Министерство образования Самарской области

АССОЦИАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ "ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ"

УТВЕРЖДЕНО
Приказ директора
от 07.08.2024 № 012/2/с

Воробьев К.А.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

Специальность 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
Квалификация: разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности
Форма обучения: очная
На базе основного общего образования
Срок получения образования: 3 года 10 месяцев

Тольятти, 2024г.

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств 3

1.1. Назначение и область применения 3

1.2. Сведения об образовательной программе 3

1.3. Объём подготовки и формы аттестации 3

1.4. Нормативные и учебно-методические основания 3

2. Проверяемые результаты и формы контроля 3

3. Организация оценивания и критерии 3

4. Контрольно-оценочные материалы 4

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Назначение и область применения

Фонд оценочных средств предназначен для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по профессиональному модулю «ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя».

1.2. Сведения об образовательной программе

Основная образовательная программа подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности» реализуется ИНСТИТУТ НАПРАВО.РУ. Присваиваемая квалификация — разработчик компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности.

1.3. Объём подготовки и формы аттестации

Общий объём профессионального модуля — 348 академических часов. Форма промежуточной аттестации: Экзамен — семестр 3, 4; Дифференцированный зачёт — семестр 4.

1.4. Нормативные и учебно-методические основания

— Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности», утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 июня 2024 г. № 441.

— Учебный план по программе подготовки специалистов среднего звена 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

— Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя» по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

2. Проверяемые результаты и формы контроля

Проверяемая компетенция и результат	Оценочное	Подтверждение результата
ПК 2.1. Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области.	Практическое задание 1	Рабочий проект, исходные материалы, протокол проверки и защита
ПК 2.2. Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	Практическое задание 2	Рабочий проект, исходные материалы, протокол проверки и защита
ПК 2.3. Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.	Практическое задание 3	Рабочий проект, исходные материалы, протокол проверки и защита
ПК 2.4. Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.	Практическое задание 4	Рабочий проект, исходные материалы, протокол проверки и защита
ПК 2.5. Разрабатывать прототип интерфейса пользователя.	Практическое задание 5	Рабочий проект, исходные материалы, протокол проверки и защита

3. Организация оценивания и критерии

Текущий контроль проводится по завершении тем и практических работ. Обучающийся получает условие задания, исходные данные, требования к результату и критерии оценки.

Результат фиксируется в ведомости или журнале с указанием вида работы и даты.

При промежуточной аттестации проверяются результаты всех завершённых разделов соответствующего семестра. Состав варианта обеспечивает сопоставимость сложности. При наличии нескольких семестров аттестации задания выбираются только из освоенного к этому сроку содержания рабочей программы.

Практическая работа оценивается по правильности и полноте результата, обоснованности способа решения, самостоятельности выполнения, соблюдению требований безопасности и качеству оформления. По заданиям с собственным ключом применяется приведённый ключ; при отсутствии отдельной шкалы используется следующая.

Оценка	**Условия**
Отлично	90–100% максимального балла; результат полный, проверен и обоснован.
Хорошо	75–89%; результат правильный, имеются отдельные неточности, не искажающие основное решение.
Удовлетворительно	60–74%; выполнены основные требования; отдельные ошибки исправляются при уточняющих вопросах.
Неудовлетворительно	Менее 60%; основные требования не выполнены, результат не подтверждён или содержит существенные ошибки.

Для зачёта требуется выполнить обязательные работы и подтвердить достижение проверяемых результатов. Для дифференцированного зачёта выставляется оценка по установленной шкале. Нарушение безопасности, создающее угрозу здоровью, является основанием остановить выполнение работы; невыполненные действия оцениваются как неподтверждённые.

Для обучающихся с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются доступные форматы материалов, необходимые технические средства и специальные условия проведения оценивания с сохранением проверяемых результатов.

4. Контрольно-оценочные материалы

Задание 1. Исследование пользователей

Проверяемый результат: умение систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области.

Задание. Составьте сценарии работы трёх групп пользователей игрового меню. Подготовьте вопросы интервью и выделите функциональные требования.

Представляемые материалы. Описание аудитории, результаты учебного интервью, перечень требований.

Показатели правильного выполнения. Каждое требование связано со сценарием; отделены факты и предположения; учтены ограничения доступности.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Каждое требование связано со сценарием; отделены факты и предположения; учтены ограничения доступности. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 2. Дизайн-концепция

Проверяемый результат: умение разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

Задание. Разработайте концепцию интерфейса игрового меню по брифу: настроение, цвет, типографика, сетка и состояния элементов.

Представляемые материалы. Доска визуальных ориентиров, руководство по стилю, обоснование решений.

Показатели правильного выполнения. Единый стиль прослеживается на всех экранах; контраст и размеры текста обеспечивают читаемость; решения отвечают брифу.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Единый стиль прослеживается на всех экранах; контраст и размеры текста обеспечивают читаемость; решения отвечают брифу. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 3. Компоненты интерфейса

Проверяемый результат: умение создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.

Задание. Создайте кнопки, поля, индикаторы и модальные окна в нормальном, активном, недоступном и ошибочном состояниях.

Представляемые материалы. Библиотека компонентов и экраны меню.

Показатели правильного выполнения. Состояния различимы; компоненты переиспользуются; выравнивание, интервалы и типографика согласованы.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Состояния различимы; компоненты переиспользуются; выравнивание, интервалы и типографика согласованы. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 4. Подготовка графических ресурсов

Проверяемый результат: умение подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

Задание. Подготовьте иконки и текстуры интерфейса в заданных разрешениях. Настройте прозрачность, имена, атласы и параметры импорта.

Представляемые материалы. Комплект ресурсов, атлас, таблица параметров экспорта.

Показатели правильного выполнения. Нет обрезанных краёв и артефактов прозрачности; размеры и форматы соответствуют назначению; ресурсы корректно импортируются.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	Максимальный балл
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Нет обрезанных краёв и артефактов прозрачности; размеры и форматы соответствуют назначению; ресурсы корректно импортируются. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Задание 5. Интерактивный прототип

Проверяемый результат: умение разрабатывать прототип интерфейса пользователя.

Задание. Соберите прототип пути пользователя: запуск, настройки, выбор уровня и возврат. Проведите проверку пяти сценариев.

Представляемые материалы. Интерактивный прототип, сценарии и протокол проверки.

Показатели правильного выполнения. Все переходы достижимы; предусмотрены возврат и отмена; ошибки пользователя объясняются понятным сообщением.

Порядок выполнения: проанализировать условие; подготовить проект и исходные данные; выполнить действия; проверить результат по контрольным сценариям; сохранить исходники и доказательства проверок; пояснить принятые решения.

Показатель	**Максимальный балл**
Соответствие результата условию и полнота реализации	4
Корректность проверки и воспроизводимость результата	3
Качество исходных материалов и документации	2
Обоснование решений при защите	1
Всего	10

Ответ для проверяющего. Все переходы достижимы; предусмотрены возврат и отмена; ошибки пользователя объясняются понятным сообщением. Оценка подтверждается исходным проектом, демонстрацией выполнения сценариев и протоколом проверок. Скриншот без работоспособного результата не подтверждает выполнение задания.

Дополнительные задания и формы

МДК.02.01 Разработка дизайн-концепции интерфейса пользователя

Тестовые задания

Задание 1

Вопрос: Какое определение наиболее полно характеризует проект?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

A. Непрерывная операционная деятельность без установленного срока завершения.

B. Регулярно повторяющийся процесс выпуска одинаковой продукции.

C. Постоянно действующее подразделение организации.

D. Неограниченная по времени деятельность без определённого результата.

E. Временный комплекс взаимосвязанных мероприятий для создания уникального результата при установленных целях, сроках и ресурсных ограничениях.

Задание 2

Вопрос: Что такое критический путь в проекте?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

A. критический путь - максимальная по продолжительности последовательность взаимосвязанных операций во всей системе операций

B. критический путь - совокупность последовательных операций, в которой никакая последующая операция не может быть выполнена до тех пор, пока не завершены предшествующие операции

C. критический путь - последовательность связанных, взаимозависимых операций

D. критический путь - логическая последовательность операций в проекте

E. Последовательность операций с наименьшей суммарной длительностью.

Задание 3

Вопрос: Зачем нужно определять ранние и поздние сроки начала операций?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

A. Они позволяют определить только типы связей между операциями (начало — начало, окончание — окончание, окончание — начало).

B. они позволяют проверить отсутствие лишних ограничений на операции

C. Они позволяют рассчитать резервы времени операций и определить допустимую задержку их начала без задержки проекта.

D. они позволяют удостовериться в правильности декомпозиции работ

E. они позволяют проверить, существуют ли нарушения логики предшествования-следования операций

Задание 4

Вопрос: Какой вариант наиболее полно перечисляет основных субъектов управления проектом?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

A. Только юридические лица, которых затрагивает выполнение проекта.

B. Только физические лица, которых затрагивает выполнение проекта.

C. Только функциональные подразделения организации-исполнителя.

D. Только внешние по отношению к проекту организации.

E. Заказчик, руководитель проекта и команда управления проектом.

Задание 5

Вопрос: Какая группа содержит базовые показатели выполнения проекта: достижение целей, соблюдение бюджета, сроков и требований к результату?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

A. цели проекта, ненанесение ущерба другим проектам организации, стоимость и сроки

B. цели проекта, стоимость, сроки, качество

C. цели проекта, риски, стоимость, сроки

D. цели проекта, соответствие стандартам предприятия, стоимость, сроки

E. цели проекта, цели участников проекта, стоимость, сроки

Задание 6

Вопрос: Какие правила применяются в учебном сетевом графике «работа — дуга» с нумерацией событий по порядку следования и отображением слева направо?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

A. График не должен содержать замкнутых циклов зависимостей.

B. График может содержать замкнутые циклы зависимостей.

C. Номер последующего события должен быть больше номера предшествующего.

D. Событие может произойти до завершения входящих в него работ.

E. Ход выполнения работ в принятой схеме отображается слева направо.

Задание 7

Вопрос: Что является объектом управления в системе управления проектом?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. Фазы процесса управления проектами и программами.

