

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
**«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой ИСТ  
\_\_\_\_\_ Данилов О. Ф.

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

дисциплина: **Дизайн пользовательского интерфейса**

направление подготовки: **09.03.04 Программная инженерия**

направленность (профиль): **Разработка программно-информационных систем**

форма обучения: **очная**

Фонд оценочных средств рассмотрен на заседании кафедры интеллектуальных систем и технологий для направления 09.03.04 Программная инженерия направленность (профиль) «Разработка программно-информационных систем

### 1. Формы аттестации по дисциплине

1.1. Форма промежуточной аттестации: **экзамен - 8 семестр.**

Способ проведения промежуточной аттестации: **экзамен в компьютерном классе.**

1.2. Формы текущей аттестации:

Таблица 1.1

№ п/п	Форма обучения	
	ОФО	
1	Устный опрос	
2	Защита лабораторных работ	

### 2. Результаты обучения по дисциплине, подлежащие проверке при проведении текущей и промежуточной аттестации

Таблица 2.1

№ п/п	Структурные элементы дисциплины		Код ИДК	Оценочные средства	
	Номер раздела	Наименование раздела		Текущая аттестация	Промежуточная аттестация
1	1	Игрофикация	31, 32, 33, У1, У2, У3, В1, В2, В3	Вопросы для подготовки к устному опросу, Лабораторная работа №1	Вопросы к экзамену
2	2	Инженерия требований	31, 32, 33, У1, У2, У3, В1, В2, В3	Вопросы для подготовки к устному опросу, Лабораторная работа №2	Вопросы к экзамену
3	3	Пользовательские истории	31, 32, 33, У1, У2, У3, В1, В2, В3	Вопросы для подготовки к устному опросу, Лабораторная работа №3	Вопросы к экзамену
4	4	Современные подходы к разработке цифровых продуктов и услуг	31, 32, 33, У1, У2, У3, В1, В2, В3	Вопросы для подготовки к устному опросу, Лабораторная работа №4	Вопросы к экзамену
5	5	Продуктовый дизайн	31, 32, 33, У1, У2, У3, В1, В2, В3	Лабораторная работа №5-8	Вопросы к экзамену

### 3. Фонд оценочных средств

3.1. Фонд оценочных средств, позволяющие оценить результаты обучения по дисциплине, включает в себя оценочные средства для текущей аттестации и промежуточной аттестации.

3.2. Фонд оценочных средств для текущей аттестации включает:

–Вопросы для подготовки к устным опросам – 28 шт. (Приложение 1);

–Комплект заданий для лабораторных работ – 8 шт. (Приложение 2);

3.3. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации включает:

–Вопросы для подготовки к экзамену – 28 шт. (Приложение 3).

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
**ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Вопросы для подготовки к устным опросам**  
**Раздел 1. «Игрофикация»**

1. Основные определения игрофикации.
2. PBL.
3. Влияние наград на качество процессов. и креативность.
4. Влияние наград на креативность.
5. Типология игроков по Бартлу.
6. Типология игроков Анджея Маржевского.

**Раздел 2. «Инженерия требований»**

7. Игроки с преобладанием внутренней мотивации.
8. Игроки с преобладанием внешней мотивации.
9. Игроки, стремящиеся изменить систему.
10. Понятие требование.
11. Способы описания требований и анализ требований.
12. Виды требований по уровням.
13. Виды требований по характеру.

**Раздел 3 «Пользовательские истории»**

14. Типы документов требований.
15. Пользовательская история.
16. Интервью с пользователем.
17. Представление пользовательской истории.
18. Шаблон Connextra.
19. Классический ЖЦ (Водопадная модель).
20. Инкрементная модель.
21. Компонентно-ориентированная модель.

**Раздел 4 «Современные подходы к разработке цифровых продуктов и услуг»**

22. Гибкие технологии.
23. XP.
24. Scrum.
25. Customer Journey Map.
26. Инструменты проектирования продукта. Функциональная архитектура продукта.
27. Менеджер продукта.
28. Роли в команде разработчиков цифрового продукта и их основные обязанности.

## Критерий оценки

Каждый обучающийся отвечает на 2 вопроса по теме. Каждый ответ оценивается от 0 до 2,5 баллов по следующей таблице 1.

Таблица 1

Баллы	0	1	2,5
Критерии ответа	Отсутствует ответ на вопрос или ответ дан не по теме вопроса	Дан ответ на вопрос с существенными замечаниями. Ответ является неполным.	Дан развернутый ответ на вопрос с незначительными замечаниями или их отсутствием

Суммарное количество баллов за опрос по каждой теме составляет от 0 до 5 баллов.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
**ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Комплект заданий для лабораторных работ**

**Раздел 1. «Игрофикация»**

**Лабораторная работа №1 «Разработка игрофикационной системы»**

**Цель работы:** изучить и сформировать навыки разработки игрофикационной системы

**Задание:**

- Определить участников и нарратив
- Определить цель
- Выбрать механики для реализации игрофикации

