

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Уснин, Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.05.2023 11:32:23
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)

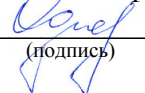
Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры

«29» мая 2023г., протокол №10

Заведующий кафедрой


(подпись)

Ю.В. Одношовина

ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
ОП.19 МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

Специальность:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность:

Графический дизайн и брендинг

Уровень образования обучающихся:

Основное общее образование

Челябинск 2023

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств	3
1.1. Область применения	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОП.19 Мобильные приложения	6
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний	7
2.1. Задания для текущего контроля	7
2.2. Задания для промежуточного контроля	13
3. Критерии оценивания	13

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся (далее – Фонд оценочных средств) предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОП.19 Мобильные приложения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена (далее - ППССЗ) по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина ОП.19 Мобильные приложения изучается в течении одного семестра.

Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Восьмой	Дифференцированный зачет (итоговый просмотр работ, защита проектов)

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных компетенций**:

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.

ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.

ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

В результате изучения учебной дисциплины ОП.19 Мобильные приложения обучающиеся должны:

уметь:

- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- применять основные принципы построения интуитивно понятного и эстетически приятного пользовательского интерфейса;

- владеть графическими редакторами (например, Adobe XD, Sketch, Figma) для создания элементов интерфейса;
- применять основные правила выбора и комбинирования шрифтов в дизайне мобильных приложений;
- выбирать и сочетать цвета с учетом эмоциональной и психологической составляющей;
- создавать и адаптировать графические элементы под требования мобильных платформ;
- создавать прототипы для демонстрации взаимодействия пользователей с приложением;
- разрабатывать интерфейсы, учитывающие особенности разных устройств и экранов.
- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере разработки мобильных приложений;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- решать проектные задачи в рамках практических работ.

знать:

- принципы разработки мобильных приложений;
- основы UX/UI дизайна, включая принципы создания удобного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса, а также визуального оформления приложения;
- основы графического дизайна, включая работу с цветами, композицией, типографикой, а также создание векторной и растровой графики;
- прототипирование интерфейсов и дизайн-макетов, которые демонстрируют функциональность и визуальное оформление приложения;
- визуальное оформление элементов интерфейса, включая иконки, кнопки, элементы управления и другие графические компоненты;
- специфические требования и рекомендации для дизайна под определенную платформу (iOS, Android).

1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебной дисциплины ОП.19 Мобильные приложения учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	<i>уметь:</i> – ориентироваться в наиболее общих проблемах бытия, познания, ценностей, свободы и смысла жизни как основе формирования гражданина и будущего специалиста; <i>знать:</i> – основные направления развития будущего специалиста в профессиональной среде; – основные процессы развития будущего специалиста в осуществлении учебной деятельности;
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	<i>уметь:</i> – охватывать индивидуально отработанные стратегии, средства и приемы выполнения различных задач в учебной деятельности; <i>знать:</i> – основные условия организации и осуществления учебной деятельности на всех уровнях образования;
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	<i>уметь:</i> – применять полученные знания при решении стандартных и нестандартных ситуаций в учебной деятельности; <i>знать:</i> – основные этапы и средства принятия решений в

		экстремальных ситуациях образовательной среды; - основные подходы к решению нестандартных ситуаций; - различные методы сбора и обработки информации, необходимой для принятия решений в целях повышения эффективности в образовательной деятельности;
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	<i>уметь:</i> - использовать информационно-поисковые системы в области естественных наук; <i>знать:</i> - особенности развития и распространения информации в информационно-поисковой системе; - классификацию поисковой системы;
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	<i>уметь:</i> - использовать средства и механизмы информационно-коммуникационных технологий для эффективности профессионального и личностного развития; <i>знать:</i> - основные цели и методы информационного поиска с использованием автоматизированной информационно-поисковой системы в образовательной среде; - технологии поиска информации для реализации информационных потребностей в решении задач основной деятельности;
ОК 6.	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	<i>уметь:</i> - применять основные правила работы в коллективе и в команде в условиях учебной деятельности; <i>знать:</i> - ряд важных условий для развития успешной командной работы;
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	<i>уметь:</i> - участвовать в обсуждении результатов выполненных заданий членов команды; <i>знать:</i> - границы и меры ответственности в работе с членами команды;
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	<i>уметь:</i> - самостоятельно работать с разноплановыми источниками и научной литературой; - планировать реализацию поставленной цели; - анализировать результаты деятельности; <i>знать:</i> - методы самоорганизации и самообразования; - навыки планирования, организации и контроля своей учебной деятельности;
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	<i>уметь:</i> - находить источники информации с помощью инновационных технологий в соответствии с основной деятельностью; <i>знать:</i>