B. центры ответственности, в компетенции которых находятся проекты

C. функциональные подразделения, сотрудники которых участвуют в разработке и реализации проектов

D. портфель проектов, программа, проект, стадии жизненного цикла программ и проектов

Задание 8

Вопрос: Управление проектом - это …

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. процесс планирования, организации и управления работами и ресурсами, направленный на достижение поставленной цели, как правило, в условиях ограничений на время, имеющиеся ресурсы или стоимость работ

B. совокупность мероприятий, направленных на составление плана работ, выполнение которых обеспечивает достижение цели проекта

C. совокупность мероприятий, обеспечивающих управление выполнением запланированных работ проекта

D. процесс сбора данных о ходе выполнения работ проекта и корректировки первоначального плана на основании полученной информации

Задание 9

Вопрос: Какие признаки отличают проект от регулярной операционной деятельности?

Выберите несколько из 3 вариантов ответа:

A. Создание уникального продукта, услуги или результата.

B. Бессрочное повторение одинаковых операций.

C. Наличие определённого начала и завершения.

Задание 10

Вопрос: Какие из перечисленных фаз присутствуют в модели жизненного цикла «инициация — планирование — выполнение — завершение»?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. Фаза завершения проекта.

B. Фаза выполнения проекта.

C. Бессрочная эксплуатация созданного продукта.

D. Регулярное обслуживание продукта после завершения проекта.

Задание 11

Вопрос: К задачам управления проектом относятся:

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. определение цели проекта и проведение его обоснования

B. определение длительности реализации проекта

C. определение необходимых объемов и источников финансирования

D. создание структуры проекта

Задание 12

Вопрос: Результатом структурного планирования является:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. Иерархическая структура работ проекта — разбиение его содержания на управляемые компоненты.

B. график загрузки ресурсов

C. календарный план работ

D. график потребления денежных средств

Задание 13

Вопрос: Какие стадии присутствуют в модели жизненного цикла «концепция — разработка — реализация — завершение»?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. Ежедневная эксплуатация готового продукта.

B. Стадия разработки проекта.

C. Концептуальная стадия.

D. Регулярное обслуживание продукта после завершения проекта.

Задание 14

Вопрос: Какие параметры необходимо устанавливать или учитывать при планировании проекта?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. График работы участников проекта.

B. Длительность рабочего дня участников проекта.

C. Сроки, продолжительности и резервы выполнения работ, взаимосвязи между работами.

D. Ресурсы, требуемые для осуществления проекта.

Задание 15

Вопрос: Какие утверждения верны для учебного графика, где все связи имеют тип «окончание — начало» без задержки, а начало и конец проекта обозначены вехами?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. Последующая работа не может начаться до окончания предшествующей.

B. Последующая работа может начаться до окончания предшествующей.

C. Начальная и конечная вехи имеют нулевую длительность.

D. Начало и конец проекта обозначены маркерами вех.

Задание 16

Вопрос: Нахождение критического пути включает в себя следующие этапы:

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. вычисление позднего времени начала каждой работы проекта

B. вычисление раннего времени начала каждой работы проекта

C. вычисление позднего времени окончания каждой работы проекта

D. вычисление раннего времени окончания каждой работы проекта

Задание 17

Вопрос: По оси ординат графика загруженности ресурсов отображается

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. суммарный процент загруженности исполнителя по всем задачам проекта, которые он выполняет в текущий момент времени

B. процент рабочего времени, который исполнитель может выделить на выполнение работ проекта

C. количество работ проекта, в выполнении которых участвует исполнитель

D. резерв времени исполнителя

Задание 18

Вопрос: Раннее начало операции — 4-й день, позднее начало — 7-й день. Разность позднего и раннего начала равна 3 дням. Какой параметр сетевого графика определён?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. Позднее время начала работ

B. Раннее время начала работ

C. Резерв времени работ

D. Дефицит времени работ

Задание 19

Вопрос: Что характеризует критический путь в учебном сетевом графике без внешних ограничений сроков?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

A. путь от начальной к конечной вершине сетевого графика, проходящий только через критические работы

B. путь, включающий в себя все вехи проекта

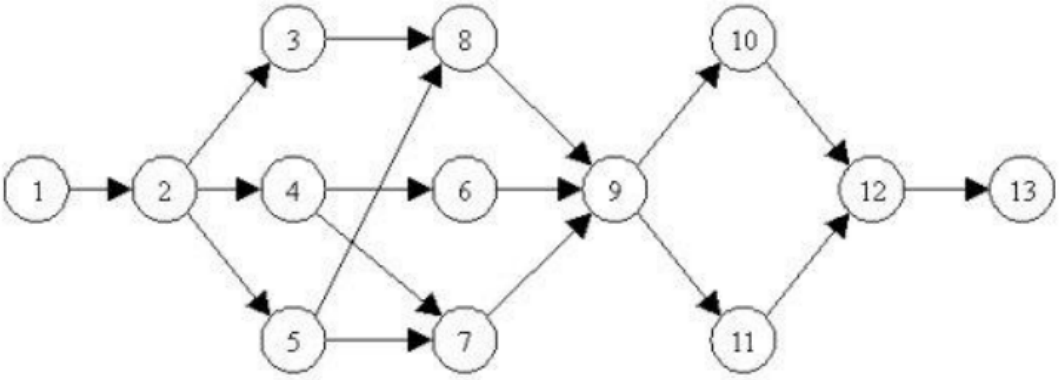
C. путь, включающий все обязательные работы проекта

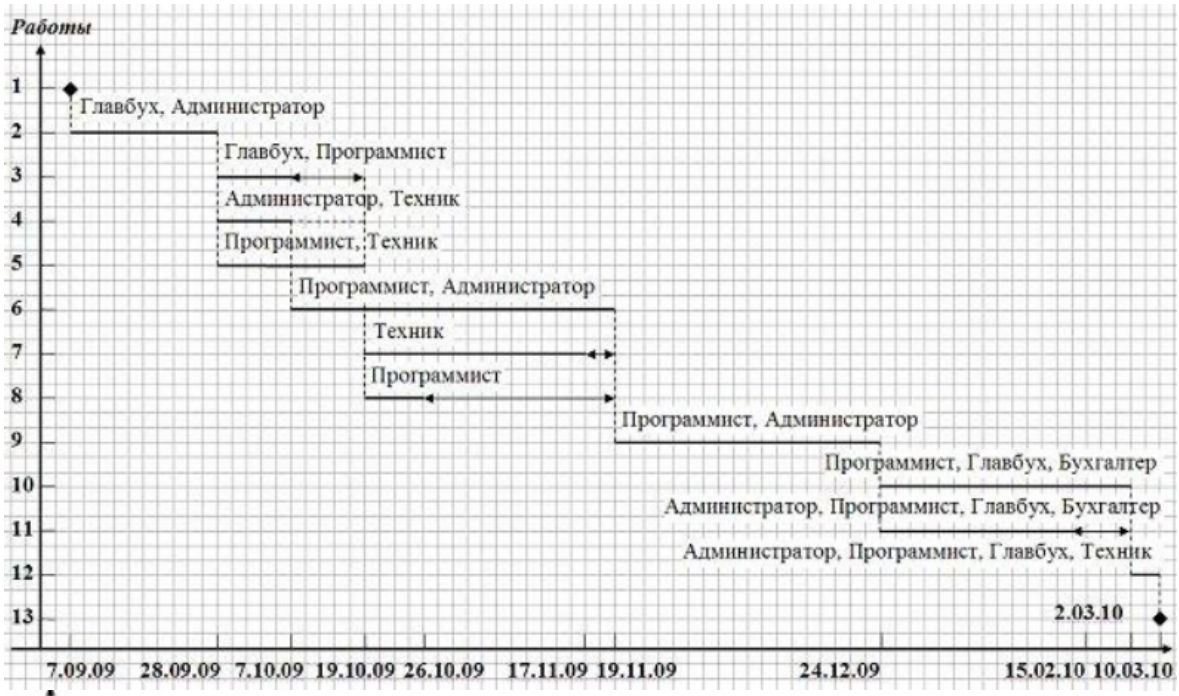
D. путь, суммарная длительность работ которого определяет минимальное время реализации проекта

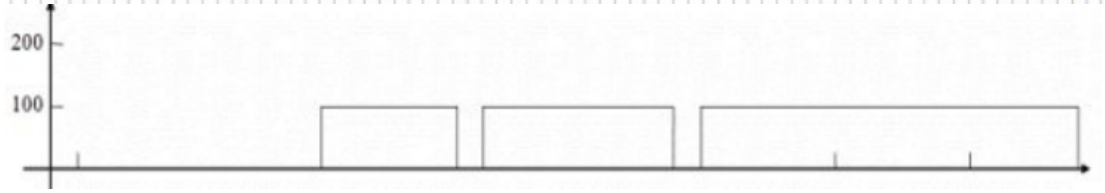
E. путь, проходящий через работы с нулевым резервом времени

Задание 20

Вопрос: Назовите рисунки а), б), в) по порядку сверху вниз.







Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. а) - диаграмма Ганта, б) - сетевой график, в) - график загрузки ресурсов

B. а) - сетевой график, б) - график загрузки ресурсов, в) - диаграмма Ганта

C. а) — диаграмма Ганта, б) — график загрузки ресурсов, в) — сетевой график

D. а) - сетевой график, б) - диаграмма Ганта, в) - график загрузки ресурсов

Задание 21

Вопрос: Веха используется для

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. обозначения необязательных работ

B. обозначения работ критического пути

C. обозначения начала или конца наиболее важных этапов проекта

D. обозначения обязательных работ

Задание 22

Вопрос: Что означает понятие "проект" в теории управления проектами?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. произвольная деятельность, направленная на создание продукта или услуги

B. предприятие (мероприятие), ограниченное во времени, направленное на создание уникального продукта или уникальной услуги

C. ограниченное во времени предприятие (мероприятие), направленное на создание любого продукта или услуги

D. время, выделенное на создание продукта или услуги

Задание 23

Вопрос: Выбрать истинные высказывания для понятия "суммарная задача"

Выберите несколько из 3 вариантов ответа:

A. суммарная задача - это завершающая задача фазы

B. суммарная задача может включать в себя другие задачи

C. результат суммарной задачи суммирует результаты задач, входящих в нее

Задание 24

Вопрос: Согласно приведенному скриншоту



Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. задача № 1 является вехой

B. задача № 4 является суммарной задачей

C. задача № 4 является вехой

D. задача № 1 является суммарной задачей

Задание 25

Вопрос: Что такое жизненный цикл проекта?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

A. деятельность, связанная с использованием или созданием некоторой информационной технологии

B. Последовательность взаимосвязанных фаз, через которые проходит проект от начала до завершения.

C. выделение ролей исполнителей, которые необходимы для реализации проекта; определение взаимоотношений между ними и распределение ответственности за выполнение задач

Задание 26

Вопрос: Какие процессы не относятся к управлению качеством?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

A. Тестирование результата на соответствие установленным требованиям качества.

B. качественный анализ рисков

C. Оценка финансовых альтернатив инвестирования.

D. Контроль соответствия результата установленным требованиям качества.

Задание 27

Вопрос: Что такое организационная структура проекта?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

A. деятельность, связанная с использованием или созданием некоторой информационной технологии

B. последовательность фаз проекта, через которые он должен пройти для гарантированного достижения целей проекта

C. выделение ролей исполнителей, которые необходимы для реализации проекта; определение взаимоотношений между ними и распределение ответственности за выполнение задач

Задание 28

Вопрос: Для чего разрабатывается технико-экономическое обоснование ИТ-проекта?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

A. для отчета о финансовом состоянии ИТ-проекта

B. для обоснования необходимости приобретения дополнительного оборудования

C. Для оценки технической реализуемости, ожидаемых затрат, выгод и целесообразности ИТ-проекта.

Задание 29

Вопрос: Каким инструментом связывают требования с работами проекта и проверкой полученных результатов?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. Формулировкой общей цели проекта.

B. Сметой затрат.

C. Матрицей трассируемости требований.

D. Диаграммой расхода ресурсов.

Задание 30

Вопрос: Что определяют функциональные (процессные) границы проекта автоматизации?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. все системы и существующие интерфейсы, которые связаны с реализацией ИТ-проекта или будут им затронуты

B. бизнес-направления и бизнес-процессы, охватываемые проектом автоматизации

C. подразделения (включая юридические лица), которые должны участвовать в проекте

D. территориальное распределение проекта

Задание 31

Вопрос: Как называется весь перечень работ, запланированных для выполнения?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

A. список операций

B. план управления проектом

C. список контрольных событий

Задание 32

Вопрос: Что такое список контрольных событий?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

A. перечень основных событий, которые должны быть включены в расписание для мониторинга хода выполнения и управления проектом

B. весь перечень работ, запланированных для выполнения

C. перечень действий, необходимых для определения, подготовки, интеграции и координации всех вспомогательных планов

Задание 33

Вопрос: Какие действия относятся к организационной структуре проекта?

Выберите несколько из 3 вариантов ответа:

A. выделение ролей исполнителей, которые необходимы для реализации проекта

B. определение взаимоотношений между исполнителями проекта

C. распределение ответственности за выполнение задач

Задание 34

Вопрос: Что такое критический путь?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

A. группа операций, для выполнения которых требуется привлечение дополнительных ресурсов

B. группа операций, выполнение которых не может быть начато до завершения предшествующих операций

C. группа операций, которые не могут быть задержаны без изменения даты завершения всего проекта

Задание 35

Вопрос: Какое действие после определения перечня работ необходимо для построения логической схемы проекта и предшествует расчёту критического пути?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. определение длительности каждой операции

B. определение критического пути

C. определение ограничений на ресурсы

D. определение взаимосвязи операций

Задание 36

Вопрос: Какое из перечисленных действий выполняется последним при первичном расчёте расписания проекта?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

A. определение взаимосвязи операций

B. определение перечня операций, которые должны быть включены в расписание

C. определение критического пути

D. определение длительности каждой операции

Модельные ответы:

Оценка индивидуальных образовательных достижений производится в соответствии с универсальной шкалой

(таблица).

1.	**E**	**11**	**A, B, C, D**	**21**	**C**	**31**	**A**
2.	A	12	A	22	B	32	A
3.	C	13	B, C	23	B, C	33	A, B, C
4.	E	14	A, B, C, D	24	D	34	C
5.	B	15	A, C, D	25	B	35	D
6.	A, C, E	16	A, B, C, D	26	B, C	36	C
7.	D	17	A	27	C		
8.	A	18	C	28	C		
9.	A, C	19	A, D, E	29	C		
10	A, B	20	D	30	B		

Процент результативности (правильных ответов)	**Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	Словесная оценка
90 ÷ 100	5	отлично
75 ÷ 89	4	хорошо
50 ÷ 74	3	удовлетворительно
менее 50	2	не удовлетворительно

МДК.02.02 Разработка интерфейса пользователя

Вопросы теоретической части

1. Цели, задачи, этапы и объекты ревьюирования

2. Цели, корректность и направления анализа программных продуктов.

3. Цели, задачи и методы исследования программного кода.

4. Механизмы и контроль внесения изменений в код.

5. Обратное проектирование. Анализ потоков данных. Дизассемблирование.

6. Утилиты для review: обзор.

7. Предпроцессинг кода. Интеграция в IDE.

8. Валидация вводимых данных на стороне клиента и сервера.

9. Особенности ревьюирования в Linux.

10. Типовые инструменты и методы анализа программных проектов.

11. Инструментарий Java Development Kit.

12. Инструментарий Eclipse C/C++ Development Tools.

13. Инструментарий NetBeans и другие.

4.1. Тестовые задания с выбором одного правильного ответа

Проверяемые профессиональные компетенции: ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3.

В заданиях 1–150 необходимо выбрать один правильный ответ из четырёх предложенных вариантов. В заданиях 151–300 необходимо самостоятельно сформулировать ответ. Ключи и эталонные ответы приведены в подразделе 4.3.

1. Что в первую очередь описывает термин «пользовательский интерфейс»?

1) Совокупность средств взаимодействия пользователя с программой
2) Только внешний вид логотипа
3) Только программный код приложения
4) Аппаратную конфигурацию компьютера

2. Что является основной целью UX-дизайна?

1) Обеспечить удобный и понятный пользовательский опыт
2) Увеличить число экранов
3) Использовать как можно больше анимации
4) Сделать интерфейс максимально ярким

3. Что относится к UI-дизайну?

1) Монтаж видеоролика
2) Сборка компьютера
3) Проектирование визуальных элементов интерфейса
4) Настройка серверной базы данных

4. Что такое пользовательский сценарий?

1) Исходный код интерфейса
2) Описание последовательности действий пользователя для достижения цели
3) Список используемых шрифтов
4) Таблица цветов

5. Что такое целевая аудитория интерфейса?

1) Все разработчики проекта
2) Группа пользователей, для которых создается продукт
3) Только заказчик проекта
4) Только тестировщики

6. Что такое usability?

1) Количество графических файлов
2) Скорость загрузки сети
3) Метод сжатия текстур
4) Степень удобства и эффективности использования продукта

7. Какой принцип интерфейса означает одинаковое поведение похожих элементов?

1) Случайность
2) Избыточность
3) Контраст
4) Последовательность и единообразие

8. Что помогает пользователю понять, что действие выполнено?

1) Увеличение числа меню
2) Обратная связь интерфейса
3) Скрытие всех сообщений
4) Удаление кнопок

9. Что такое affordance в интерфейсе?

1) Подсказка внешнего вида элемента о способе его использования
2) Алгоритм сортировки
3) Метод шифрования
4) Тип базы данных

10. Что означает принцип «минимизация когнитивной нагрузки»?

1) Увеличение количества элементов
2) Скрытие всех подписей
3) Использование только темных цветов
4) Снижение количества информации и решений, которые пользователь должен одновременно удерживать в памяти

11. Для чего проводят интервью с пользователями?

1) Чтобы выбрать язык программирования
2) Чтобы уменьшить размер файлов
3) Чтобы узнать их цели, проблемы и привычки
4) Чтобы проверить скорость процессора

12. Что такое персона (persona) в UX?

1) Случайный посетитель сайта
2) Обобщенный образ типичного пользователя
3) Игровой персонаж
4) Сотрудник отдела дизайна

13. Что фиксирует карта пути пользователя Customer Journey Map?

1) Этапы взаимодействия пользователя с продуктом, его действия и впечатления
2) Список программных библиотек
3) Только структуру базы данных
4) Схему электропитания

14. Что такое функциональное требование к интерфейсу?

1) Требование к цвету стен офиса
2) Описание зарплаты разработчика
3) Список оборудования аудитории
4) Требование к тому, что система должна уметь делать

15. Что такое нефункциональное требование?

