

Приложение 1 к рабочей программе  
«Ознакомительная практика»

по дисциплине

Федеральное агентство связи

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»  
(СибГУТИ)

Уральский технический институт связи и информатики (филиал) в г. Екатеринбурге  
(УрТИСИ СибГУТИ)



Утверждаю

Директор УрТИСИ СибГУТИ

Е.А. Минина

2020 г.

## **ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

по дисциплине «Программирование мобильных устройств»

для основной профессиональной образовательной программы по направлению

09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»

направленность (профиль) – Программное обеспечение средств вычислительной техники и

автоматизированных систем

квалификация – бакалавр

форма обучения – очная, заочная

год начала подготовки (по учебному плану) – 2020

Екатеринбург 2020

Федеральное агентство связи  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»  
(СибГУТИ)  
Уральский технический институт связи и информатики (филиал) в г. Екатеринбурге  
(УрТИСИ СибГУТИ)

Утверждаю  
Директор УрТИСИ СибГУТИ  
\_\_\_\_\_ Е.А. Минина  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

## **ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

по дисциплине «**Программирование мобильных устройств**»  
для основной профессиональной образовательной программы по направлению  
09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»  
направленность (профиль) – Программное обеспечение средств вычислительной техники и  
автоматизированных систем  
квалификация – бакалавр  
форма обучения – очная, заочная  
год начала подготовки (по учебному плану) – 2020

## 1. Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенций	Этап	Предшествующие этапы (с указанием дисциплин)
<i>ОПК-9– Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач</i>	<b>ОПК-9.1.</b> Знать: методики использования программных средств для решения практических задач <b>ОПК-9.2.</b> Уметь: использовать программные средства для решения практических задач <b>ОПК-9.3.</b> Иметь навыки: использования программных средств для решения практических задач		
<i>ПК-3 – Способен разрабатывать графический дизайн интерфейса, проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса</i>	<b>ПК-3.1.</b> Знать: тенденции в графическом дизайне; технические требования к интерфейсной графике. <b>ПК-3.2.</b> Уметь: создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана. <b>ПК-3.3.</b> Иметь навыки: проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; проектирования интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.	4,5	Визуальное программирование и человеко-машинное взаимодействие (2,3 этап) Интернет-технологии (1 этап)

Форма промежуточной аттестации по дисциплине: курсовой проект, зачет и экзамены (6-7 семестр)

## 2. Показатели, критерии и шкалы оценивания компетенций

2.1 Показателем оценивания компетенций на этапе их формирования при изучении дисциплины является уровень их освоения.

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
	<b>ОПК-9.1.</b> Знать: методики использования программных средств для решения практических задач	
Низкий (пороговый) уровень	<b>Знает:</b> методики использования программных средств для решения практических задач	Знает на низком уровне методики использования программных средств для решения практических задач
Средний уровень		Знает методики использования программных средств для решения практических задач

Высокий уровень		Знает в совершенстве методики использования программных средств для решения практических задач
-----------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
------------------	---------------------	------------------------------------------

**ОПК-9.2.** Уметь: использовать программные средства для решения практических задач

Низкий (пороговый) уровень	<b>Умеет</b> использовать программные средства для решения практических задач	Слабо умеет использовать программные средства для решения практических задач
Средний уровень		Умеет использовать программные средства для решения практических задач
Высокий уровень		Свободно умеет использовать программные средства для решения практических задач

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
------------------	---------------------	------------------------------------------

**ОПК-9.3.** Иметь навыки: использования программных средств для решения практических задач

Низкий (пороговый) уровень	<b>Владеет:</b> навыками использования программных средств для решения практических задач	Слабо владеет навыками использования программных средств для решения практических задач
Средний уровень		Владеет навыками использования программных средств для решения практических задач
Высокий уровень		Свободно владеет навыками использования программных средств для решения практических задач

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
------------------	---------------------	------------------------------------------

**ПК-3.1.** Знать: тенденции в графическом дизайне; технические требования к интерфейсной графике.

Низкий (пороговый) уровень	<b>Знает:</b> тенденции в графическом дизайне; технические требования к интерфейсной графике.	Слабо знает тенденции в графическом дизайне; технические требования к интерфейсной графике.
Средний уровень		Знает тенденции в графическом дизайне; технические требования к интерфейсной графике.
Высокий уровень		В совершенстве знает тенденции в графическом дизайне; технические требования к интерфейсной графике.