		- примеры эффективности использования инновационных технологий в профессиональной деятельности;
ПК 1.1.	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.	<i>уметь:</i> - проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов; <i>знать:</i> - особенности проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов;
ПК 1.2.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна	<i>уметь:</i> - осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна ; <i>знать:</i> - особенности осуществления процесса дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна;
ПК 1.3.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<i>уметь:</i> - производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта; <i>знать:</i> - расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта;
ПК 1.4.	Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта	<i>уметь:</i> - разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта; <i>знать:</i> - особенности разработки колористического решения дизайн-проекта;
ПК 1.5.	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов	<i>уметь:</i> - выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов; <i>знать:</i> - особенности выполнения эскизов с использованием различных графических средств и приемов;

1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОП.19 Мобильные приложения

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
8 семестр			
Тема 2. Конкурентный анализ	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 3. Разработка user flow	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 4. Создание wireframes	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 5.	ОК 1.-ОК -9.,	Текущий	Проверка выполнения заданий на

Создание визуального стиля	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.		просмотре
Тема 6. Дизайн всех экранов приложения.	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 7. Создание интерактивного прототипа	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 8. Передача файлов разработчику	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Темы 2-8	ОК 1.-ОК -9., ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4., ПК 1.5.	Промежуточный	Просмотр учебных работ, защита проектов

Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОП.19 Мобильные приложения предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета с выставлением итоговой оценки за весь курс.

2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

2.1. Задания для текущего контроля

Тема 2. Конкурентный анализ

Практическое занятие № 1.

Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке по выбранной теме.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Исследование целевой аудитории и анализ ситуации на рынке».

Объяснение задания и плана его выполнения

Исследование и анализ влияние целевой аудитории на структуру приложения, анализ ситуации на рынке по выбранной теме.

План:

1. Ознакомиться с целевой аудиторией потребителей в индустрии компьютерных игр.

2. Собрать в свободном доступе примеры.

3. Проанализировать особенности мобильных приложений по выбранной теме.

4. Дать оценку удачным и неудачным примерам.

5. Оформить презентацию, подготовить выступление.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 3. Разработка user flow.

Практическое занятие № 2.

Основы пользовательского пути, определение раздел и сценариев приложения.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Разработка user flow и сценариев пользовательского пути».

Объяснение задания и плана его выполнения

Создать схему пользовательского пути. Определить основные разделы и подразделы приложения. Разработать структуру навигации (меню, кнопки, элементы управления). Проверить навигацию на предмет понятности и эффективности.

План:

1. Определите, для кого разрабатывается приложение.
2. Выясните, что пользователи хотят достигнуть, используя приложение.
3. Опишите типичные сценарии, в которых пользователи будут взаимодействовать с приложением.
4. Идентифицируйте основные экраны, которые будут использоваться для достижения целей.
5. Определите как пользователи будут переходить между экранами (например, по кнопкам, ссылкам и т.д.).
6. Визуализируйте пути пользователя с помощью диаграммы, показывающей связи между экранами и действиями.
7. Проверьте диаграмму на предмет логических ошибок и непонятных моментов.
8. Оформите презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 4. Создание wireframes

Практическое занятие № 3.

Создание прототипов на основе пользовательского пути.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Создание wireframes».

Объяснение задания и плана его выполнения

Создание простых макетов для демонстрации основных функций. Уточнение деталей интерфейса с учетом обратной связи. Тестирование прототипов: Проверка функциональности и взаимодействия с пользователями.

План:

1. Четко понимайте, что вы хотите достичь с помощью макетов. Это предварительные схемы, поэтому основной упор делается на расположение элементов.
2. Решите, какими инструментами вы будете пользоваться для создания макетов (например, бумага и карандаши, цифровые программы).
3. Определите, какие элементы интерфейса будут присутствовать на каждом экране. Это включает в себя меню, кнопки, поля ввода и т.д.
4. Сосредоточьтесь на создании макетов для основных экранов приложения, которые будут использоваться для выполнения ключевых задач.
5. Уточните детали, такие как размеры, расположение, типы элементов управления.
6. Если у вас еще нет окончательного контента, используйте заглушки для демонстрации расположения элементов.
7. Проведите тестирование wireframes с предполагаемыми пользователями, чтобы проверить понимание их взаимодействия с интерфейсом.
8. Оформите презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 5. Создание визуального стиля

Практическое занятие № 4.

Разработка стилистического решения мобильного приложения.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Создание визуального стиля».

Объяснение задания и плана его выполнения

Подборка визуальных и функциональных референсов для выбранной темы.

Определение ключевой стилистики приложения. Проработка визуальной

концепции приложения.

План:

1. Определите, что именно вы хотите найти - это может быть определенный стиль, цветовая палитра, композиция и т.д. Укажите критерии, которые помогут вам отобрать подходящие референсы.
2. Исследуйте визуальные материалы в связанных с вашей темой областях: в онлайн-галереях, журналах, книгах, социальных сетях, и даже в физических местах (галереи и выставки искусства).
3. Создайте папки или доски, где будете сохранять ваши визуальные референсы с описанием, почему они вам интересны или важны.
4. Разберитесь, что именно вам нравится в каждом референсе. Это может быть структура композиции, цветовая палитра, освещение, детали и прочее.
5. На основе анализа референсов, создайте свои заметки, скетчи или краткие описания того, какие элементы вы хотите интегрировать в свой проект.
6. Рассмотрите нестандартные источники, такие как архитектурные детали, природные формы, модные тенденции и другие неочевидные вдохновляющие объекты.
7. Оцените, насколько каждый референс соответствует вашему проекту, исходя из ваших целей и критериев.
8. Не бойтесь адаптировать найденные элементы в соответствии с контекстом вашего проекта.
9. Соберите все найденные референсы вместе, создав визуальный мудборд. Это поможет вам видеть общий стиль и направление.
10. Используйте найденные референсы в процессе дизайна, обращая внимание на то, как они влияют на ваши решения.
11. Оформи презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 6.

