



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА повышения квалификации «Веб-дизайнер»

Методические рекомендации

Методические рекомендации по подготовке и прохождению итогового тестирования:

Общие рекомендации по подготовке

- Повторяйте материал по блокам курса. Тест охватывает все темы программы. Рекомендуется повторять материалы последовательно: основные понятия, инструменты и методики, используемые в профессии UX/UI-дизайнер.
- Если вопрос вызывает затруднение, пропустите его и вернитесь позже, после того как ответите на те, в которых уверены.
- Проверьте работу перед отправкой. Убедитесь, что вы ответили на все 40 вопросов. Уделите особое внимание визуальному анализу - часть вопросов будет содержать изображения. Это могут быть:

- Скриншоты интерфейсов с нарушениями эвристик или принципов композиции;
- Примеры удачных/неудачных визуальных решений;
- Скриншоты инструментов Figma (компоненты, Auto Layout, сетки);
- Сравнение интерфейсов для конкурентного анализа.

При повторении материала старайтесь не просто запоминать определения, а тренироваться находить примеры в реальных интерфейсах. Откройте любое приложение или сайт и попробуйте определить:

- *Какие геештальт-принципы здесь работают?*
- *Какая эвристика может быть нарушена?*
- *Как построена сетка?*
- *Какие приёмы визуальной иерархии используются?*

Понимайте взаимосвязи, а не заучивайте изолированные факты. Вопросы теста часто проверяют несколько тем одновременно. Например, вопрос по типографике может одновременно проверять:

- знание инструментов Figma;
- понимание принципов визуального дизайна;
- способность формализовать стиль.

При подготовке задавайте себе вопросы:

- *Как этот инструмент помогает реализовать тот или иной принцип?*
- *Почему этот этап следует за предыдущим?*
- *Какие стандарты и эвристики связаны с этим решением?*

Рекомендации по работе с вопросами типа «Выбор варианта»

Не торопитесь. Внимательно прочитайте вопрос полностью, включая все варианты ответов, прежде чем сделать выбор. Иногда первый вариант кажется правильным, но последний может быть более полным.

Исключайте заведомо неверные варианты. Если вы сомневаетесь, попробуйте последовательно исключить варианты, которые точно не подходят. Обращайте внимание на ключевые слова в вопросе:

• *«Что из перечисленного НЕ относится?»* — ищем лишнее.

- «Наиболее вероятная причина» — нужен не любой вариант, а самый подходящий по контексту.
 - «В первую очередь нарушена» — выбираем главное нарушение, а не все возможные.
- Рекомендации по работе с вопросами типа «Определение по изображению»**
Изучите изображение целиком, а не отдельные детали. Прежде чем читать варианты ответов, внимательно рассмотрите картинку:

- *Что это за экран (главная, карточка товара, форма регистрации)?*
- *Какие элементы присутствуют?*
- *Что бросается в глаза в первую очередь? (Возможно, именно это и есть нарушение или ключевая особенность.)*

Связывайте увиденное с теорией

Задайте себе вопросы:

- *Какой принцип композиции здесь мог быть нарушен?*
- *Какая эвристика Нильсена относится к этой ситуации?*
- *Какой инструмент Figma используется на скриншоте?*

Читайте варианты и возвращайтесь к изображению

После прочтения вариантов снова посмотрите на картинку — теперь вы уже знаете, на что обращать внимание. Подходит ли увиденное под выбранный вариант?

Что стоит повторить перед тестированием

- Разница между UI и UX, примеры
- Правильная последовательность этапов проектирования
- Назначение инструментов Figma и Tilda, базовые функции (компоненты, Auto Layout, сетки, стили)
- Композиция, модульные сетки, визуальная иерархия
- Типографика: гарнитуры, кегль, интерлиньяж, контраст, читаемость
- Цвет: цветовые модели, цветовые стили, контрастность, правило 60-30-10
- Гештальт-принципы: близость, сходство, замкнутость, непрерывность, фигура/фон — примеры
- Законы UX: закон Фиттса, Хика, Миллера, Якоба и др.
- Эвристики Нильсена, их суть, примеры нарушений
- Адаптивность: принципы адаптации сетки, навигации, типографики
- Передача макетов в разработку: организация файла, экспорт ассетов, инструкция разработчику.

Основная литература:

1. Дизайн привычных вещей / Дональд А. Норман - Манн, Иванов и Фербер, 2025, — ISBN 978-5-00117-651-0 <https://gorodnaneve.com/ru/uploads/lib/7185-gorodnaneve-com.pdf>
2. Алексеев, А. П. Введение в Web-дизайн: учебное пособие / А. П. Алексеев. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2021. — 184 с. — ISBN 978-5-91359-355-9. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142009.html> (дата обращения: 16.03.2026)
3. Фролов, А. Б. Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов: учебное пособие для СПО / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов. — 2-е изд. — Саратов: Профобразование, 2024. — 244 с. — ISBN 978-5-4488-2231-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142814.html> (дата обращения: 16.03.2026)

4. Немцова Т. И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Форум, 2023. — 400 с. <https://znanium.ru/read?id=418858>
5. Барнум К. М. Основы юзабилити-тестирования. — Издательство "ДМК Пресс", 2022. — ISBN 978-5-97060-960-6 — Текст : электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241163>
6. Баланов А. Н. Прототипирование и разработка пользовательского интерфейса: оптимизация UX: Учебное пособие для СПО. — Издательство "Лань" (СПО), 2024. — ISBN 978-5-507-49212-1 — Текст : электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/414935>

Дополнительная литература:

1. Беркун С. Дизайн всего: как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. — Издательство "Альпина Паблишер", 2022. — ISBN 978-5-961475-27-2 — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/214514>
2. Барнум К. М. Основы юзабилити-тестирования. — Издательство "ДМК Пресс", 2022. — ISBN 978-5-97060-960-6 — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241163>
3. Диков, А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3 / А. В. Диков. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — 188 с. — ISBN 978-5-507-46740-2. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/318443> (дата обращения: 16.03.2026)
4. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с — ISBN 978-5-93286-004-5 Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с. <https://search.rsl.ru/ru/record/01000686265>
5. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / Стив Круг - Эксмо-Пресс, 2021—256 с.— ISBN 978-5-699-91492-0 <https://raferalston.github.io/assets/krug.pdf>
6. Егерев К. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно. — Издательство "Альпина Паблишер", 2021. — ISBN 978-5-961442-19-5 — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/214448>

Интернет-источники:

1. Пользовательский интерфейс / Илья Бирман <https://bureau.ru/projects/book-ui/>
2. Типографика и вёрстка / Артём Горбунов <https://bureau.ru/projects/book-typography/>

Идентификатор документа: 349039592/427092324

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Организация, подписант



Голосов Павел Евгеньевич

Сертификат: номер, срок действия

9488CA879026B35ADD634A9F6BC4CCBFA3DEE44A 14.04.2026 15:36 GMT+03:00

Действителен с 24.02.2026 до 20.05.2027

Дата подписания

Подпись соответствует файлу документа