1) Только список пользователей
2) Только название продукта
3) Требование к качественным характеристикам системы, например удобству или производительности
4) Только перечень кнопок

16. Какой метод лучше всего помогает выявить реальные затруднения пользователя при работе с прототипом?

1) Проверка орфографии кода
2) Наблюдение за выполнением заданий
3) Изменение логотипа
4) Увеличение числа цветов

17. Что такое пользовательская потребность?

1) Задача или проблема, которую пользователь хочет решить
2) Любая идея дизайнера
3) Формат файла изображения
4) Размер монитора разработчика

18. Что целесообразно сделать перед созданием детального макета?

1) Сразу рисовать финальные иконки
2) Сразу программировать все эффекты
3) Сразу подбирать рекламный слоган
4) Определить задачи пользователей и структуру интерфейса

19. Как называется документ или набор материалов, описывающий требования к интерфейсу?

1) Журнал инструктажа
2) Системный блок
3) Спецификация интерфейса
4) Табель учета времени

20. Что означает приоритизация требований?

1) Изменение разрешения экрана
2) Определение относительной важности требований
3) Удаление всех требований
4) Сортировка файлов по алфавиту

21. Что такое информационная архитектура?

1) Организация и структура информации в продукте
2) Архитектура здания
3) Только цветовая схема
4) Способ компиляции

22. Для чего используется sitemap?

1) Для хранения паролей
2) Для расчета FPS
3) Для создания 3D-моделей
4) Для отображения структуры экранов или страниц продукта

23. Что такое навигация в интерфейсе?

1) Только кнопка выхода
2) Алгоритм обработки графики
3) Средства перехода между разделами и состояниями продукта
4) Только строка поиска

24. Какой принцип улучшает навигацию?

1) Скрытие текущего положения
2) Понятные и предсказуемые названия разделов
3) Случайное расположение кнопок
4) Использование разных правил на каждом экране

25. Что такое хлебные крошки?

1) Элемент, показывающий путь пользователя в иерархии разделов
2) Способ анимации
3) Тип курсора
4) Графический фильтр

26. Что такое иерархия интерфейса?

1) Случайный порядок объектов
2) Метод сжатия графики
3) Способ подключения к сети

4) Система уровней важности и вложенности элементов

27. Какой элемент обычно используют для перехода к основным разделам приложения?

1) Индикатор загрузки
2) Подсказка об ошибке
3) Навигационное меню
4) Полоса прокрутки

28. Что помогает пользователю понимать, где он находится в приложении?

1) Удаление навигации
2) Выделение активного раздела
3) Скрытие заголовка
4) Изменение языка случайным образом

29. Что такое поиск в интерфейсе?

1) Механизм нахождения нужного контента по запросу
2) Метод сохранения макета
3) Тип шрифта
4) Способ настройки цвета

30. Что лучше использовать для большого количества однотипных пунктов меню?

1) Случайный порядок
2) Одинаковые неподписанные иконки
3) Полное отсутствие разделов
4) Группировку и четкую иерархию

31. Для чего в дизайне интерфейса используется сетка?

1) Для ускорения процессора
2) Для хранения звука
3) Для выравнивания и упорядочивания элементов
4) Для шифрования данных

32. Что такое отступ в интерфейсе?

1) Режим компиляции
2) Свободное пространство между элементами или границами
3) Тип кнопки
4) Формат изображения

33. Какой принцип гештальта говорит, что близко расположенные элементы воспринимаются как группа?

1) Принцип близости
2) Принцип контраста
3) Принцип движения
4) Принцип случайности

34. Что такое визуальная иерархия?

1) Порядок файлов на диске
2) Структура классов программы
3) Список пользователей
4) Организация элементов по степени их визуальной важности

35. Какой способ помогает выделить главный элемент?

1) Размещение всех элементов одинаково

2) Удаление свободного пространства
3) Контраст размера, цвета или положения
4) Уменьшение его заметности

36. Что такое выравнивание?

1) Экспорт проекта
2) Расположение элементов относительно общей линии или системы координат
3) Изменение прозрачности
4) Сжатие изображения

37. Почему важно сохранять одинаковые отступы между одинаковыми группами элементов?

1) Это повышает визуальную целостность и читаемость
2) Это увеличивает размер файла
3) Это меняет кодировку
4) Это заменяет тестирование

38. Что такое responsive layout?

1) Макет только для одного разрешения
2) Только печатный макет
3) Макет без текста
4) Макет, адаптирующийся к размеру области отображения

39. Какой элемент обычно размещают визуально выше второстепенного действия?

1) Технический лог
2) Скрытое поле
3) Основное действие
4) Служебную информацию

40. Что означает принцип «белого пространства»?

1) Удаление фона
2) Использование свободного пространства для разделения и облегчения восприятия
3) Заполнение всего экрана элементами
4) Использование только белого цвета

41. Что такое кегль шрифта?

1) Размер шрифта
2) Толщина линии рамки
3) Ширина изображения
4) Высота кнопки

42. Что такое межстрочный интервал?

1) Расстояние между кнопками
2) Толщина шрифта
3) Размер иконки
4) Расстояние между строками текста

43. Что такое начертание шрифта?

1) Размер экрана
2) Тип файла
3) Вариант внешнего вида шрифта, например Regular или Bold
4) Язык интерфейса

44. Для чего используется контраст текста и фона?

1) Для увеличения числа экранов
2) Для повышения читаемости
3) Для уменьшения производительности
4) Для скрытия информации

45. Что лучше подходит для длинного основного текста интерфейса?

1) Хорошо читаемый шрифт умеренного размера
2) Декоративный шрифт с множеством деталей
3) Текст только заглавными буквами
4) Очень мелкий шрифт

46. Что такое кернинг?

1) Высота строки
2) Толщина рамки
3) Смена цвета фона
4) Регулировка расстояния между отдельными парами букв

47. Что такое трекинг?

1) Высота символа
2) Положение курсора
3) Общее изменение расстояния между символами в диапазоне текста
4) Наклон шрифта

48. Какой текст обычно должен иметь больший визуальный вес?

1) Подсказка внизу
2) Заголовок
3) Подпись к второстепенной иконке
4) Служебный комментарий

49. Почему нежелательно использовать слишком много шрифтов в одном интерфейсе?

1) Это снижает целостность и усложняет восприятие
2) Это ускоряет загрузку
3) Это увеличивает контраст
4) Это упрощает навигацию

50. Как лучше оформлять длинный текст в интерфейсе?

1) Писать одной длинной строкой
2) Использовать только заглавные буквы
3) Удалять пробелы
4) Разбивать на абзацы, списки и смысловые блоки

51. Что такое цветовая палитра интерфейса?

1) Структура меню
2) Набор звуков
3) Набор согласованных цветов, используемых в продукте
4) Список шрифтов

52. Для чего используется акцентный цвет?

1) Для изменения разрешения
2) Для выделения важных интерактивных элементов и действий
3) Для окраски всего экрана одним цветом

4) Для скрытия ошибок

53. Что означает контрастность цветов?

1) Степень визуального различия цветов
2) Количество цветов
3) Размер изображения
4) Частоту обновления

54. Почему нельзя передавать важную информацию только цветом?

1) Цвет нельзя отображать на экране
2) Цвет всегда замедляет приложение
3) Цвет запрещен в интерфейсах
4) Не все пользователи одинаково различают цвета

55. Какой подход помогает сделать статус ошибки более доступным?

1) Скрыть текст ошибки
2) Уменьшить контраст
3) Использовать цвет вместе с иконкой и текстом
4) Использовать только красный цвет

56. Что такое RGB?

1) Система координат
2) Цветовая модель на основе красного, зеленого и синего каналов
3) Формат аудио
4) Тип сетки

57. Что обозначает альфа-канал?

1) Прозрачность
2) Яркость процессора
3) Размер файла
4) Частоту кадров

58. Какой цветовой режим чаще используется для экранных интерфейсов?

1) CMYK
2) Только Pantone
3) Только Grayscale
4) RGB

59. Что важно учитывать при выборе цветов для темной темы?

1) Полное отсутствие текста
2) Использование только черного
3) Достаточный контраст и отсутствие чрезмерно ярких областей
4) Только минимальную насыщенность всех цветов

60. Что такое семантический цвет?

1) Цвет аппаратного корпуса
2) Цвет, закрепленный за определенным смыслом или состоянием
3) Случайно выбранный цвет
4) Цвет фотографии

61. Что такое UI-компонент?

1) Повторно используемый элемент интерфейса
2) Файл операционной системы

3) Сетевой протокол
4) Только изображение фона

62. Какое состояние кнопки показывает, что она недоступна?

1) Hover
2) Pressed
3) Focused
4) Disabled

63. Какое состояние показывает наведение указателя на элемент?

1) Loading
2) Hidden
3) Hover
4) Disabled

64. Что такое модальное окно?

1) Статус загрузки
2) Окно, требующее внимания перед продолжением работы с основным интерфейсом
3) Фоновая текстура
4) Тип шрифта

65. Для чего используется tooltip?

1) Для краткой поясняющей подсказки
2) Для хранения данных
3) Для перехода на главный экран
4) Для изменения темы

66. Что такое checkbox?

1) Только кнопка перехода
2) Поле пароля
3) Полоса загрузки
4) Элемент выбора независимого параметра да/нет

67. Когда обычно используют radio button?

1) Для ввода длинного текста
2) Для показа прогресса
3) Когда нужно выбрать один вариант из взаимно исключающих
4) Когда можно выбрать любое число вариантов

68. Что такое dropdown?

1) Поле для изображения
2) Выпадающий список вариантов
3) Индикатор ошибки
4) Тип анимации

69. Для чего используется progress bar?

1) Для отображения степени выполнения процесса
2) Для выбора цвета
3) Для ввода пароля
4) Для навигации назад

70. Что такое toast-уведомление?

