Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 31.10.2023 14:55:13
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор

/Е.Л. Хохлогорская/

«16» февраля 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Технологии интернет-издательства»

Направление подготовки

42.03.03 «Издательское дело»

Профиль

Книгоиздательское дело

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения

Очная, заочная

Москва 2023 г.

Содержание

1. Цели освоения дисциплины 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3. Структура и содержание дисциплины 5
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость 5
3.2 Тематический план изучения дисциплины 6
3.3 Содержание дисциплины 9
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 10
3.4.1 Семинарские/практические занятия 10
3.4.2 Лабораторные занятия 11
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 11
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 11
4.1 Основная литература 11
4.2 Дополнительная литература 11
4.4 Электронные образовательные ресурсы 12
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 12
5. Материально-техническое обеспечение дисциплины 12
6. Методические рекомендации 12
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 12
6.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины 12
7 Фонд оценочных средств 13
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения 13
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения 13
7.3 Оценочные средства 15
7.3.1 Текущий контроль 15
7.3.2 Промежуточная аттестация 15

Разработчик(и):
доцент, к.т.н. /И.В. Евсеев/

Согласовано:
Зав. кафедрой ИиИТ,
к.т.н. _____ /Е.В. Булатников/

1. Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Технологии интернет-издательства» следует отнести:

- ознакомление с процессом и этапами проектирования интернет-издательства;
- ознакомление учащихся с современными программными средствами для прототипирования и создания интернет-издательства.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Технологии интернет-издательства» следует отнести:

- изучение основ построения композиции, работы с цветом и шрифтами;
- ознакомление с базовыми возможностями инструментария современных программных средств для создания прототипов сайтов интернет-издательства;
- изучение возможностей по оптимизации цифрового контента;
- ознакомление с возможностями готовых платформ для создания сайтов;
- изучение возможностей по анализу юзабилити интерфейса сайта интернет-издательства.

Обучение по дисциплине «Технологии интернет-издательства» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-4 Способен участвовать в разработке и реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере издательского дела	ПК-4.1 Знать: основные виды структур интернет-сайтов, составные части (элементы) страниц интернет-сайта, принципы создание макетов веб-страниц. ПК-4.2 Уметь: осуществлять оперативный контроль разработки и реализации проекта медиапродукта (интернет-сайта) ПК-4.3 Владеть: навыками разработки технического задания для создания медиапродукта (интернет-сайта), а также подготовки сопроводительных материалов для верстки.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Технологии интернет-издательства» относится к дисциплинам по выбору Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 42.03.03 «Издательское дело».

Дисциплина «Технологии интернет-издательства» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Цифровая грамотность;
- Программные средства обработки информации;
- Информационные технологии в издательском деле.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **3** зачетные единицы, т.е. **108** академических часов.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			7
1	**Аудиторные занятия**	**54**	54
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия	18	18
1.3	Лабораторные занятия	18	18
2	**Самостоятельная работа**	**54**	54
	В том числе:		
2.1	Подготовка и выполнение практических заданий	54	54
3	**Промежуточная аттестация**		
	Экзамен		
	Итого:	**108**	108

3.1.2 Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			9
1	**Аудиторные занятия**	**10**	10
	В том числе:		
1.1	Лекции	2	2
1.2	Семинарские/практические занятия	8	8

1.3	Лабораторные занятия	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**98**	98
	В том числе:		
2.1	Подготовка и выполнение практических заданий	98	98
3	**Промежуточная аттестация**		
	Экзамен		
	Итого:	**108**	108

