

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Косенок Сергей Михайлович
 Должность: ректор
 Дата подписания: 20.06.2024 11:24:55
 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:

- Шаги по проектированию интерфейса.
- Выявление целей пользователей.
- Целеориентированный процесс проектирования.
- Модели реализации.
- Пользовательские ментальные модели.
- Модели представления.
- Проектирование для пользователей с различной подготовкой.
- Качественные и количественные исследования.
- Этнографические интервью: интервьюирование и наблюдение за пользователями.
- Модели пользователей: персонажи и цели.
- Сценарии и требования к ним.

Промежуточная аттестация (экзамен)

Задание для показателя оценивания дескрипторов «Знает, Умеет»	Вид задания	Уровень сложности
<ol style="list-style-type: none"> Понятие пользовательского интерфейса. Виды интерфейсов, их функциональные возможности. Преимущества трехмерного интерфейса. Возможности интерфейсов прямой манипуляции. WIMP-интерфейс, его составные части и их функции. Принцип WYSIWYG и функции, которые он обеспечивает. Виртуальная реальность, основные признаки. 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.		
--	--	--