**Раздел 2. «Инженерия требований»**

**Лабораторная работа №2 «Разработка требований к цифровому сервису»**

**Цель работы:** изучить требования к цифровому сервису и приобрести навыки их формирования.

**Задание:**

- Выбрать и описать цифровой сервис
- Сформулировать набор первичных требований
- Описать пользователя сервиса

**Раздел 3 «Пользовательские истории»**

**Лабораторная работа №3 «Разработка пользовательской истории»**

**Цель работы:** изучить и сформировать навыки разработки пользовательских историй

**Задание:**

- Разработать пользовательскую историю

**Раздел 4 «Современные подходы к разработке цифровых продуктов и услуг»**

**Лабораторная работа №4 «Разработка требований к составу команды, технологии цифрового сервиса»**

**Цель работы:** изучить требования к составу команды и научиться применять технологии цифрового сервиса.

**Задание:**

- Сформировать цели и задачи сервиса
- Описать функциональную структуру сервиса
- Описать технологические требования для реализации сервиса
- Сформировать требования к команде реализации

**Раздел 5 «Продуктовый дизайн»**

**Лабораторная работа №5 «Разработка карты сервиса»**

**Цель работы:** приобрести навыки разработки карты сервиса.

**Задание:**

Разработать карту работы одного из цифровых сервисов

**Лабораторная работа №6 «Разработка пользовательского опыта»**

**Цель работы:** приобрести навыки разработки пользовательского опыта

**Задание:**

Описать пользовательский опыт при использовании цифрового сервиса (3 шт.)

### **Лабораторная работа №7 «Построение модели экосистемы»**

**Цель работы:** приобрести навыки построения модели экосистемы.

**Задание:**

- Сформулировать цели и задачи экосистемы
- Найти аналогичные экосистемы
- Выбрать графическую модель для отображения экосистемы
- Построить модель экосистемы

### **Лабораторная работа №8 «Расчет метрик онбординга цифрового сервиса»**

**Цель работы:** научиться рассчитывать метрики онбординга цифрового сервиса.

**Задание:**

- Описать цифровой сервис.
- Сформировать список эффективных метрик работы сервиса
- Обосновать выбор конечного набора метрик

## **Критерии оценки за лабораторную работу**

### **5 – 10 баллов:**

- выполнены все задания лабораторной работы,
- обучающийся четко и без ошибок представил результат и ответил на вопросы.

### **3-5 баллов:**

- выполнены все задания лабораторной работы;
- обучающийся ответил на контрольные вопросы и представил выполненное задание, но получил замечания, легко исправляемые.

### **2-3 баллов:**

- выполнены все задания лабораторной работы с замечаниями, исправление которых может занять продолжительное время;
- обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями.

### **0-2 баллов:**

- обучающийся не выполнил или выполнил неправильно задания лабораторной работы;
- обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
**ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Вопросы для подготовки к экзамену**

1. Основные определения игрофикации.
2. PBL.
3. Влияние наград на качество процессов. и креативность.
4. Влияние наград на креативность.
5. Типология игроков по Бартлу.
6. Типология игроков Анджея Маржевского.
7. Игроки с преобладанием внутренней мотивации.
8. Игроки с преобладанием внешней мотивации.
9. Игроки, стремящиеся изменить систему.
10. Понятие требование.
11. Способы описания требований и анализ требований.
12. Виды требований по уровням.
13. Виды требований по характеру.
14. Типы документов требований.
15. Пользовательская история.
16. Интервью с пользователем.
17. Представление пользовательской истории.
18. Шаблон Connextra.
19. Классический ЖЦ (Водопадная модель).
20. Инкрементная модель.
21. Компонентно-ориентированная модель.
22. Гибкие технологии.
23. XP.
24. Scrum.
25. Customer Journey Map.
26. Инструменты проектирования продукта. Функциональная архитектура продукта.
27. Менеджер продукта.
28. Роли в команде разработчиков цифрового продукта и их основные обязанности.

**Критерии оценки**

91-100 баллов выставляется обучающемуся, если он системно, глубоко и прочно усвоил программный материал курса; полно, логически стройно, четко и правильно его излагает. Обучающийся не затрудняется с ответами на вопросы при их видоизменении. Возможно 1-2 негрубых недочета в ответах.

76-90 баллов выставляется обучающемуся, если он в основном правильно, по существу излагает материал, но несколько нарушена логика и последовательность повествования, допускает 1-2 негрубых ошибки при ответе; если ответ не совсем полный, но справляется, возможно, при использовании наводящих вопросов.

61-75 баллов выставляется обучающемуся, если он имеет знания по основным вопросам курса (не менее 50 %), но не усвоил деталей, допускает значительные неточности в ответе или недостаточно правильные формулировки, имеют место 3-4 ошибки, нарушена логическая последовательность в изложении программного материала,

Менее 60 баллов выставляется обучающемуся, если он не знает значительной части программного материала (более 50 %), допускает грубые ошибки, отсутствует логика изложения и системность в построении ответа.

В целях повышения объективности оценки знаний, умений и навыков студентов, преподаватель может задать до 3-х дополнительных вопросов по содержанию программного материала.