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**Понятие «интернет-издательство»**	4	2				2
2	Составление технического задания на разработку интернет-издательства	4		2			2
3	**Проектирование пользовательского опыта при создании веб-ресурса**	4	2				2
4	Создание персоны и разработка пользовательских сценариев	4		2			2
5	**Проектирование структуры веб-ресурса**	4	2				2
6	Разработка внутренней структуры сайта интернет-издательства	4		2			2
7	**Внешняя структура интерфейса интернет-сайта и принципы его проектирования**	4	2				2
8	Проектирование взаимодействия пользователя с сайтом интернет-издательства	4		2			2
9	**Дизайн интерфейса интернет-сайта. Композиция элементов веб-страниц.**	4	2				2
10	Создание каркасов будущих страниц сайта интернет-издательства	4		2			2
11	**Дизайн интерфейса интернет-сайта. Психология восприятия визуальной информации.**	4	2				2

12	Проектирование логики взаимодействия интерактивных элементов страниц сайта интернет издательства	4		2			2
13	**Дизайн интерфейса интернет-сайта. Колористика, типографика и модульные сетки.**	4	2				2
14	Разработка дизайн-концепции сайта интернет-издательства	4		2			2
15	**Исследование и оптимизация интерфейса интернет-сайта. Подготовка документации для разработчиков.**	4	2				2
16	Создание мокапов страниц интернет-издательства в Figma	8		4			4
17	**Программное обеспечение для прототипирования сайтов. Готовые платформы для интернет-сайтов.**	4	2				2
18	Создание документации для верстки (UI-kit)	8			4		4
19	Перенос макетов страниц в конструктор сайтов Tilda	8			4		4
20	Создание анимации переходов и добавление отзывчивости интерактивным элементам интерфейса	8			4		4
21	Подготовка презентации по теме разрабатываемого сайта интернет-издательства	7			4		3
22	Презентация созданного интернет-издательства	5			2		3
Итого		**108**	**18**	**18**	**18**		**54**

3.2.2 Заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**Понятие «интернет-издательство»**	4	1				3
2	Составление технического задания на разработку интернет-издательства	4		1			3
3	**Проектирование пользовательского опыта при создании веб-ресурса**	4					4

4	Создание персоны и разработка пользовательских сценариев	4					4
5	**Проектирование структуры веб-ресурса**	4					4
6	Разработка внутренней структуры сайта интернет-издательства	4		1			3
7	**Внешняя структура интерфейса интернет-сайта и принципы его проектирования**	4					4
8	Проектирование взаимодействия пользователя с сайтом интернет-издательства	4					4
9	**Дизайн интерфейса интернет-сайта. Композиция элементов веб-страниц.**	4					4
10	Создание каркасов будущих страниц сайта интернет-издательства	4					4
11	**Дизайн интерфейса интернет-сайта. Психология восприятия визуальной информации.**	4					4
12	Проектирование логики взаимодействия интерактивных элементов страниц сайта интернет издательства	4					4
13	**Дизайн интерфейса интернет-сайта. Колористика, типографика и модульные сетки.**	4					4
14	Разработка дизайн-концепции сайта интернет-издательства	4		1			3
15	**Исследование и оптимизация интерфейса интернет-сайта. Подготовка документации для разработчиков.**	4					4
16	Создание мокапов страниц интернет-издательства в Figma	8		2			6
17	**Программное обеспечение для прототипирования сайтов. Готовые платформы для интернет-сайтов.**	4	1				3
18	Создание документации для верстки (UI-kit)	8					8
19	Перенос макетов страниц в конструктор сайтов Tilda	8		2			6
20	Создание анимации переходов и добавление отзывчивости интерактивным элементам интерфейса	8					8
21	Подготовка презентации по теме разрабатываемого сайта интернет-издательства	7					7

22	Презентация созданного интернет-издательства	5		1			4
Итого		**108**	**2**	**8**			**98**

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1

Понятие «интернет-издательство»

Интернет-издание. Типы современных интернет-изданий. Веб 2.0. Веб-публикация. Блоги. Виды блогов. Структура традиционного Блога. Понятия UI/UX дизайн. Основные качества интерфейса веб-сайта. Основные этапы разработки и создания интерфейса интернет-сайта. Анализ прототипа пользовательского интерфейса и возможные проблемы.

