

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 08.01.2025 12:38:43
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

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

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: Среднее общее образование

Год набора: 2025

Автор – составитель: Одношвина Ю.В.

Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств	3
1.1. Область применения	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций	5
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.19 Мобильные приложения.....	8
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний	9
2.1. Задания для текущего контроля	9
2.2. Задания для промежуточного контроля.....	14
3. Критерии оценивания	14

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

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

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

Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Шестой	Зачет с оценкой

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

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17

Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

В результате изучения учебной дисциплины ОПЦ.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

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	Уметь: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) Знать: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Уметь: определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач Знать: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности приемы структурирования информации формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное	Уметь: определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности

	профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	применять современную научную профессиональную терминологию определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования Знать: содержание актуальной нормативно-правовой документации современная научная и профессиональная терминология возможные траектории профессионального развития и самообразования основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации кредитные банковские продукты
ОК 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Уметь: организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности Знать: психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Уметь: грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе Знать: особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения	Уметь: описывать значимость своей специальности применять стандарты антикоррупционного поведения Знать: сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей значимость профессиональной деятельности по специальности стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения

ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Уметь: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы Знать: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности
ПК 1.2	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	Уметь: проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом; Знать: законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики

ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Уметь: использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей Знать: систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 1.4	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Уметь: производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования Знать: методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

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

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
6 семестр			
Тема 2. Конкурентный анализ	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 3. Разработка user flow	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных заданий.
Тема 4. Создание wireframes	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка исследований и анализа индивидуальных творческих заданий.
Тема 5. Создание визуального стиля	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 6. Дизайн всех экранов приложения.	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 7. Создание интерактивного прототипа	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Тема 8. Передача файлов разработчику	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка выполнения заданий на просмотре
Темы 1-8	ОК 01-06, 09 ПК 1.2-1.4 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Зачет

Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОПЦ.19 Мобильные приложения предусмотрен текущий контроль во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме зачеты 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 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 формы 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 правильны.

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.