

Фонд оценочных средств по дисциплине Создание прототипов в Figma
основной профессиональной образовательной программы
54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ)

Фонд оценочных средств по предмету "Создание прототипов в Figma"

1. Тестовые задания (20 вопросов)

- **Теоретические вопросы** (10)

1. Что такое прототип и его роль в дизайне?
2. В чем разница между высоко- и низкоуровневыми прототипами?
3. Какие типы прототипов можно создавать в Figma?
4. Каковы преимущества использования Figma для прототипирования?
5. Что такое wireframe и как он отличается от интерактивного прототипа?
6. Каковы основные принципы дизайна интерфейсов?
7. Как пользовательские сценарии влияют на создание прототипов?
8. Какие методы тестирования прототипов вы знаете?
9. Каковы основные этапы создания прототипа?
10. Что такое пользовательский опыт (UX) и его связь с прототипированием?

- **Практические задания** (10)

11. Создайте wireframe для мобильного приложения в Figma.
12. Разработайте интерактивный прототип для веб-сайта.
13. Используйте компоненты в Figma для создания повторяющихся элементов.
14. Импортируйте изображение и интегрируйте его в прототип.
15. Настройте интерактивные переходы между экранами.
16. Создайте и используйте пользовательские персонажи для тестирования.
17. Экпортируйте прототип для презентации.
18. Настройте совместную работу с коллегами в Figma.
19. Используйте плагины Figma для улучшения работы над проектом.
20. Создайте анимацию для одного из интерактивных элементов.

2. Проектная работа

- ****Описание задания****: Студенты должны создать полный прототип (веб-сайт или мобильное приложение) с учетом пользовательских сценариев, взаимодействий и дизайна интерфейса.

- ****Критерии оценки****:

- Соответствие требованиям задания (10 баллов)
- Качество дизайна (10 баллов)
- Интерактивность и функциональность прототипа (10 баллов)
- Пользовательский опыт и удобство навигации (10 баллов)
- Презентация проекта (5 баллов)

3. Презентация прототипа

- ****Описание задания****: Студенты должны представить свой прототип перед классом, объясняя процесс разработки, ключевые решения и полученные результаты.

- ****Критерии оценки****:

- Ясность и структурированность презентации (5 баллов)
- Умение отвечать на вопросы (5 баллов)
- Убедительность аргументации (5 баллов)

4. Рефлексия и самооценка

- ****Описание задания****: Студенты должны написать рефлексию о процессе работы над прототипом, включая что получилось хорошо, что можно улучшить и какие навыки они развили.

- ****Критерии оценки****:

- Глубина анализа (5 баллов)
- Конкретные примеры (5 баллов)
- Четкость и логичность изложения (5 баллов)

Общая оценка

Общая оценка по предмету может складываться из следующих компонентов:

- Тестовые задания: 40 баллов
- Проектная работа: 45 баллов
- Презентация прототипа: 15 баллов
- Рефлексия и самооценка: 15 баллов

****Итого: 115 баллов****

Вопросы к экзаменту:

1. Что такое Figma и для чего она используется?
2. Какие основные преимущества Figma по сравнению с другими инструментами для прототипирования?
3. Какие типы файлов можно создавать в Figma?
4. Как создать новый проект в Figma?
5. Что такое фрейм в Figma и как его использовать?
6. Какие инструменты доступны для создания и редактирования элементов в Figma?
7. Как импортировать изображения в Figma?
8. Что такое компоненты в Figma и как их использовать?
9. Как создать и использовать повторяющиеся элементы с помощью компонентов?
10. Что такое стили в Figma и как их применять?
11. Как организовать работу с несколькими страницами и файлами?
12. Какие способы совместной работы доступны в Figma?
13. Как оставить комментарий на прототипе или макете?
14. Что такое прототип в Figma и как его создать?
15. Как связать страницы и элементы в прототипе?

16. Какие типы взаимодействий можно настроить в прототипе?
17. Как настроить переходы и анимации между экранами?
18. Что такое режим презентации в Figma?
19. Как экспортировать прототип для демонстрации?
20. Какие плагины доступны для расширения функционала Figma?
21. Как использовать сетки и направляющие для точного позиционирования элементов?
22. Что такое версии файла и как их использовать?
23. Как настроить доступ и права для совместной работы?
24. Какие инструменты помогают проверять адаптивность прототипа?
25. Как создавать интерактивные прототипы с помощью прототипных связей?
26. Чем отличается прототип от макета?
27. Какие советы по дизайну интерфейсов можно дать при работе в Figma?
28. Как использовать авто-расположение и авто-лейауты?
29. Что такое плагины для автоматизации работы?
30. Как подготовить прототип к передаче разработчикам?
31. Какие форматы экспорта поддерживаются в Figma?
32. Как использовать версии и историю изменений?
33. Какие инструменты для тестирования прототипов доступны в Figma?