Тема 2

Проектирование пользовательского опыта при создании веб-ресурса

Получение информации у заинтересованных лиц. Исследование целевой аудитории. Эвристический анализ сайтов конкурентов/аналогов. Требования к проектируемому пользовательскому интерфейсу. Понятие персоны, пользовательские сценарии, потоки задач и пользовательские маршруты.

Тема 3

Проектирование структуры веб-ресурса

Программное обеспечение для проектирования карты сайта. Структура сайта (карта сайта). Виды структуры сайта. Разработка структуры веб-ресурса на примере сайта-магазина. Основные страницы сайта магазина (издательства).

Тема 4

Внешняя структура интерфейса интернет-сайта и принципы его проектирования

Внешняя структура сайта. Элементы интерфейса сайта. Иконки. Принципы атомарного дизайна.

Тема 5

Дизайн интерфейса интернет-сайта. Композиция элементов веб-страниц

Основы композиции веб-страниц. Гештальтпсихология в веб-дизайне. Дополнительные принципы композиции.

Тема 6

Дизайн интерфейса интернет-сайта. Психология восприятия визуальной информации

Психология восприятия визуальной информации. Особенности человеческого зрения и памяти. Отзывчивость интерфейса веб-сайта. Время взаимодействия человека и компьютера.

Тема 7

Дизайн интерфейса интернет-сайта. Колористика, типографика и модульные сетки

Восприятие цвета пользователем. Принципы выбора цвета и шрифтов в веб-дизайне. Модульная система верстки. Принципы построения модульной сетки макета веб-страницы.

Тема 8

Исследование и оптимизация интерфейса интернет-сайта. Подготовка документации для разработчиков

На что обращают внимание пользователи при посещении веб-ресурса. Навигация интернет-сайтов. Оптимизация загрузки страниц сайта. Паттерны сканирования экрана. Исследования юзабилити. Определение и структура UI-kit, гайдлайна. Дизайн-система и ее состав.

Тема 9

Программное обеспечение для прототипирования сайтов. Готовые платформы для интернет-сайтов

Инструменты прототипирования. Обзор инструментария Figma. Системный подход к проектированию интерфейсов. Интернет. Готовые платформы для сайта. Основы работы в Tilda.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1 Семинарские/практические занятия

Практическое занятие № 1. Составление технического задания на разработку интернет-издательства.

Практическое занятие № 2. Создание персоны и разработка пользовательских сценариев.

Практическое занятие № 3. Разработка внутренней структуры сайта интернет издательства

Практическое занятие № 4. Проектирование взаимодействия пользователя с интернет-сайтом.

Практическое занятие № 5. Создание каркасов будущих страниц сайта интернет-издательства.

Практическое занятие № 6. Проектирование логики взаимодействия интерактивных элементов страниц сайта.

Практическое занятие № 7. Разработка дизайн-концепции сайта интернет-издательства.

Практическое занятие № 8. Создание мокапов страниц интернет-издательства в Figma.

3.4.2 Лабораторные занятия

Лабораторная работа № 1. Создание документации для верстки (UI-kit)

Лабораторная работа № 2. Перенос макетов страниц в конструктор сайтов Tilda.

Лабораторная работа № 3. Создание анимации переходов и добавление отзывчивости интерактивным элементам интерфейса.

Лабораторная работа № 4. Подготовка презентации по теме разрабатываемого сайта интернет-издательства.

Лабораторная работа № 5. Презентация созданного интернет-издательства.

