

## Комментарии к решениям тестового задания на стажировку в СКБ Контур (проектировщики пользовательских интерфейсов)

### Схема отбора на стажировку

- Кандидатам была предложена одна тестовая задача, её условие можно найти [здесь](#). До 15 мая можно было отправлять решения этой задачи.
- Среди кандидатов, выполнивших задачу достаточно хорошо, отбор проводился по итогам собеседований.

Пожалуйста, отправляйте любые вопросы и предложения по схеме стажировки или тестовым заданиям на [kontur-student@skbkontur.ru](mailto:kontur-student@skbkontur.ru)

### Комментарии к решениям участников

Прежде всего, ещё раз напомним, что перед выполнением тестового задания рекомендовалось ознакомиться с некоторыми пособиями, список которых можно найти [здесь](#).

Большинство работ кандидатов представляли собой интерфейсы, типичные для наших дней (как правило, мастера), почти во всех использовался тачскрин. К сожалению, мало кто предположил, что когда будут доступны межгалактические путешествия, пользовательские интерфейсы также шагнут вперёд и постарался предложить необычное решение.

Отметим другие распространённые ошибки в интерфейсах:

- При создании цепочки точек маршрута не указывается цена выбранного путешествия. Это очень неудобно – нельзя понять, можно ли себе позволить слетать на еще одну планету, или лимит средств уже исчерпан.
- В цепочке дублируются промежуточные точки маршрута, хотя очевидно, что если человек прилетел на планету А, то он с неё же и продолжит путешествие. По крайней мере, это является основным сценарием, и нужно было ориентироваться на него.
- В нескольких работах встречаются клавиатуры с расположением клавиш в алфавитном порядке, что является грубейшей ошибкой.
- В мастерах есть лишние шаги или запрашивается лишняя информация, например, дата рождения пассажира.
- Базовые задачи (выбор планеты, задание маршрута) сделаны слишком сложно – для их решения используется несколько страниц в прототипе, или принцип их работы понять из прототипа очень сложно.