1) Полноэкранное меню

2) Главная кнопка
3) Тип шрифта
4) Краткое ненавязчивое сообщение о событии

71. Что такое placeholder в поле ввода?

1) Название экрана
2) Скрытый пароль
3) Временная подсказка внутри пустого поля
4) Значение, всегда отправляемое на сервер

72. Что лучше использовать как постоянное обозначение поля?

1) Только иконку без пояснения
2) Отдельную подпись label
3) Только placeholder
4) Только цвет рамки

73. Когда должна отображаться ошибка валидации?

1) Когда введенные данные не соответствуют требованиям
2) Всегда
3) До ввода любых данных обязательно
4) Только после закрытия приложения

74. Как следует формулировать сообщение об ошибке?

1) Показывать только код ошибки
2) Обвинять пользователя
3) Не давать никаких подсказок
4) Понятно объяснить проблему и способ исправления

75. Для чего используется маска ввода?

1) Для скрытия всех полей
2) Для ускорения анимации
3) Для помощи при вводе данных заданного формата
4) Для изменения цвета формы

76. Что означает обязательное поле?

1) Поле без подписи
2) Поле, которое необходимо заполнить для продолжения
3) Поле только для администратора
4) Поле, которое нельзя менять

77. Что лучше сделать с кнопкой отправки формы при явно незаполненных обязательных данных?

1) Либо корректно блокировать ее с понятным объяснением, либо валидировать при отправке
2) Удалить форму
3) Перекрасить весь экран
4) Скрыть подписи полей

78. Какое поле подходит для выбора даты?

1) Progress bar
2) Tooltip
3) Breadcrumb
4) Date picker

79. Что важно для формы на мобильном устройстве?

1) Только горизонтальная ориентация
2) Полное отсутствие подписей
3) Достаточный размер областей нажатия и подходящая клавиатура
4) Очень маленькие поля

80. Что помогает уменьшить количество ошибок ввода?

1) Случайное изменение полей
2) Ограничения, подсказки и своевременная валидация
3) Увеличение числа обязательных полей без причины
4) Скрытие формата данных

81. Что такое wireframe?

1) Схематичный макет структуры интерфейса
2) Финальный программный код
3) Готовая 3D-модель
4) Рекламный баннер

82. Что такое прототип интерфейса?

1) Только цветовая палитра
2) Серверная база
3) Файл лицензии
4) Модель интерфейса для проверки структуры и взаимодействий

83. Чем low-fidelity прототип отличается от high-fidelity?

1) Наличием только программного кода
2) Использованием другого языка
3) Меньшей детализацией и близостью к финальному виду
4) Только большим размером файла

84. Для чего создают кликабельный прототип?

1) Для создания музыки
2) Для проверки сценариев переходов и взаимодействия
3) Для теста мощности видеокарты
4) Для хранения исходников

85. На каком этапе полезнее всего исправлять грубые ошибки структуры?

1) На этапе ранних прототипов
2) После полного релиза
3) После удаления исходников
4) Только после рекламы

86. Что такое flow в прототипе?

1) Цветовая схема
2) Набор шрифтов
3) Структура файлов
4) Последовательность экранов и действий для сценария

87. Что обозначает hotspot в интерактивном прототипе?

1) Сетка макета
2) Способ экспорта
3) Активная область, запускающая переход или действие

4) Горячая видеокарта

88. Что следует проверить в прототипе прежде всего?

1) Только размер файла
2) Можно ли выполнить ключевые пользовательские задачи
3) Только качество теней
4) Только название слоев

89. Зачем использовать реальные или реалистичные тексты в позднем прототипе?

1) Чтобы проверить длину, переносы и восприятие контента
2) Чтобы увеличить число экранов
3) Чтобы отказаться от сетки
4) Чтобы заменить тестирование

90. Что такое fidelity прототипа?

1) Количество пользователей
2) Частота кадров
3) Размер команды
4) Степень его детализации и сходства с конечным продуктом

91. Что такое юзабилити-тестирование?

1) Проверка кода на вирусы
2) Сравнение размеров файлов
3) Наблюдение за тем, как пользователи выполняют задачи в продукте или прототипе
4) Тест видеокарты

92. Что такое тестовое задание в юзабилити-тесте?

1) Набор шрифтов
2) Конкретная цель, которую участник должен выполнить
3) Ответ ведущего
4) Список цветов

93. Почему ведущему теста не следует подсказывать участнику путь решения?

1) Это искажает результаты наблюдения
2) Это увеличивает FPS
3) Это меняет цвет макета
4) Это нарушает кодировку

94. Что может быть метрикой эффективности интерфейса?

1) Количество используемых цветов
2) Размер логотипа
3) Число файлов проекта
4) Доля успешно выполненных задач

95. Что может быть метрикой эффективности выполнения задачи?

1) Название проекта
2) Версия шрифта
3) Время выполнения задачи
4) Цвет фона

96. Что такое ошибка пользователя в тестировании?

1) Любая пауза
2) Действие, приводящее к неверному результату или отклонению от задачи

3) Любое движение мыши
4) Любое чтение текста

97. Для чего собирают качественные комментарии пользователей?

1) Чтобы понять причины затруднений и ожидания
2) Чтобы измерить температуру
3) Чтобы заменить все количественные данные
4) Чтобы сжать файлы

98. Что такое A/B-тест?

1) Одновременный запуск двух игр на одном компьютере
2) Проверка двух кабелей
3) Сравнение двух процессоров без пользователей
4) Сравнение двух вариантов решения по поведению пользователей

99. Что следует делать после выявления повторяющейся проблемы интерфейса?

1) Удалить всех участников
2) Только сменить название проекта
3) Сформулировать причину, изменить решение и проверить повторно
4) Игнорировать проблему

100. Что такое критерий успеха задачи?

1) Размер окна
2) Условие, по которому определяется успешное выполнение сценария
3) Цвет кнопки
4) Имя тестировщика

101. Что означает accessibility интерфейса?

1) Доступность продукта для людей с различными возможностями и ограничениями
2) Только доступ через интернет
3) Только высокую скорость работы
4) Открытый исходный код

102. Для чего нужен достаточный цветовой контраст?

1) Для увеличения FPS
2) Для скрытия текста
3) Для уменьшения размера файла
4) Для улучшения читаемости, в том числе для слабовидящих пользователей

103. Что важно для управления интерфейсом с клавиатуры?

1) Полное отсутствие фокуса
2) Только управление мышью
3) Логичный порядок фокуса
4) Случайный порядок элементов

104. Что показывает focus state?

1) Какой пользователь вошел
2) Какой элемент сейчас выбран для клавиатурного взаимодействия
3) Какой файл открыт
4) Какой цвет активен

105. Почему интерактивным иконкам нужны понятные подписи или accessible name?

1) Чтобы их назначение было понятно пользователям и вспомогательным технологиям

2) Чтобы увеличить размер файла
3) Чтобы скрыть функцию
4) Чтобы изменить сетку

106. Что такое альтернативный текст для изображения?

1) Подпись автора
2) Формат изображения
3) Шифр файла
4) Текстовое описание значимого изображения для случаев, когда оно не видно или читается экранным диктором

107. Почему нельзя делать область нажатия слишком маленькой?

1) Она будет занимать много памяти
2) Она изменит шрифт
3) Пользователю будет сложнее точно попасть в элемент
4) Она станет слишком яркой

108. Что помогает пользователю с нарушением цветового восприятия?

1) Уменьшение контраста
2) Дублирование цвета текстом, формой или иконкой
3) Использование только красного и зеленого
4) Удаление подписей

109. Что такое экранный диктор?

1) Программа, озвучивающая интерфейс и содержимое экрана
2) Графический редактор
3) Видеокарта
4) Система контроля версий

110. Что важно при создании анимации с точки зрения доступности?

1) Всегда делать максимально быстрые вспышки
2) Запрещать отключение анимаций
3) Заменять текст движением
4) Не использовать чрезмерные или вызывающие дискомфорт движения и предусматривать их уменьшение, где возможно

111. Что такое breakpoint?

1) Точка сохранения игры
2) Цветовой профиль
3) Точка изменения компоновки при определенной ширине или размере окна
4) Ошибка компиляции

112. Что означает mobile-first?

1) Использование только сенсорного ввода
2) Проектирование сначала для малых экранов с последующим расширением
3) Создание только мобильной версии
4) Запрет настольной версии

113. Что важно учитывать при сенсорном управлении?

1) Размер областей нажатия и отсутствие обязательного hover
2) Только наличие курсора мыши
3) Очень маленькие кнопки
4) Только горячие клавиши

114. Что такое safe area на мобильных устройствах?

1) Зона хранения паролей
2) Область без цвета
3) Системная папка
4) Область, не перекрываемая вырезами и системными элементами

115. Что следует делать с макетом при изменении ориентации экрана?

1) Скрывать всю навигацию
2) Всегда запрещать поворот
3) Адаптировать расположение элементов к новому соотношению сторон
4) Оставлять элементы за границами экрана

116. Что такое DPI/PPI в контексте интерфейсов?

1) Частота процессора
2) Плотность точек или пикселей, влияющая на физический размер отображения
3) Скорость сети
4) Количество кнопок

117. Почему нельзя ориентироваться только на физические пиксели экрана?

1) Разные устройства имеют разную плотность пикселей и масштабирование
2) Пиксели не используются в интерфейсах
3) Это запрещено стандартами
4) Это всегда делает текст белым

118. Что означает адаптивная навигация?

1) Случайная смена пунктов меню
2) Полное удаление навигации
3) Только изменение цвета
4) Изменение формы навигации в зависимости от устройства и доступного места

119. Какой ввод характерен для VR-интерфейсов?