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Основная литература

1. Поляков Е.А. Web-дизайн : учебное пособие / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 188 c. — ISBN 978-5-4487-0489-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81868.html (дата обращения: 22.09.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Основы Web-дизайна : учебно-методическое пособие / составитель Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 50 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/115017 (дата обращения: 22.09.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4.2 Дополнительная литература

1. Спицина И.А. Применение системного анализа при разработке пользовательского интерфейса информационных систем : учеб. пособие / И.А.Спицина, К.А.Аксёнов.— Екатеринбург : Изд−во Урал. ун−та, 2018.— 100 с.: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/59174/1/978-5-7996-2265-7_2018.pdf (дата обращения: 22.09.2020)
2. Александр Окунев. Руководство по Figma. [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://assets.super.so/83bfff20-a177-485b-a5ba-afe3fc16ebf6/files/8cf1c829-3edf-4e15-9d4c-af0868c6055b.pdf
3. Справочный центр Тильды. — Текст : электронный // Tilda : [сайт]. — URL: https://help-ru.tilda.cc/ (дата обращения: 22.09.2020).

4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. ЭОР в разработке.

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Свободный сервис прототипирования Figma: https://www.figma.com/
2. Свободный сервис для создания диаграмм и вайрфреймов Diagrams.net: https://app.diagrams.net/
3. Свободная платформа для создания сайтов Tilda: https://tilda.cc/ru/

5. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Аудитория для практических и лабораторных занятий г. Москва, ул. Прянишникова, д. 2а	Столы, стулья, интерактивная доска, использование переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор, персональный ноутбук). Персональные компьютеры, мониторы, мышки, клавиатуры. Рабочее место преподавателя: стол, стул. Доступ в интернет.	Microsoft Windows (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine)

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Лекционные занятия проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы.

Лабораторные и практические занятия по дисциплине «Технологии интернет-издательства» осуществляется в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися, выполнения практического задания, защиты преподавателю практического задания (знание теоретического материала и выполнение практического задания).

6.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины

Посещение лекционных занятий и выполнение лабораторных/практических заданий является обязательным. Отсутствие выполненных заданий в объеме более 50% от предусмотренных настоящей

рабочей программой без уважительных причин и согласования с руководством влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине.

Лабораторные и практические работы взаимосвязаны и при их последовательном выполнении формируется готовый проект интернет-сайта. В конце периода обучения (на последних занятиях) проводится презентация готового проекта интернет-сайта.

Допускается конспектирование лекционного материала письменным или компьютерным способом.

Регулярная проработка материала лекций по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также выполнение и подготовка к защите лабораторных и практических заданий по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

7 Фонд оценочных средств

7.1Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: лабораторные работы (очная форма обучения), практические занятия, экзамен.

7.2Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Оценка лабораторных работ и практических занятий

ПК-4 **Способен участвовать в разработке и реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере издательского дела**				
Показатель	**Критерии оценивания**			
	2	**3**	**4**	**5**
ПК-4.1 Знать: основные виды структур интернет-сайтов, составные части (элементы) страниц интернет-сайта,	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие материалу дисциплины	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций

принципы создание макетов веб-страниц. ПК-4.2 Уметь: осуществлять оперативный контроль разработки и реализации проекта медиапродукта (интернет-сайта) ПК-4.3 Владеть: навыками разработки технического задания для создания медиапродукта (интернет-сайта), а также подготовки сопроводительных материалов для верстки.	знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3).	дисциплины «Знать» (см. п. 3). Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.	компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.	дисциплины «Знать» (см. п. 3). Свободно оперирует приобретенными знаниями.

Оценка результатов тестирования

ПК-4 **Способен участвовать в разработке и реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере издательского дела**				
Показатель	**Критерии оценивания**			
	2	**3**	**4**	**5**
ПК-4.1 Знать: основные виды структур интернет-сайтов, составные части (элементы) страниц интернет-сайта, принципы создание макетов веб-страниц. ПК-4.2 Уметь: осуществлять оперативный контроль разработки и реализации проекта медиапродукта (интернет-сайта) ПК-4.3 Владеть: навыками разработки технического задания для создания медиапродукта (интернет-сайта), а	Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, не владеет терминами, делает ошибки, процент правильных ответов в тесте 50% и менее.	Обучающийся демонстрирует неглубокие теоретические знания, проявляет слабо сформированные навыки анализа явлений и процессов, показывает недостаточно свободное владение терминами, процент правильных ответов в тесте более 50%, но не более 70%.	Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, владеет терминами, процент правильных ответов в тесте более 70%, но менее 90%.	Обучающийся демонстрирует системные теоретические знания, владеет терминами, процент правильных ответов в тесте 90% и более.

