

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 25.06.2025 13:47:59
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b5414998099d3d6b1d3cf836

Гестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Web-дизайн

Код, направление подготовки	09.03.04 Программная инженерия
Направленность (профиль)	Программное обеспечение компьютерных систем
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	Автоматики и компьютерных систем
Выпускающая кафедра	Автоматики и компьютерных систем

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине

№	Проверяемая компетенция	Задание	Тип сложности вопроса
1	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Какое утверждение о пользовательском опыте верно? 1. Пользовательский опыт основывается только на функциональности продукта или услуги, не учитывая его внешний вид и дизайн. 2. Пользовательский опыт — это совокупность эмоций, действий и результатов, которые человек получает при контакте с сайтом. 3. Улучшить пользовательский опыт можно только за счет снижения стоимости продукта или услуги. 4. Пользовательский опыт — это время, которое пользователь проводит за использованием продукта или услуги.	низкий
2	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Выберите верные утверждения: 1. Карта пути пользователя упрощает проектирование – проще определить структуру проекта и содержимое каждой страницы. 2. Карта пути пользователя дает возможность протестировать сценарии и убедиться в отсутствии мертвых точек. 3. Карта пути пользователя не учитывает возможные ошибки или сбои в работе системы, которые могут возникнуть у пользователя. 4. Карта пути пользователя — это визуализация пути пользователя от момента захода на сайт, до момента достижения им цели.	средний
3	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Верно ли утверждение: Композиция в веб-дизайне применима только к графическим элементам, таким как изображения и иконки, и не относится к текстовой информации. 1. Верно; 2. Неверно.	средний
4	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Верно ли утверждение: Все элементы композиции должны находиться исключительно в заданной сетке. 1. Верно; 2. Неверно.	низкий
5	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	О чем гласит правило внутреннего и внешнего? 1. Внутренние отступы > внешних; 2. Внутренние отступы <= внешним; 3. Внутренние отступы < внешних; 4. Внутренние отступы >= внешним.	низкий
6	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Сколько колонок у наиболее часто используемой модульной сетки? 1. 12; 2. 4; 3. 7; 4. 10.	низкий
7	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	У каких элементов на панели свойств в Figma можно создавать стили? 1. Fill; 2. Effects; 3. Layout grid; 4. Stroke.	средний
8	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Верно ли утверждение: В экземпляры компонентов можно добавлять новые элементы. 1. Верно; 2. Неверно.	средний
9	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Верно ли утверждение: Paint - растровый графический редактор, а Figma - векторный. 1. Верно 2. Неверно	низкий
10	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Если размер заголовка 36 пикселей, то какого размера должен быть основной текст? 1. 20; 2. 25; 3. 18; 4. 22.	средний
11	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Определите в каких случаях применяются различные начертания шрифта: а) для заголовков; б) для основного текста; с) для важной информации в основном тексте;	высокий

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bold, ExtraBold, Black; 2. Light и Regular; 3. SemiBold и Bold, <p>Ответ: _____</p>	
12	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Кегль - это?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Размер шрифта 2. Межстрочный интервал 3. Количество символов 4. Ширина символов 	средний
13	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Как экспортировать изображение из Figma?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Воспользоваться сочетанием клавиш “Ctrl+E” 2. Открыть меню “File” и выбрать пункт “Export” 3. Выделить изображение и воспользоваться функцией “Export” 4. Выделить изображение и воспользоваться сочетанием клавиш “Ctrl+E”. 	средний
14	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Как можно узнать на каком расстоянии расположены элементы друг от друга?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбрать один из элементов и, зажав клавишу Shift, навести курсор на другой. 2. Выбрать один из элементов и, зажав клавишу Ctrl, навести курсор на другой. 3. Выбрать один из элементов и, зажав клавишу Alt, навести курсор на другой. 4. Выбрать один из элементов и, зажав клавишу R, навести курсор на другой. 	средний
15	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Как можно очень быстро заменить целый слой (группу элементов, фрейм, экземпляр, одиночный элемент) другим слоем (группой элементов, фреймом, экземпляром, одиночным элементом)?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Скопировать нужный слой, выделить тот, который нужно заменить и нажать Ctrl + Shift + R. 2. Скопировать нужный слой, выделить тот, который нужно заменить и нажать Ctrl + V. 3. Скопировать нужный слой, выделить тот, который нужно заменить и нажать Ctrl + Alt + V. 4. Скопировать нужный слой, выделить тот, который нужно заменить и нажать Ctrl + Shift + Alt + V. 	средний
16	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Вставьте пропущенное слово или словосочетание: Чем важнее информация, тем больше _____ и жирнее начертание и наоборот.</p> <p>Ответ: _____</p>	высокий
17	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Что из перечисленного не является элементом композиции?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пространство 2. Светотень 3. Текст 4. Цвет 	средний
18	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Соотнесите определения:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Модульная сетка b) Прототип c) Силовая линия d) Композиция <ol style="list-style-type: none"> 1. Универсальный инструмент организации визуального пространства, который используют веб-дизайнеры. 2. Предварительная версия макета, которая необходима для оценки удобства и привлекательности продукта на раннем этапе. 3. Ось, относительно которой располагается контент на странице сайта. 4. Логичная и цельная схема расположения элементов на странице. <p>Ответ: _____</p>	высокий
19	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Вставьте пропущенное слово или словосочетание: _____ — это вертикальные, горизонтальные, зигзагообразные или закругленные элементы, который подчеркивают целостность картинки, выражая тем самым глубинный характер объекта.</p> <p>Ответ: _____</p>	высокий
20	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	<p>Расположите этапы UX проектирования в правильном порядке:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализ предметной области 2. Формирование гипотез 3. Дизайн и разработка 4. Запуск продукта и анализ 5. Формирование новых гипотез 6. A/B тестирование 7. Доработка 	высокий

		8. Повтор последних трех этапов Ответ: _____	
--	--	---	--