

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
Профессиональный курс. Спецкурс 1

Код модуля
1155860(2)

Модуль
Профессиональный курс. Спецкурс 1

Екатеринбург

Оценочные материалы составлены автором(ами):

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Денисов Дмитрий Вадимович	кандидат технических наук, доцент	Доцент	информационных технологий и систем управления
2	Ялунина Валерия Рамильевна	без ученой степени, без ученого звания	Ассистент	Департамент информационных технологий и автоматизи

Согласовано:

Управление образовательных программ

Т.Г. Комарова

Авторы:

- Денисов Дмитрий Вадимович, Доцент, информационных технологий и систем управления
- Ялунина Валерия Рамильевна, Ассистент, Департамент информационных технологий и автоматике

1. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ Профессиональный курс. Спецкурс 1

1.	Объем дисциплины в зачетных единицах	3	
2.	Виды аудиторных занятий	Лекции Лабораторные занятия	
3.	Промежуточная аттестация	Зачет	
4.	Текущая аттестация	Контрольная работа	1
		Домашняя работа	2

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ (ИНДИКАТОРЫ) ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ Профессиональный курс. Спецкурс 1

Индикатор – это признак / сигнал/ маркер, который показывает, на каком уровне обучающийся должен освоить результаты обучения и их предъявление должно подтвердить факт освоения предметного содержания данной дисциплины, указанного в табл. 1.3 РПМ-РПД.

Таблица 1

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)	Контрольно-оценочные средства для оценивания достижения результата обучения по дисциплине
1	2	3
ПК-10 -Способен разрабатывать и сопровождать информационные ресурсы и мультимедийное программное обеспечение (Информатика и вычислительная техника)	З-1 - Сформулировать принципы построения архитектуры информационных ресурсов и современные принципы построения интерфейсов пользователя З-2 - Сделать обзор типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов П-1 - Иметь практический опыт проектирования структуры разделов информационных ресурсов	Домашняя работа № 1 Домашняя работа № 2 Зачет Контрольная работа Лабораторные занятия Лекции

	<p>П-2 - Разрабатывать интерфейс пользователя для информационных ресурсов с использованием стандартов в области Web-разработки</p> <p>У-1 - Выбирать средства и варианты реализации требований к информационным ресурсам</p> <p>У-2 - Определять оптимальные программные средства и платформы для разработки информационных ресурсов</p>	
<p>ПК-10 -Способен разрабатывать и сопровождать информационные ресурсы и мультимедийное программное обеспечение (Прикладная информатика)</p>	<p>З-1 - Сформулировать принципы построения архитектуры информационных ресурсов и современные принципы построения интерфейсов пользователя</p> <p>З-2 - Сделать обзор типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов</p> <p>П-1 - Иметь практический опыт проектирования структуры разделов информационных ресурсов</p> <p>П-2 - Разрабатывать интерфейс пользователя для информационных ресурсов с использованием стандартов в области Web-разработки</p> <p>У-1 - Выбирать средства и варианты реализации требований к информационным ресурсам</p> <p>У-2 - Определять оптимальные программные средства и платформы для разработки информационных ресурсов</p>	<p>Домашняя работа № 1</p> <p>Домашняя работа № 2</p> <p>Зачет</p> <p>Контрольная работа</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>Лекции</p>
<p>ПК-10 -Способен разрабатывать и сопровождать информационные ресурсы и мультимедийное программное обеспечение</p>	<p>З-1 - Сформулировать принципы построения архитектуры информационных ресурсов и современные принципы построения интерфейсов пользователя</p> <p>З-2 - Сделать обзор типовых решений, библиотек</p>	<p>Домашняя работа № 1</p> <p>Домашняя работа № 2</p> <p>Зачет</p> <p>Контрольная работа</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>Лекции</p>

(Программная инженерия)	<p>программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов</p> <p>П-1 - Иметь практический опыт проектирования структуры разделов информационных ресурсов</p> <p>П-2 - Разрабатывать интерфейс пользователя для информационных ресурсов с использованием стандартов в области Web-разработки</p> <p>У-1 - Выбирать средства и варианты реализации требований к информационным ресурсам</p> <p>У-2 - Определять оптимальные программные средства и платформы для разработки информационных ресурсов</p>	
-------------------------	---	--

3. ПРОЦЕДУРЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ В БАЛЬНО-РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЕ (ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА БРС)

3.1. Процедуры текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

1. Лекции: коэффициент значимости совокупных результатов лекционных занятий – 0.6		
Текущая аттестация на лекциях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>домашняя работа №1</i>	5,8	30
<i>домашняя работа №2</i>	5,16	40
<i>контрольная работа</i>	5,12	30
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лекциям – 0.5		
Промежуточная аттестация по лекциям – зачет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лекциям – 0.5		
2. Практические/семинарские занятия: коэффициент значимости совокупных результатов практических/семинарских занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на практических/семинарских занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах

Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по практическим/семинарским занятиям – не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по практическим/семинарским занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по практическим/семинарским занятиям – не предусмотрено		
3. Лабораторные занятия: коэффициент значимости совокупных результатов лабораторных занятий – 0.4		
Текущая аттестация на лабораторных занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>выполнение и защита лабораторных работ</i>	5,16	100
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лабораторным занятиям - 1		
Промежуточная аттестация по лабораторным занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено		
4. Онлайн-занятия: коэффициент значимости совокупных результатов онлайн-занятий – не предусмотрено		
Текущая аттестация на онлайн-занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по онлайн-занятиям - не предусмотрено		
Промежуточная аттестация по онлайн-занятиям – нет		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено		

3.2. Процедуры текущей и промежуточной аттестации курсовой работы/проекта

Текущая аттестация выполнения курсовой работы/проекта	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент текущей аттестации выполнения курсовой работы/проекта – не предусмотрено		
Весовой коэффициент промежуточной аттестации выполнения курсовой работы/проекта – защиты – не предусмотрено		

4. КРИТЕРИИ И УРОВНИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

4.1. В рамках БРС применяются утвержденные на кафедре/институте критерии (признаки) оценивания достижений студентов по дисциплине модуля (табл. 4) в рамках контрольно-оценочных мероприятий на соответствие указанным в табл.1 результатам обучения (индикаторам).

Таблица 4

Критерии оценивания учебных достижений обучающихся

Результаты обучения	Критерии оценивания учебных достижений, обучающихся на соответствие результатам обучения/индикаторам
----------------------------	---

Знания	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения на уровне указанных индикаторов и необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Умения	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, демонстрирует освоение умений на уровне указанных индикаторов и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Опыт /владение	Студент демонстрирует опыт в области изучения на уровне указанных индикаторов.
Другие результаты	Студент демонстрирует ответственность в освоении результатов обучения на уровне запланированных индикаторов. Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать преподавателю и коллегам своего уровня собственное понимание и умения в области изучения.

4.2 Для оценивания уровня выполнения критериев (уровня достижений обучающихся при проведении контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля) используется универсальная шкала (табл. 5).

Таблица 5

Шкала оценивания достижения результатов обучения (индикаторов) по уровням

Характеристика уровней достижения результатов обучения (индикаторов)				
№ п/п	Содержание уровня выполнения критерия оценивания результатов обучения (выполненное оценочное задание)	Шкала оценивания		
		Традиционная характеристика уровня		Качественная характеристика уровня
1.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты в полном объеме, замечаний нет	Отлично (80-100 баллов)	Зачтено	Высокий (В)
2.	Результаты обучения (индикаторы) в целом достигнуты, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (60-79 баллов)		Средний (С)
3.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты не в полной мере, есть замечания	Удовлетворительно (40-59 баллов)		Пороговый (П)
4.	Освоение результатов обучения не соответствует индикаторам, имеются существенные ошибки и замечания, требуется доработка	Неудовлетворительно (менее 40 баллов)	Не зачтено	Недостаточный (Н)
5.	Результат обучения не достигнут, задание не выполнено	Недостаточно свидетельств для оценивания		Нет результата

5. СОДЕРЖАНИЕ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ

5.1. Описание аудиторных контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля

5.1.1. Лекции

Самостоятельное изучение теоретического материала по темам/разделам лекций в соответствии с содержанием дисциплины (п. 1.2. РПД)

5.1.2. Лабораторные занятия

Примерный перечень тем

1. Основы работы в среде разработки игр и интерактивных приложений
2. Интеграция сервиса для получения данных профиля пользователя
3. Реализация рейтинговой системы пользователей и ее интеграция в пользовательский интерфейс
4. Интеграция рекламы в разрабатываемое приложение
5. Создание индивидуальной системы достижения пользователя и ее интеграция в пользовательский интерфейс
6. Разработка интерфейса внутриигрового магазина и его интеграция с SDK
7. Сохранение данных в облаке, синхронизация и резервное копирование данных
LMS-платформа – не предусмотрена

5.2. Описание внеаудиторных контрольно-оценочных мероприятий и средств текущего контроля по дисциплине модуля

Разноуровневое (дифференцированное) обучение.

Базовый

5.2.1. Контрольная работа

Примерный перечень тем

1. Разработка игровых сервисов

Примерные задания

1. Протокол WebDAV (Web Distributed Authoring and Versioning) выполняет функции:
 - а) набор расширений и дополнений к протоколу HTTP, поддерживающих совместную работу пользователей над редактированием файлов и управление файлами на удаленных веб-серверах.
 - б) протокол, работа которого аналогична работе протокола HTTP
2. Облачные сервисы (облачные вычисления) - это
 - а) модель обеспечения автоматической работы операционной системы в удаленном формате.
 - б) модель обеспечения удобного сетевого доступа к компьютерному оборудованию, аппаратным ресурсам, дисковой памяти и базам данных через интернет в удаленном формате.