также подготовки сопроводительных материалов для верстки.				

7.3 Оценочные средства

7.3.1 Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде оценки выполнения лабораторных и практических заданий. Оценка формируется исходя из качества выполненной работы и правильности ответов на контрольные вопросы. Контрольные вопросы выдаются непосредственно в день проведения практического занятия, а защита проводится на последующем занятии.

7.3.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена осуществляется по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка за экзамен выставляется по результатам работы обучающегося в семестре. При успешном выполнении всех заданий, предусмотренных учебным планом, обучающийся допускается до защиты проекта интернет-издательства. Итоговая оценка учитывает работу обучающегося в семестре и защиту проекта. Презентация проекта оценивается с учетом реализуемых компетенций, качества подачи материала, проработки сайта. В случае, если обучающийся по каким-то причинам не смог выполнить все задания, предусмотренные учебным планом, и не вышел на защиту проекта, предусмотрено компьютерное тестирование по темам дисциплины.

Шкала оценивания	Описание
Отлично	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом в установленные сроки, обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, средняя оценка не менее 4,5, проект защищен на оценку 5.

Хорошо	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом в установленные сроки, обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, средняя оценка не менее 4, но не более 4,5, проект защищен на оценку более 4.
Удовлетворительно	Выполнены не все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом в установленные сроки, обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, средняя оценка менее 4, проект не защищен, тестирование написано на положительную оценку.
Неудовлетворительно	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом в установленные сроки, обучающийся не владеет или в недостаточной степени освоил знания, умения, навыки, приведённые в таблицах показателей. Обучающийся сдает чужие работы, не ориентируется в собственном отчете. Тестирование написано на неудовлетворительную оценку.

Фонд тестовых заданий (примеры)

::ТЗ_1 Тема 1::
Дополните предложение словом на русском языке:
В общем виде {=интерфейс} — это набор средств, используемых для взаимодействия двух систем.

::ТЗ_2 Тема 1::
Все интерфейсы можно разделить на следующие основные виды:{
~%25%аппаратный
~%25%программный
~%25%аппаратно-программный
~%25%пользовательский
~сенсорный
~графический}

::ТЗ_3 Тема 1::
Пользовательские интерфейсы бывают:{
~%16.666%командной строки
~%16.666%текстовые
~%16.666%графические
~%16.666%жестовые
~%16.666%голосовые
~%16.666%естественные
~искусственные
~игровые}

::ТЗ_4 Тема 1::
Дополните предложение словом на английском языке:
{=UX}-дизайн — это проектирование интерфейса на основе исследования пользовательского опыта и поведения.

::ТЗ_5 Тема 1::
Дополните предложение словом на английском языке:
{=UI}-дизайн — процесс визуализации прототипа, который разработали на основании пользовательского опыта и исследования целевой аудитории.

Примерные вопросы для оценки качества освоения дисциплины «Технологии интернет-издательства»

1. Что такое технологии Веб 2.0?
2. Какие типы современных интернет-изданий вам известны? Дайте их характеристики.
3. Понятия «UX и UI дизайн». Что первичнее по вашему мнению и почему? В чем отличие от фронтэнда? Основные качества интерфейса пользователя.
4. Основные этапы разработки и создания интернет-сайта.
5. Понятия «варфрейм (wireframe)», «мокап (Mockup)», «скетч» и «прототип». Что такое, в чем разница?
6. Какие этапы проектирования необходимо произвести до начала прототипирования пользовательского интерфейса?
7. Что представляет собой прототипирование интерфейса?
8. Что включает в себя подготовка материалов для разработчиков?
9. Понятия «ментальная модель», «модель реализации», «модель представления».
10. Что рассматривают при анализе прототипа интерфейса на наличие проблем?
11. Что такое эвристический анализ? Расскажите про эвристики. Методика проведения эвристического анализа.