**ПК-3.2.** Уметь: создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.

Низкий (пороговый) уровень	<b>Умеет:</b> создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.	Слабо умеет создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.
Средний уровень		Умеет создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.
Высокий уровень		Свободно умеет создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана.

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
<b>ПК-3.3.</b> Иметь навыки: проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; проектирования интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.		
Низкий (пороговый) уровень	<b>Владеет:</b> навыками проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; проектирования интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.	Слабо владеет навыками проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; проектирования интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.
Средний уровень		Владеет навыками проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; проектирования интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.
Высокий уровень		Свободно владеет навыками проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; проектирования интерфейса по образцу уже спроектированного интерфейса.

2.2 Таблица соответствия результатов промежуточной аттестации по дисциплине уровню этапа формирования компетенций

Форма контроля	Шкала оценивания	Код индикатора достижения компетенций	Уровень освоения компетенции
Экзамен	Удовлетворительно	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	низкий
	Хорошо	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	средний
	Отлично	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	высокий

Форма контроля	Шкала оценивания	Код индикатора достижения компетенций	Уровень освоения компетенции
Зачет	Не зачет	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	низкий
	Зачет	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	средний, высокий

### 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания

Процесс оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций, представлен в таблицах по формам обучения:

### 4. Типовые контрольные задания

**ОПК–9**– Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач

Пример задания по практической работе:

- 1.Изучить методические указания к практическому занятию.
- 2.Запустить на выполнение Android Studio.
- 3.Открыть в среде Android Studio ранее созданный проект и добавить в него новый пакет. Либо можно создать новый проект.
- 4.Разместить на форме элементы управления Button, ImageButton, CheckBox и TextView, настроить их свойства (параметры).
- 5.В окне java-кода проекта добавить строки обработки нажатия на кнопку.
- 6.Запустить созданное приложение в эмуляторе Android и наблюдать за появлением этого приложения и результатов его работы в окне приложений эмулятора.
- 7.Добавить в проект другие элементы управления, настроить их свойства и проверить работу приложения в эмуляторе Android.

### Пример билета на устном экзамене по дисциплине:

1. Основные принципы ООП: наследование (общая форма наследования).
2. Графический интерфейс. Примитивы. Функции.

### Пример билета на устном зачете по дисциплине:

1. Объекты. Классы
2. Абстрактные классы. Интерфейсы

### 5. Банк контрольных заданий и иных материалов, используемых в процессе процедур текущего контроля и промежуточной аттестации

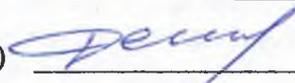
Банк представлен в локальной сети кафедры ИСТ и доступен по URL: <http://www.aup.uisi.ru>.

После авторизации необходимо выбрать следующий путь: \Обучение \ИСТ \ФГОС ВО 3++ \ выбирается направление, профиль обучения, название дисциплины, указанные на титульном листе

Оценочные средства рассмотрены и утверждены на заседании кафедры ИСТ

15.05.2020 г. Протокол № 9

Заведующий кафедрой (разработчика)



подпись

Д.В. Денисов

инициалы, фамилия

15.05.2020 г.

Оценочные средства рассмотрены и утверждены на заседании кафедры [ИСТ]

15.05.2020 г.      Протокол № 9

Заведующий кафедрой (разработчика)

\_\_\_\_\_

Д.В. Денисов

\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

подпись

15.05.2020 г.