в) доступа к компьютерному оборудованию, аппаратным ресурсам, дисковой памяти и базам данных

3. Составной частью HCI (Human-Computer Interaction - взаимодействие человека и компьютера) не является:

- а) Пользователь
- б) Инициация взаимодействия
- в) Компьютер
- г) Облачная система

4. Система управления версиями (система контроля версий):

а) позволяет хранить несколько версий одного и того же документа, при необходимости возвращаться к более ранним версиям, определять, кто и когда сделал то или иное изменение

б) позволяет хранить несколько версий одного и того же документа, не позволяет возвращаться к более ранним версиям, определять, кто и когда сделал то или иное изменение

в) позволяет хранить несколько версий одного и того же документа, при необходимости возвращаться к более ранним версиям, не позволяет определять, кто и когда сделал то или иное изменение

г) нет правильного варианта ответа

5. К декларативным средствам разработки интерфейсов относятся:

- а) Языки на основе XML и JSON (JavaScript Object Notation)
- б) Объектно-ориентированные языки программирования
- в) Средства визуальной разработки такие как Figma и/или Visio
- г) Электронные и онлайн-таблицы

6. К основным этапам разработки ИС относятся

- а) Разработка концептуальной модели ИС
- б) Разработка логической модели ИС
- в) Разработка физической модели и программного обеспечения ИС
- г) Тестирование и отладка ИС
- д) Эксплуатация ИС
- е) Все перечисленные

7. Архитектура ИС - это

а) концепция, определяющая модель, структуру, выполняемые функции и взаимосвязь компонентов информационной системы

б) выполняемые функции и взаимосвязь компонентов информационной системы

в) задумка разработчика информационной системы

г) результата работы разработчика

8. Схема «сущность-связь» (также ERD или ER-диаграмма) — это

а) разновидность блок-схемы, где показано, как разные сущности связаны между собой внутри системы

б) график функции взаимодействия двух сущностей

в) иерархия всех классов программы

г) блок-схема аппаратного обеспечения

9. Для исследования каждого отдельного элемента или объекта используется

- а) Интеграционное тестирование (Integration Testing)
- б) Системное тестирование (System Testing)

- в) Модульное тестирование (Unit Testing)
 - г) Тестирование методом черного ящика (Black-Box Testing)
- LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.2. Домашняя работа № 1

Примерный перечень тем

1. Игровые сервисы

Примерные задания

В рамках изучения темы “Игровые сервисы” учащимся предлагается подготовить доклад по тематике применения различных онлайн-сервисов в интерактивных приложениях, играх, пространствах виртуальной реальности и так далее. Учащимся предлагается выбрать предметную область самостоятельно, проанализировать потребности этой предметной области в необходимости интеграции игровых сервисов (онлайн-магазинов, систем достижений и взаимодействия данными в облачных хранилищах). Примерные темы могут быть сформулированы следующим образом:

- Роль системы достижений в играх;
- Управление аккаунтами нескольких пользователей;
- Возможности облачных игровых сервисов;
- Подходы к реализации систем рейтинга игроков;
- Сохранение игр в облачных сервисах;
- Возможности игровых сервисов в приложениях виртуальной и дополненной реальности;
- Интеграция пакета разработчика игровых сервисов “Яндекс Игры”;
- Возможности игровых сервисов “Яндекс Игры”;
- Особенности разработки приложений с интегрированными игровыми сервисами;
- Особенности создания игровых магазинов с интегрированной рекламой.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.2.3. Домашняя работа № 2

Примерный перечень тем

1. Создание минимального функционального продукта

Примерные задания

В рамках домашней работы учащимся предлагается на основе выполненных лабораторных работ:

- 1) Создать минимальный функциональный продукт и реализовать игровое приложение с интегрированными сервисами “Яндекс Игры”;
- 2) Создать минимальный функциональный продукт и реализовать приложение с внутриигровым магазином;
- 3) Создать минимальный функциональный продукт и реализовать игровое приложение с возможностью показа рекламы и начислением бонусов в игре за просмотр рекламы.

LMS-платформа – не предусмотрена

5.3. Описание контрольно-оценочных мероприятий промежуточного контроля по дисциплине модуля

5.3.1. Зачет

Список примерных вопросов

1. Особенности работы игровых сервисов
 2. Принципы интеграции игровых сервисов в готовую игру
 3. Подходы к разработке интерфейса пользователя и интеграции в него функционала внешних сервисов
 4. Подключение игровых сервисов, интеграция сервисов в интерактивные приложения
 5. Способы монетизации игр и интерактивных приложений
 6. Интеграция рекламы в разрабатываемое приложение
 7. Способы удержания пользователей в приложении на примере системы достижений
 8. Принципы работы внутриигровых магазинов
 9. Принципы работы внутриигровых магазинов
 10. Работа с облачными сервисами, сохранение данных в облаке, синхронизация и резервное копирование
- LMS-платформа – не предусмотрена

5.4 Содержание контрольно-оценочных мероприятий по направлениям воспитательной деятельности

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения	Контрольно-оценочные мероприятия
Профессиональное воспитание	профориентационная деятельность	Технология формирования уверенности и готовности к самостоятельной успешной профессиональной деятельности	ПК-10	П-1	Домашняя работа № 1 Домашняя работа № 2 Зачет Контрольная работа Лабораторные занятия Лекции