12. Что такое «бриф». Какие вопросы он должен содержать?
13. Исследование целевой аудитории. Основные этапы исследования пользователей. Варианты исследования пользователей.
14. Зачем создают персоны (персонажей) на этапе исследования целевой аудитории?
15. Как правильно сформулировать цель и задачи проектирования интерфейса информационной системы? Каким требованиям должен отвечать проектируемый интерфейс?
16. Что такое пользовательские сценарии и зачем они нужны?
17. Что такое пользовательские маршруты (user flows) и зачем они нужны?
18. Основные типы сайтов и их характеристики.
19. Что такое «визуальная карта сайта» и зачем она нужна?
20. Что такое «диаграмма потоков задач» (Task flows)? На каком этапе и как ее строят? Расскажите про основные элементы диаграмм потоков задач.
21. Какие программы для проектирования карты сайта и процессов вам известны? Расскажите про основные возможности этих программ.
22. Расскажите про известные вам виды структуры сайта?
23. Что такое «семантическое ядро сайта» и зачем оно нужно?
24. Как правильно проектировать навигацию сайта? Распространенные ошибки структуры web-сайта.
25. Расскажите про основные страницы сайта магазина.
26. Из чего состоит внешняя структура сайта?
27. Какие элементы интерфейса сайта вам известны? Дайте характеристику каждому элементу.
28. Каким требованиям должны отвечать иконки сайта? Что такое «шрифтовые иконки (Icon Fonts)», в чем их преимущества и недостатки? Что такое «адаптивные иконки (adaptive icons)»?
29. Какие форматы для хранения иконок интерфейса вам известны? Дайте им характеристику.
30. Что такое CSS-спрайт (Sprite Sheet)? Принцип его использования. Преимущества спрайтов.
31. Что такое «фавикон (favicon)»? Обязательно ли у сайта наличие фавиконки? Зачем использовать фавикон? Что учитывается при создании фавиконки?
32. Что такое UI Kit и зачем он нужен?
33. Что такое «атомарный дизайн»? Принципы атомарного дизайна.
34. Что такое композиция? Основные понятия в композиции. Основной закон композиции.
35. Какие средства гармонизации композиции вам известны? Дайте характеристику каждой.
36. Основные законы композиции.
37. Что такое «гештальт»? Расскажите про основные идеи гештальта.
38. Расскажите про основные принципы гештальта, применяемые при проектировании интерфейсов информационных систем.