1) Только принтер
2) Только сканер
3) Контроллеры, жесты, взгляд или отслеживание рук
4) Только печатная клавиатура

120. Что особенно важно для интерфейса в VR?

1) Максимальное число окон одновременно
2) Комфортная читаемость, глубина размещения и снижение необходимости резких движений головы
3) Очень мелкий текст у края поля зрения
4) Постоянное мерцание

121. Что такое HUD в игре?

1) Интерфейс, отображающий игровую информацию поверх или внутри игрового пространства
2) Файл сохранения
3) Игровой движок
4) Звуковая дорожка

122. Что относится к HUD?

1) Исходный код сервера

2) Папка проекта
3) Лицензионное соглашение
4) Индикатор здоровья персонажа

123. Что такое diegetic UI?

1) Только системное окно ОС
2) Только текст документации
3) Интерфейс, существующий внутри мира игры и воспринимаемый персонажами
4) Любая кнопка главного меню

124. Что такое non-diegetic UI?

1) Модель персонажа
2) Интерфейс, видимый игроку, но не являющийся объектом игрового мира
3) Объект окружения
4) Физический контроллер

125. Что важно при проектировании игрового меню паузы?

1) Быстрый доступ к ключевым действиям и ясное состояние паузы
2) Максимум декоративных элементов без подписей
3) Скрытие кнопки продолжения
4) Случайный порядок пунктов

126. Для чего используется индикатор перезарядки способности?

1) Для показа версии игры
2) Для изменения разрешения
3) Для выбора языка
4) Для отображения времени до повторного использования

127. Что такое reticle/crosshair?

1) Список друзей
2) Меню настроек
3) Прицельная метка
4) Полоса здоровья

128. В чем задача интерфейса инвентаря?

1) Менять исходный код
2) Позволить просматривать, сравнивать и использовать предметы
3) Только показывать фон
4) Управлять сервером

129. Что особенно важно для AR-интерфейса?

1) Сохранять читаемость элементов на фоне реального окружения
2) Всегда использовать прозрачность 100%
3) Не учитывать освещение
4) Размещать все элементы в одной точке

130. Почему в VR нежелательно размещать важный текст слишком близко к глазам?

1) Текст исчезает из файла
2) Это отключает контроллер
3) Это меняет частоту сети
4) Это может ухудшать комфорт и читаемость

131. Для чего используется микроанимация?

1) Для увеличения размера проекта
2) Для шифрования
3) Для пояснения состояния, действия или перехода
4) Для замены всей навигации

132. Что такое transition в интерфейсе?

1) Система координат
2) Визуальный переход между состояниями или экранами
3) Тип базы данных
4) Метод сжатия

133. Что должна показывать анимация загрузки?

1) Что система выполняет операцию и пользователь должен подождать
2) Что произошла критическая ошибка
3) Что приложение закрыто
4) Что данные удалены

134. Почему длительность анимаций должна быть умеренной?

1) Чтобы приложение всегда работало медленно
2) Чтобы скрыть элементы
3) Чтобы увеличить число кадров проекта
4) Чтобы обратная связь была заметной, но не замедляла работу пользователя

135. Что такое easing?

1) Способ шифрования
2) Тип иконки
3) Характер изменения скорости анимации во времени
4) Размер текста

136. Какую роль играет визуальная обратная связь при нажатии кнопки?

1) Отключает звук
2) Подтверждает, что действие пользователя распознано
3) Удаляет интерфейс
4) Меняет операционную систему

137. Что лучше сделать при длительной операции?

1) Показать индикатор прогресса или состояния
2) Оставить экран без реакции
3) Скрыть курсор
4) Удалить кнопку отмены всегда

138. Что такое skeleton screen?

1) Финальный дизайн интерфейса
2) Тип ошибки
3) Система авторизации
4) Временный каркас контента, показываемый во время загрузки

139. Когда полезна анимация перемещения объекта?

1) Только в документации
2) Никогда
3) Когда она помогает понять связь между исходным и новым состоянием
4) Всегда независимо от смысла

140. Что означает принцип непрерывности в анимации интерфейса?

1) Использование только вращения
2) Сохранение понятной связи между состояниями при переходе
3) Случайное появление элементов
4) Полное отсутствие движения

141. Что такое дизайн-система?

1) Набор правил, компонентов, токенов и принципов для согласованного интерфейса
2) Только один макет
3) Только набор картинок
4) Только программная библиотека без правил

142. Что такое design token?

1) Тип 3D-модели
2) Пароль пользователя
3) Лицензия
4) Именованное значение дизайн-параметра, например цвета, отступа или радиуса

143. Для чего нужна библиотека компонентов?

1) Для компиляции кода
2) Для создания базы данных
3) Для повторного использования согласованных элементов
4) Для хранения видео

144. Что важно передать разработчику вместе с макетом?

1) Только логотип
2) Размеры, состояния, стили, поведение и ресурсы интерфейса
3) Только название проекта
4) Только скриншот первого экрана

145. Что такое handoff?

1) Передача дизайна в разработку с необходимыми спецификациями и ресурсами
2) Удаление макета
3) Печать документа
4) Закрытие проекта

146. Для чего используется система контроля версий в работе над интерфейсом?

1) Для выбора цвета
2) Для ускорения монитора
3) Для создания иконок
4) Для отслеживания изменений и совместной работы

147. Что следует учитывать при экспорте растровой графики для разных экранов?

1) Только цвет фона
2) Только дату создания
3) Необходимые размеры и плотность пикселей
4) Только имя файла

148. Что является преимуществом векторной графики для иконок?

1) Автоматическое программирование поведения
2) Масштабирование без потери качества
3) Всегда меньший размер любого файла

4) Возможность хранить звук

149. Почему важно оптимизировать графические ресурсы интерфейса игры?

1) Чтобы уменьшить потребление памяти и время загрузки
2) Чтобы увеличить количество ошибок
3) Чтобы изменить сюжет
4) Чтобы отключить взаимодействие

150. Что следует сделать после внедрения интерфейса в продукт?

1) Считать работу завершенной без проверки
2) Удалить прототипы
3) Отключить тестирование
4) Проверить соответствие макету, удобство и корректность состояний на целевых устройствах

4.2. Задания с открытым ответом

151. Что такое пользовательский интерфейс?

152. Чем UI отличается от UX?

153. Что такое пользовательский сценарий?

154. Что означает принцип единообразия интерфейса?

155. Зачем интерфейсу нужна обратная связь?

156. Что такое когнитивная нагрузка?

157. Что такое affordance?

158. Почему важна предсказуемость интерфейса?

159. Что такое ментальная модель пользователя?

160. Что означает ориентация интерфейса на пользователя?

161. Зачем изучать целевую аудиторию перед проектированием интерфейса?

162. Что такое persona в UX-дизайне?

163. Что такое Customer Journey Map?

164. Чем функциональное требование отличается от нефункционального?

165. Что такое пользовательская потребность?

166. Зачем проводить интервью с пользователями?

167. Что такое наблюдение как метод UX-исследования?

168. Зачем приоритизировать требования к интерфейсу?

169. Что такое гипотеза интерфейсного решения?

170. Почему важно фиксировать результаты исследования?

171. Что такое информационная архитектура?

172. Для чего нужна карта экранов?

173. Что такое навигация интерфейса?

174. Почему названия разделов должны быть понятными?

175. Что такое визуальная иерархия?

176. Что такое группировка элементов?

177. Для чего используются хлебные крошки?

178. Что такое поиск в интерфейсе?

179. Почему важно показывать активный раздел навигации?

180. Как можно упростить сложное меню?

181. Для чего используется сетка в интерфейсном дизайне?

182. Что такое отступ в интерфейсе?

183. Почему одинаковые элементы должны иметь одинаковые отступы?

184. Что такое белое пространство?

185. Как можно выделить основное действие на экране?

186. Что такое выравнивание?

187. Что означает принцип близости?

188. Что такое responsive layout?

189. Почему не следует заполнять элементами все свободное пространство?

190. Что такое контейнер в интерфейсе?

191. Что такое типографика интерфейса?

192. Что такое кегль?

193. Что такое межстрочный интервал?

194. Что такое кернинг?

195. Что такое трекинг?

196. Почему основной текст должен быть легко читаемым?

197. Как типографика помогает визуальной иерархии?

198. Почему нежелательно использовать много разных шрифтов?

199. Как следует оформлять длинный текст?

200. Зачем проверять переносы текста в макете?

201. Что такое цветовая палитра интерфейса?

202. Для чего используется акцентный цвет?

203. Что такое цветовой контраст?

204. Почему статус нельзя передавать только цветом?

205. Что такое семантический цвет?

206. Что обозначает RGB?

207. Что такое альфа-канал?

208. Что важно учитывать в темной теме?

209. Почему слишком большое количество акцентных цветов ухудшает интерфейс?

210. Как проверить, что цветовая схема работает для разных пользователей?

211. Что такое UI-компонент?

212. Какие основные состояния может иметь кнопка?

213. Что такое модальное окно?

214. Для чего используется tooltip?

215. В чем отличие checkbox от radio button?

216. Что такое dropdown?

217. Что такое progress bar?

218. Что такое toast-уведомление?

219. Почему важно проектировать все состояния компонента?

220. Что такое компонентная библиотека?

221. Что такое label у поля ввода?

222. Что такое placeholder?

223. Почему placeholder не должен полностью заменять label?

224. Что такое валидация формы?

225. Каким должно быть сообщение об ошибке?

226. Что такое маска ввода?

227. Как уменьшить количество ошибок при заполнении формы?

228. Что такое обязательное поле?

229. Почему порядок полей формы должен быть логичным?

230. Что важно учитывать в формах на сенсорных устройствах?

231. Что такое wireframe?

