гипотез и их проверка (ИПК-1.1);
2. Подготовка User Story Mapping (ИПК-1.1);
3. Создание варфреймов (ИПК-1.1, ИПК-2.3);
4. Создание UI-kit (ИПК-2.3);
5. Подготовка мокапов продукта (ИПК-2.3);
6. Прототипирование (ИПК-2.3).

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Отлично	Студент полностью владеет теоретическим и практическим материалом; Индивидуальный проект выполнен с учетом особенностей целевой аудитории и правилами проектирования интерфейсов
Хорошо	Студент полностью владеет теоретическим и практическим материалом, но допустил некоторые ошибки или неточности при проектировании интерфейса проекта
Удовлетворительно	Студент владеет большей частью теоретического и практического материала, но имеет некоторые проблемы в знаниях, допускает грубые ошибки в проектировании интерфейсов
Неудовлетворительно	Студент не сдал индивидуальный проект и/или не освоил большую часть теоретического и практического материала

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Тест (ИПК-1.3)

2. Какую из нижеперечисленных методик следует применять для разбиения пошагового пути пользователя на релизы?
 - д) User Story Mapping
 - е) Customer Journey Map
 - ж) Jobs to be Done
3. Какие методы исследования применяются на начальном этапе работы над проектом?
 - а) А/В тестирование
 - б) Опрос
 - в) Карточная сортировка
 - г) Интервью

Ключи: 1 а), 2 б.г).

Теоретические вопросы:

1. Механизм проведения карточной сортировки (ИПК-1.1).

Ответ должен содержать определение карточной сортировки, ее типы, и этапы проведения.

2. Описание модели человеческого процессора (ИПК-1.1).

Ответ должен содержать описание перцептивного, когнитивного и двигательного процессоров, порядок их взаимодействия друг с другом, скорость работы процессоров.

Информация о разработчиках

Юровская Алена Сергеевна, кафедра программной инженерии, старший преподаватель.