


МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт ИГДуС
Кафедра «Городское строительство, архитектура и дизайн»

Утверждено на заседании кафедры
«Городское строительство, архитектура
и дизайн»
«14» 01 2019г., протокол №8

Заведующий кафедрой


_____ К.А. Головин

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ)
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

«Дизайн интерфейса»

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата**

Направление подготовки:
540301 Дизайн

с направленностью (профилем)
графический дизайн

Форма обучения: очно-заочная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301 – 01 - 19

Тула 2019 г.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ
фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Разработчик(и):

_____ Кудряшов М.А., доц., к.т.н.

(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)

_____ 
(подпись)

1. Описание фонда оценочных средств (оценочных материалов)

Фонд оценочных средств (оценочные материалы) включает в себя контрольные задания и (или) вопросы, которые могут быть предложены обучающемуся в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю). Указанные контрольные задания и (или) вопросы позволяют оценить достижение обучающимся планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), установленных в соответствующей рабочей программе дисциплины (модуля), а также сформированность компетенций, установленных в соответствующей общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

Полные наименования компетенций представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

2. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения текущего контроля успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-6

1. Какие эргономические характеристики влияют на работу пользователя с ПК?
2. Что такое интерфейс?
3. Каких правил нужно придерживаться при разработке интерфейса?
4. Какой диалог пользователя с компьютером можно назвать хорошим диалогом?
5. Изложите основные принципы при проектировании диалога типа меню.
6. Каких правил нужно придерживаться при проектировании оконной формы диалога?
7. В чем ценность дизайна интерфейсов для бизнеса?
8. Основные этапы работы над приложением?
9. Обязанности дизайнера интерфейсов?
10. Какие инструменты использует в работе дизайнер интерфейсов?

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10

1. Человеческий фактор в процессе разработки интерфейса.
2. Понятие Quality of experience.
3. Пользователи как интегрированная часть компьютерных систем.
4. Модели и метафоры. Понятия и взаимосвязь.
5. Ментальная модель. Свойства ментальных моделей.
6. Ментальные модели различных участников процесса разработки и использования программных систем.
7. Диверсификация пользователей. Критерии диверсификации.
8. Диверсификация пользователей. Социально-культурные особенности восприятия.
9. Диверсификация пользователей. Национально-религиозные особенности восприятия.
10. Диверсификация пользователей. Гендерные и возрастные особенности восприятия.
11. Диверсификация пользователей. Когнитивные, физические и другие критерии диверсификации

Процесс восприятия. Психовизуальные особенности восприятия информации человеком. Характеристики сенсорных систем человека (зрительной системы и слухового анализатора).

3. Оценочные средства (оценочные материалы) для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-6

1. Какие правила нужно помнить при размещении и выделении информации на экране?
2. Перечислите требования для разработки модулей помощи и справки.
3. Основные типы пользовательских интерфейсов. Особенности их дизайна.
4. Соответствие типа интерфейса программной системы ментальной модели пользователя.
5. Соответствие интерфейса пользовательской модели. Соответствие возможностям памяти пользователя. Семантика стиля интерфейса.
6. Область применения методов. Особенности получаемых оценок.
7. Интерпретация оценок usability тестирования. Верификация результатов usability тестирования.
8. Достоверность результатов usability тестирования.
9. Сравнительное usability тестирование как метод оценки качества
10. Назовите различия UX/UI

Перечень контрольных заданий и (или) вопросов для оценки сформированности компетенции ПК-10

1. Процесс восприятия, информационно-процессуальная модель человеческого познания.
2. Структура памяти человека. Преобразование информации в памяти человекаоператора. Особенности процесса восприятия у различных категорий пользователей
3. Виды ошибок.
4. Семь этапов действия (Норман), критические моменты.
5. Основные принципы разработки пользовательского интерфейса.
6. Структура и классификация пользовательских интерфейсов. Активная и декоративная составляющие пользовательского интерфейса
7. Стандарты и руководящие принципы, их применение.
8. Понятие usability. (ISO, Booth, Nielsen)
9. Важность usability тестирования.
10. Основные методы usability тестирования. Преимущества и недостатки методов.