39. Что такое «фокальная точка», «правило третей» и «золотое сечение»? Как они применяются при проектировании дизайна интерфейса информационной системы?
40. Принципы визуальной иерархии элементов интерфейса информационной системы.
41. Зачем нужно единство в композиции при проектировании интерфейса информационной системы? Какие вы знаете средства достижения единства композиции?
42. Как люди воспринимают зрительную информацию? Перцепционная фильтрация.
43. Как люди читают текстовую информацию? Проблемы восприятия текста. Правила использования текстовых вставок в дизайне интерфейса.
44. Что влияет на способность различать цвета? Какие рекомендации по использованию цвета при разработке дизайна интерфейса информационной системы вы можете дать?
45. Что такое «поле зрения человека»? Какие особенности зрения человека вам известны? Как особенности человеческого зрения влияют на проектирование интерфейса информационной системы?
46. Что вам известно об устройстве памяти человека? Как особенности человеческой памяти учитывают при проектировании интерфейса информационной системы?
47. В чем заключается отзывчивость информационной системы? Какие перцепционные и когнитивные функции человека вам известны? Какие предельные сроки при взаимодействии человека и компьютера нужно учитывать? Приведите примеры.
48. Физиологическое воздействие цвета на человека. Какие цветовые ассоциации бывают?
49. Что такое «цветовой круг Иттена»? Какие классические комбинации из круга Иттена вы знаете?
50. Какие правила типографики используются при проектировании интерфейса информационной системы?
51. Что такое «модульная система верстки»? Преимущества такой системы при проектировании интерфейса информационной системы. Разновидности сеток. Из чего состоит модульная сетка?
52. Принципы построения модульной сетки при проектировании интерфейса информационной системы.
53. Какие фремворки для верстки сайтов вам известны? Зачем их используют? Из чего они состоят?
54. Что такое «гайдлайн»? Чем отличается от UI-kit? Из чего состоит гайдлайн веб-проекта?
55. Что такое «дизайн система»? Чем отличается от гайдлайна? Зачем она нужна?
56. Что такое «юзабилити»? Что влияет на юзабилити веб-ресурса?

57. Какой должна быть навигация веб-ресурса? Виды навигации, характеристики и восприятие ее пользователями различных устройств. Дайте рекомендации по навигации в десктопном и мобильном проекте.
58. Расскажите об основных принципах хорошего юзабилити веб-проекта.
59. Какой должна быть оптимальная скорость загрузки веб-страницы? Почему важна минимальная скорость загрузки веб-страницы? Как способствовать быстрой загрузке веб-страниц еще на этапе проектирования и верстки?
60. На что обращают внимание пользователи при просмотре веб-страницы?
61. Почему пользователи удаляют мобильное приложение?
62. Какие паттерны сканирования интерфейса веб-проекта пользователями вам известны? Как их учесть при проектировании интерфейса?
63. Что такое «айтрекинг»? Зачем нужна данная технология? Механизм айтрекинга. Какие результаты айтрекинга вам известны? Перечислите недостатки данной технологии.
64. Какие способы тестирования юзабилити вам известны? Дайте характеристику каждому способу.
65. Какова основная цель создания прототипа интерфейса? Основные типы элементов прототипа. Преимущества прототипирования.
66. Какие инструменты прототипирования интерфейсов вам известны?
67. В чем состоит системный подход к проектированию интерфейса информационной системы?
68. Как правильно именовать элементы в макете? Методология БЭМ.
69. Как правильно рассчитать сетку колонок для макета веб-страницы?
70. Расскажите о предварительных этапах подготовки макета веб-страницы в графическом редакторе до момента наполнения его контентом.
71. Какие требования к макетам веб-страниц Вам известны?
72. Что такое компоненты (мастер-компоненты, инстансы) в Figma? Как создавать и редактировать? Привести пример.
73. Что такое варианты (variants) в Figma? Как создать варианты?
74. Как создать интерактивный прототип в Figma? Привести пример.
75. Как создать одностраничный сайт в Tilda? Привести пример.
76. Как создать многостраничный сайт в Tilda? Привести пример.
77. Как настроить любой элемент на странице в Tilda? Привести пример.
78. Что такое Zero Block в Tilda? Зачем используется, как с ним работать? Привести пример.
79. Как настроить анимацию элемента на странице в Tilda? Привести пример.
80. Что такое IP-адрес?
81. Что такое домен и зачем он нужен? Какие домены бывают?
82. Что такое URL? Расскажите традиционную форму записи URL.
83. Какие виды платформ для сайтов вам известны?
84. Преимущества и недостатки готовых платформ для создания сайта.

85. Какие технологии необходимо знать для создания собственного веб-сайта?
86. Расскажите полную схему создания веб сайта.
87. Приведите примеры готовых платформ для создания сайтов.
88. Какие виды блогов вам известны?
89. Какова структура традиционного блога?