Дизайн всех экранов приложения.

Практическое занятие № 5.

Разработка визуальных элементов мобильного приложения, таких как иконки, кнопки и других компонентов.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Визуальное оформление»

Объяснение задания и плана его выполнения

Выбор цветов, шрифтов, создание стиля интерфейса. Разработка кнопок, полей ввода, иконок и других компонентов. Определение композиции экранов для достижения легкости использования.

План:

1. Выясните основные черты и ценности вашего бренда, которые должны быть отражены в визуальном стиле.
2. Определите основной шрифт для заголовков и вторичный для текстов. Обратите внимание на читаемость и соответствие бренду.
3. Выберите основные и дополнительные цвета, которые будут использоваться в дизайне. Убедитесь, что они сочетаются хорошо между собой.
4. Создайте стилизованные кнопки с учетом выбранных шрифтов и цветов. Учтите разные состояния: наведение, нажатие, неактивные.
5. Разработайте или выберите подходящие фоны для различных секций или элементов интерфейса. Убедитесь, что они не конфликтуют с контентом.
6. Внедрите разработанные шрифты, цвета, кнопки и фоны в макеты интерфейса, соблюдая единообразие.
7. Проверьте, насколько хорошо выбранные шрифты и цвета читаемы и понятны для пользователя.
8. Оформите презентацию.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 7.

Создание интерактивного прототипа

Практическое занятие № 6.

Создание интерактивного прототипа дизайн макета.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Интерактивный прототип».

Объяснение задания и плана его выполнения

Создание высоко-детализированного прототипа мобильного приложения с учетом визуального стиля приложения. Создание интерактивного прототипа и микро-анимации.

План:

1. Определите, что именно должен демонстрировать прототип и какие основные сценарии пользовательского взаимодействия он должен охватывать.
2. Выберите инструменты для создания интерактивного прототипа, такие как Figma, Adobe XD, Sketch, InVision или другие.

3. Начните с создания основных экранов и размещения основных элементов интерфейса.
4. Добавьте интерактивные элементы, такие как кнопки, переходы, анимации и прочее, чтобы симулировать взаимодействие пользователя с приложением.
5. Установите логические связи между экранами, определите пути, по которым пользователь может перемещаться.
6. Проведите тестирование, чтобы убедиться, что прототип отвечает на основные потребности пользователей и что все элементы интерфейса взаимодействуют корректно.
7. Добавьте дополнительные детали, анимации и эффекты, чтобы сделать прототип более реалистичным и привлекательным.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

Тема 8.

Передача файлов разработчику

Практическое занятие № 7.

Подготовка итогового файла.

Цель: Закрепление теоретических знаний на практике.

ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала

2. Выполнение задания на тему: «Оформление проекта».

Объяснение задания и плана его выполнения

Подготовка итогового файла. Оформление разработанных макетов и UI-kit'a.

Подготовка презентации. Подготовка работ к дифференцированному зачету.

План:

Оформите презентацию проекта и подготовьте файлы для передачи разработчикам все необходимые файлы и инструкции для реализации прототипа в приложении.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: видео, аудио фрагменты, таблицы, диаграммы, инфографику и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на, используемые информационные ресурсы.

3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.

2.2. Задания для промежуточного контроля.

Промежуточная аттестация проходит в виде формы дифференцированного зачета (итоговый просмотр работ, защита проектов с презентацией).

3. Критерии оценивания

Критерии оценивания исследований и анализа индивидуальных заданий.

Оценка «**отлично**» – безошибочное выполнение задания в полном объеме, даны правильные ответы на контрольные вопросы, сделаны логически точные выводы.

Оценка «**хорошо**» – задание выполнено в полном объеме с незначительными замечаниями, даны правильные ответы на контрольные вопросы, не все выводы логически точны и правильны.

Оценка «**удовлетворительно**» – задание выполнено в полном объеме, есть грубая ошибка в практическом задании и ошибки в ответах на контрольные вопросы, не все выводы правильные.

Оценка «**неудовлетворительно**» – грубые ошибки при выполнении задания, ответов нет, выводов нет.

Критерии оценивания промежуточной аттестации

Оценка «**отлично**»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом полного объема практических работ.

Оценка «**хорошо**»

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом не полного объема практических работ.

Оценка «**удовлетворительно**»

1. Предоставление студентом не всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.

Оценка «**неудовлетворительно**»

1. Отсутствие значительной части программных заданий.
2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.