232. Что такое прототип интерфейса?

233. Чем low-fidelity прототип отличается от high-fidelity?

234. Зачем нужен кликабельный прототип?

235. Что такое user flow?

236. Что такое hotspot в прототипе?

237. Почему полезно тестировать ранние прототипы?

238. Что такое fidelity прототипа?

239. Зачем в позднем прототипе использовать реалистичный контент?

240. Какие элементы важно проверить в прототипе?

241. Что такое юзабилити-тестирование?

242. Что такое тестовая задача?

243. Почему ведущий теста не должен подсказывать решение?

244. Какие данные можно собирать в юзабилити-тесте?

245. Что такое критерий успеха задачи?

246. Что такое A/B-тестирование?

247. Что делать после обнаружения повторяющейся проблемы?

248. Почему одного мнения дизайнера недостаточно для оценки удобства?

249. Что такое количественная метрика в тестировании интерфейса?

250. Что такое качественные данные в UX-тестировании?

251. Что такое доступность интерфейса?

252. Почему важен клавиатурный фокус?

253. Что такое альтернативный текст?

254. Что такое accessible name элемента?

255. Почему зоны нажатия должны быть достаточно крупными?

256. Как сделать цветовой статус более доступным?

257. Что такое экранный диктор?

258. Почему важно соблюдать логичный порядок фокуса?

259. Как анимация может создавать проблемы доступности?

260. Что можно предусмотреть для пользователей, чувствительных к движению?

261. Что такое breakpoint?

262. Что означает mobile-first подход?

263. Что такое safe area?

264. Почему нельзя рассчитывать только на hover?

265. Что такое адаптивная навигация?

266. Что такое плотность пикселей?

267. Почему интерфейс нужно проверять на разных разрешениях?

268. Как интерфейс должен реагировать на смену ориентации устройства?

269. Что такое responsive design?

270. Какие способы ввода следует учитывать при кроссплатформенном интерфейсе?

271. Что такое HUD?

272. Что такое diegetic UI?

273. Что такое non-diegetic UI?

274. Что такое игровой инвентарь с точки зрения UI?

275. Для чего нужен индикатор cooldown?

276. Что такое reticle?

277. Что важно учитывать при проектировании интерфейса для VR?

278. Что важно учитывать при проектировании AR-интерфейса?

279. Почему HUD не должен закрывать слишком большую часть игрового мира?

280. Как можно показать важное игровое событие без постоянного элемента HUD?

281. Что такое микроанимация?

282. Что такое transition?

283. Зачем анимировать изменение состояния?

284. Что такое easing?

285. Что такое skeleton screen?

286. Когда нужен индикатор загрузки?

287. Почему слишком длинная анимация вредна?

288. Что означает непрерывность визуального перехода?

289. Как анимация может помочь при появлении нового элемента?

290. Какая анимация считается оправданной?

291. Что такое дизайн-система?

292. Что такое design token?

293. Зачем нужна библиотека компонентов?

294. Что такое handoff?

295. Что важно описать разработчику для интерактивного компонента?

296. Зачем использовать систему контроля версий для дизайн-материалов?

297. В чем преимущество векторных иконок?

298. Почему нужно оптимизировать растровые ресурсы?

299. Что следует проверить после реализации интерфейса разработчиком?

300. Почему разработку интерфейса следует считать итеративным процессом?

4.3. Ключи и эталонные ответы

4.3.1. Ключи к заданиям 1–150

В таблице указан номер единственного правильного варианта ответа.

№	Ответ	№	Ответ	№	Ответ	№	Ответ	№	Ответ
1	1	31	3	61	1	91	3	121	1
2	1	32	2	62	4	92	2	122	4
3	3	33	1	63	3	93	1	123	3
4	2	34	4	64	2	94	4	124	2
5	2	35	3	65	1	95	3	125	1
6	4	36	2	66	4	96	2	126	4
7	4	37	1	67	3	97	1	127	3

№	Ответ	№	Ответ	№	Ответ	№	Ответ	№	Ответ
8	2	38	4	68	2	98	4	128	2
9	1	39	3	69	1	99	3	129	1
10	4	40	2	70	4	100	2	130	4
11	3	41	1	71	3	101	1	131	3
12	2	42	4	72	2	102	4	132	2
13	1	43	3	73	1	103	3	133	1
14	4	44	2	74	4	104	2	134	4
15	3	45	1	75	3	105	1	135	3
16	2	46	4	76	2	106	4	136	2
17	1	47	3	77	1	107	3	137	1
18	4	48	2	78	4	108	2	138	4
19	3	49	1	79	3	109	1	139	3
20	2	50	4	80	2	110	4	140	2
21	1	51	3	81	1	111	3	141	1
22	4	52	2	82	4	112	2	142	4
23	3	53	1	83	3	113	1	143	3
24	2	54	4	84	2	114	4	144	2
25	1	55	3	85	1	115	3	145	1
26	4	56	2	86	4	116	2	146	4
27	3	57	1	87	3	117	1	147	3
28	2	58	4	88	2	118	4	148	2
29	1	59	3	89	1	119	3	149	1
30	4	60	2	90	4	120	2	150	4

4.3.2. Эталонные ответы к заданиям 151–300

№ задания	Эталонный ответ
151	Пользовательский интерфейс — это совокупность визуальных и интерактивных средств, через которые пользователь взаимодействует с программой.
152	UI отвечает прежде всего за визуальные и интерактивные элементы, а UX — за общий опыт пользователя, удобство, понятность и эффективность взаимодействия.
153	Это последовательность действий пользователя, которая приводит его к достижению определенной цели в продукте.
154	Одинаковые элементы и действия должны выглядеть и работать одинаково во

№ задания	Эталонный ответ
	всех частях продукта.
155	Она сообщает пользователю, что его действие распознано, выполняется или завершено, и помогает понять текущее состояние системы.
156	Это объем умственных усилий, необходимых пользователю для понимания интерфейса и принятия решений.
157	Это свойства внешнего вида элемента, подсказывающие пользователю, как с ним можно взаимодействовать.
158	Она помогает пользователю заранее понимать результат действий и снижает количество ошибок.
159	Это представление пользователя о том, как устроена система и как она должна реагировать на его действия.
160	Решения принимаются на основе целей, задач, ограничений и поведения реальных пользователей, а не только предпочтений разработчика.
161	Чтобы понимать цели, опыт, ограничения и ожидания пользователей и создавать решения, соответствующие их потребностям.
162	Это обобщенный образ типичного представителя целевой аудитории с его целями, поведением и потребностями.
163	Это карта этапов взаимодействия пользователя с продуктом, отражающая действия, точки контакта, эмоции и проблемы.
164	Функциональное описывает, что система должна делать, а нефункциональное — какими качествами и ограничениями она должна обладать.
165	Это задача, цель или проблема пользователя, которую продукт должен помочь решить.
166	Чтобы получить сведения об их реальном опыте, целях, привычках, затруднениях и ожиданиях.
167	Это изучение действий пользователя в реальном или тестовом сценарии без подмены его поведения предположениями исследователя.
168	Чтобы в первую очередь реализовать наиболее важные для пользователя и проекта функции и не перегружать продукт.
169	Это проверяемое предположение о том, что определенное решение улучшит поведение или опыт пользователя.
170	Чтобы решения были обоснованы данными, а команда могла использовать и проверять полученные выводы.
171	Это логическая организация контента, разделов и связей между ними, помогающая пользователю находить нужную информацию.
172	Она показывает структуру продукта и связи между его экранами или разделами.

№ задания	Эталонный ответ
173	Это система элементов и правил, позволяющая пользователю перемещаться между разделами и состояниями продукта.
174	Пользователь должен быстро понимать содержание и назначение раздела без необходимости угадывать.
175	Это распределение визуального веса элементов так, чтобы пользователь сначала замечал наиболее важное.
176	Это объединение связанных элементов по смыслу или функции с помощью близости, контейнеров, заголовков и других признаков.
177	Они показывают положение пользователя в иерархической структуре и позволяют возвращаться на более высокий уровень.
178	Это механизм нахождения нужного контента или функций по введенному запросу.
179	Это помогает пользователю понимать свое текущее положение в структуре продукта.
180	Сгруппировать пункты по смыслу, убрать редко используемое на более глубокие уровни и использовать ясные названия.
181	Она помогает системно выравнивать элементы, задавать колонки, интервалы и поддерживать визуальную целостность.
182	Это свободное пространство между элементами, группами или границами контейнера.
183	Это формирует визуальный ритм, повышает читаемость и делает интерфейс предсказуемым.
184	Это незаполненное пространство, которое разделяет смысловые блоки и снижает визуальную перегрузку.
185	Использовать больший визуальный вес: контрастный стиль, заметное положение, размер или акцентный цвет.
186	Это размещение элементов относительно общих линий, краев или сетки.
187	Элементы, расположенные близко друг к другу, воспринимаются как связанные.
188	Это компоновка, которая перестраивается в зависимости от размеров и возможностей области отображения.
189	Избыточная плотность ухудшает читаемость, иерархию и скорость восприятия.
190	Это область, объединяющая связанные элементы и задающая им общие границы, размеры или правила расположения.
191	Это система выбора и применения шрифтов, размеров, начертаний, интервалов и правил оформления текста.

№ задания	Эталонный ответ
192	Кегль — это размер шрифта.
193	Это расстояние между базовыми линиями соседних строк текста.
194	Это регулировка расстояния между конкретными парами символов.
195	Это общее изменение межбуквенных интервалов в выбранном фрагменте текста.
196	Пользователь должен быстро воспринимать информацию без лишнего напряжения и ошибок.
197	Разные размеры, начертания и интервалы показывают уровень важности заголовков, основного текста и второстепенной информации.
198	Это нарушает целостность, усложняет иерархию и делает интерфейс визуально шумным.
199	Делить его на короткие абзацы, использовать подзаголовки, списки и достаточные интервалы.
200	Чтобы убедиться, что текст не обрезается, не ломает компоновку и остается читаемым на разных экранах.
201	Это согласованный набор основных, фоновых, акцентных и семантических цветов продукта.
202	Для выделения важных действий, активных состояний и ключевых элементов.
203	Это визуальная разница между цветами, влияющая на различимость элементов и читаемость текста.
204	Пользователь может не различать некоторые цвета, поэтому смысл следует дублировать текстом, иконкой или формой.
205	Это цвет, закрепленный за определенным значением, например ошибкой, успехом или предупреждением.
206	Это экранная цветовая модель, в которой цвет формируется сочетанием красного, зеленого и синего каналов.
207	Это параметр прозрачности цвета или изображения.
208	Достаточный контраст, комфортную яркость, читаемость текста и различимость состояний.
209	Акценты начинают конкурировать друг с другом, и пользователю сложнее понять приоритеты.
210	Проверить контраст, не полагаться только на цвет и протестировать интерфейс при различных вариантах цветового восприятия.
211	Это повторно используемый элемент интерфейса с определенными правилами внешнего вида, состояний и поведения.
212	Например: обычное, hover, pressed, focus, disabled и loading — в зависимости от

№ задания	Эталонный ответ
	платформы.
213	Это окно поверх основного интерфейса, требующее завершить или отменить действие перед возвратом к основному содержимому.
214	Для краткого пояснения назначения элемента при наведении, фокусе или другом соответствующем взаимодействии.
215	Checkbox позволяет независимо включать варианты, а radio button обычно используется для выбора одного варианта из группы.
216	Это элемент, который раскрывает список доступных вариантов для выбора.
217	Это индикатор, показывающий степень выполнения процесса.
218	Это краткое ненавязчивое сообщение о событии или результате действия, обычно исчезающее автоматически.
219	Пользователь должен понимать, доступен ли элемент, выбран ли он, выполняется ли действие и возникла ли ошибка.
220	Это организованный набор повторно используемых компонентов, применяемых по единым правилам.
221	Это постоянная подпись, объясняющая, какие данные требуется ввести.
222	Это временная подсказка внутри пустого поля, которая исчезает при вводе.
223	Он исчезает после ввода и может ухудшать понимание содержимого поля и доступность.
224	Это проверка введенных данных на соответствие заданным правилам.
225	Понятным, конкретным и объясняющим, что произошло и как исправить проблему.
226	Это шаблон, помогающий пользователю вводить данные в нужном формате, например номер телефона.
227	Использовать понятные подписи, ограничения, подходящие контролы, примеры и своевременную валидацию.
228	Это поле, без корректного заполнения которого нельзя успешно завершить действие формы.
229	Это помогает пользователю последовательно вводить данные без лишних переключений внимания.
230	Размер зон нажатия, подходящий тип экранной клавиатуры, отступы и удобное расположение элементов.
231	Это упрощенная схема экрана, показывающая структуру, блоки и основные элементы без детальной визуальной проработки.
232	Это модель интерфейса, позволяющая проверить структуру, сценарии и взаимодействие до полноценной разработки.

№ задания	Эталонный ответ
233	Low-fidelity имеет низкую детализацию и подходит для быстрых проверок, а high-fidelity близок к финальному дизайну и поведению.
234	Он позволяет имитировать переходы и действия и проверять пользовательские сценарии до программирования.
235	Это схема или последовательность шагов, которые пользователь проходит для достижения цели.
236	Это интерактивная область, запускающая переход, изменение состояния или другое действие.
237	На раннем этапе дешевле и быстрее исправить ошибки структуры и сценариев.
238	Это степень детализации и реалистичности прототипа относительно будущего продукта.
239	Чтобы проверить реальную длину текста, плотность данных, переносы и восприятие интерфейса.
240	Основные пользовательские задачи, навигацию, состояния элементов, ошибки и понятность переходов.
241	Это проверка интерфейса на реальных или репрезентативных пользователях путем наблюдения за выполнением задач.
242	Это конкретная цель, которую участник должен выполнить в интерфейсе без пошаговой инструкции.
243	Подсказки изменяют естественное поведение пользователя и искажают результаты.
244	Успешность задач, время, ошибки, маршруты действий, комментарии и субъективные оценки.
245	Это заранее определенное условие, по которому задача считается выполненной.
246	Это сравнение двух вариантов интерфейса по выбранным метрикам на группах пользователей.
247	Определить ее причину, изменить решение и проверить обновленный вариант повторным тестированием.
248	Дизайнер хорошо знает продукт и может не замечать трудностей, с которыми сталкиваются реальные пользователи.
249	Это числовой показатель, например время выполнения задачи, процент успеха или число ошибок.
250	Это наблюдения, объяснения и комментарии, раскрывающие причины поведения пользователей.
251	Это возможность эффективно использовать продукт людьми с различными зрительными, моторными, слуховыми и когнитивными особенностями.

№ задания	Эталонный ответ
252	Он показывает, какой элемент активен при управлении клавиатурой, и позволяет работать без мыши.
253	Это текстовое описание значимого изображения для вспомогательных технологий и ситуаций, когда изображение недоступно.
254	Это доступное для вспомогательных технологий имя, объясняющее назначение интерактивного элемента.
255	Это снижает количество промахов и делает управление удобнее для пользователей с различной моторикой.
256	Дублировать цвет текстом, иконкой, формой или другим визуальным признаком.
257	Это вспомогательная программа, озвучивающая элементы интерфейса и содержимое экрана.
258	Пользователь клавиатуры или экранного диктора должен перемещаться по интерфейсу в понятной последовательности.
259	Слишком интенсивное движение, вспышки или автоматическая анимация могут вызывать дискомфорт и мешать восприятию.
260	Возможность уменьшить или отключить необязательные анимации и эффекты движения.
261	Это условная граница размера экрана или контейнера, при которой меняются правила компоновки.
262	Сначала проектируется базовый интерфейс для малого экрана, затем он расширяется для больших.
263	Это область экрана, в которой контент не перекрывается вырезами, системными панелями и другими ограничениями устройства.
264	На сенсорных устройствах наведение курсора может отсутствовать, поэтому важные функции должны быть доступны другим способом.
265	Это навигация, меняющая представление в зависимости от размера экрана и способа ввода.
266	Это количество пикселей на единицу физической длины экрана, влияющее на видимый размер элементов.
267	Чтобы обнаружить обрезание, наложение, слишком большие или слишком маленькие элементы и проблемы с адаптацией.
268	Перестраивать компоновку так, чтобы ключевые элементы оставались доступными и читаемыми.
269	Это подход, при котором интерфейс гибко меняет размеры и расположение элементов в зависимости от доступного пространства.
270	Мышь, клавиатуру, сенсорный ввод, геймпад, контроллеры, жесты и другие

№ задания	Эталонный ответ
	способы в зависимости от платформы.
271	HUD — это интерфейс отображения игровой информации, например здоровья, ресурсов, карты или целей.
272	Это интерфейс, существующий внутри игрового мира как его часть и потенциально воспринимаемый персонажами.
273	Это интерфейс, видимый игроку, но не существующий как объект игрового мира.
274	Это интерфейс для просмотра, сортировки, сравнения, выбора и использования игровых предметов.
275	Он показывает оставшееся время до повторной доступности способности или действия.
276	Это прицельная или центральная метка, помогающая направлять действие в игровом пространстве.
277	Комфортную дистанцию, читаемость, поле зрения, способы ввода и минимизацию резких или утомительных движений.
278	Контраст с реальным окружением, освещение, пространственное закрепление и сохранение видимости реального мира.
279	Он может мешать наблюдению за игровыми событиями и снижать погружение.
280	Использовать временное уведомление, звук, анимацию, подсветку или diegetic-сигнал в игровом мире.
281	Это небольшая анимация, сопровождающая конкретное действие или изменение состояния интерфейса.
282	Это переход между экранами, компонентами или состояниями, который может сопровождаться анимацией.
283	Чтобы пользователь заметил изменение и понял причинно-следственную связь между действием и результатом.
284	Это функция изменения скорости анимации во времени, определяющая характер ускорения и замедления.
285	Это временный макет структуры контента, показываемый до загрузки реальных данных.
286	Когда операция занимает заметное время и пользователю важно понимать, что система продолжает работать.
287	Она задерживает выполнение задач и может раздражать пользователя.
288	Пользователь должен понимать, как элементы и состояния связаны до и после перехода.
289	Она может показать источник, направление или причинную связь появления

№ задания	Эталонный ответ
	элемента.
290	Та, которая помогает понять состояние, связь или результат действия и не мешает выполнению задачи.
291	Это набор принципов, компонентов, стилей, токенов и документации для создания согласованного интерфейса.
292	Это именованное значение дизайн-параметра, например цвета, размера шрифта, радиуса или отступа.
293	Она обеспечивает повторное использование готовых решений, единообразие и ускоряет разработку.
294	Это процесс передачи макетов, спецификаций, ресурсов и описаний поведения от дизайнера разработчику.
295	Его размеры, состояния, переходы, реакции на ввод, ограничения и содержимое.
296	Чтобы отслеживать изменения, возвращаться к предыдущим версиям и работать совместно.
297	Они масштабируются без потери качества и удобны для разных размеров интерфейса.
298	Чтобы уменьшить объем памяти, размер сборки и время загрузки без заметной потери качества.
299	Соответствие макету, адаптивность, состояния компонентов, доступность, производительность и работу пользовательских сценариев.
300	Потому что решения уточняются после прототипирования, тестирования, реализации и получения обратной связи.