

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.04.2025 16:25:14
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ВЕБ-ДИЗАЙН**

Направление подготовки: 09.03.03 Прикладная информатика
Направленность (профиль): Разработка веб и мобильных приложений
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора: 2025

Автор-составитель: Нуршинов У.Ш.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	5
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	10

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Веб-дизайн» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности;	ОПК-2.1. Знает принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-2.2. Умеет выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности. ОПК-2.3. Владеет навыками применения современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности
ПК-3 Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	ПК-3.1. Выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений. ПК-3.2. Выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и веб приложений в соответствии с требованиями заказчика. ПК 3.3. Владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем.
ПК-4 Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	ПК-4.1. Составлять формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов, выполнять действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов. ПК-4.2. Использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений), применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов. ПК-4.3. Применять типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-2	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности;	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-2.1. Принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-2.2. Выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-2.3. Навыками применения современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности.
2.	ПК-3	Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы разработки прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и веб приложений в соответствии с требованиями заказчика;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем;
3.	ПК-4	Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Формализованные способы описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов; - технологии проектирования структур баз данных и дизайна программных интерфейсов;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений); применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов;
			<i>3 Этап - Владеть:</i>

			ПК-4.3. Способами применения типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)
--	--	--	--

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1	ОПК-2	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности;	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-2.1. Принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-2.2. Выбирать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-2.3. Навыками применения современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности.</p>	<p>«ЗАЧТЕНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Хорошее знание программного материала. 2. Хорошие навыки выполнения практических заданий 3. Точность и обоснованность выводов. 4. Логичное изложение материала. 5. Правильно выполненные технических аспекты задания. <p>«НЕ ЗАЧТЕНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Неумение четко сформулировать выводы. 3. Неверное выполнение технических аспектов задания. 4. Незнание значительной части программного материала.
2	ПК-3	Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы разработки прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и веб приложений в соответствии с требованиями заказчика;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем;</p>	
3	ПК-4	Способен проектировать	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Формализованные способы</p>	

		информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов; - технологии проектирования структур баз данных и дизайна программных интерфейсов;	
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений); применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов;	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Способами применения типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Устный опрос по темам:

Тема 1. Знакомство с программой «Figma»
Тема 5. Сложные многостраничные документы
Тема 6. Подготовка макета для разработчиков
Тема 7. Коммуникация с заказчиком и техническое задание
Тема 8. Модульные сетки
Тема 9. Типографика
Тема 10. Исследование пользователей: Customer Journey Map и User Flow
Тема 11. Цвета, фоны и тени
Тема 12. Контраст и читаемость

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Комплект типовых практических работ для формирования умений

1. Уверенное общение с заказчиком, умение применять профессиональную терминологию, определение психотипа и навыки работы с ними.
2. Формирование технического задания.
3. Проведение анализа рынка, целевой аудитории, бренда, определение болей и потребностей, изучение пользовательского опыта.

4. Работы в профессиональных программах, владение необходимым инструментарием.
5. Составление CJM, дорожной карты проекта, дерева страниц, пути пользователя, story telling.
6. Разработка макета, структуры сайта, применение навыков владения композицией, цветом
7. Анимирование прототипа, владение компонентами, стилями
8. Адаптирование сайта под различные форматы
9. Формирование Ui Kit

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Необходимые навыки

1. Работа с программным обеспечением для просмотра страниц в сети интернет
2. Работа в текстовом процессоре, предназначенном для создания, просмотра, редактирования и форматирования текстов статей, деловых бумаг, а также иных документов, с локальным применением простейших форм таблично-матричных алгоритмов
3. Работа в специализированных профессиональных программах для разработки интерфейсов и работы с растровой и векторной графикой
4. Навыки владения композицией, цветом, типографикой.

Темы к зачету

1. Разработка кликабельного и анимированного прототипа одностраничного сайта для сети автосервисов в г. Челябинск на основе технического задания от заказчика
2. Адаптация многостраничного сайта под различные форматы экранов с сохранением корпоративного стиля и дизайна бренда
3. Разработка кликабельного и анимированного прототипа собственного сайта-портфолио
4. Разработка мобильного приложения по уходу за домашними растениями на основе технического задания от заказчика

Вопросы для тестирования

1. К какому типу графических редакторов относится программа Adobe Photoshop?
 - Растровая.
 - Векторная.
 - Интерактивная.
 - Коммуникативная.
 - 3D.
2. К какому типу графических редакторов относится программа Adobe Illustrator?
 - Растровая.
 - Векторная.
 - Интерактивная.
 - Коммуникативная.
 - 3D.
3. Из чего состоит растровая графика.
 - Пиксели.
 - Кривые.
 - Пятна.
 - Точки.
 - Линия.

4. Из чего состоит векторная графика.

- Пиксели.
- Кривые.
- Пятна.
- Точки.
- Линия.

5. Какая функция в Figma отвечает за создание адаптивности контента под различные форматы?

- Design.
- Prototype.
- Variants.
- Components.
- Auto Layout.

6. Какое окно в Figma отвечает за создание анимации:

- Design.
- Prototype.
- Inspect.
- Layers.
- Auto Layout.

7. Какая функция в Figma отвечает за создание дублирующих характеристики друг друга элементов:

- Style.
- Prototype.
- Variants.
- Components.
- Auto Layout.

8. Какая функция в настройке анимации отвечает за запуск анимации по наведению мыши на объект:

- On click.
- On drag.
- While hovering.
- While pressing.
- After delay.

9. Какая функция в настройке анимации отвечает за автоматический запуск анимации по прошествии определенного промежутка времени:

- On click.
- On drag.
- While hovering.
- While pressing.
- After delay.

10. Как называется шрифт без засечек:

- Гротеск.
- Антиква.
- Гарнитура.
- Helvetica.
- Апертура.

11. Как называется шрифт с засечками:

- Гротеск.
- Антиква.
- Брусковый.

- Рукописный.
- Апертура.

12. Как называется тип сайта со сложным функционалом, предназначенный для продажи товаров или услуг. Содержит иллюстрированный каталог с описанием продуктов, опцию выбора способа оплаты и корзину с товарами:

- Лендинг.
- Промо-сайт.
- Интернет-магазин.
- Шоурум.
- Многостраничный.

13. Как называется тип сайта со статьями. В нем могут публиковать новости или мнение о них:

- Лендинг.
- Социальная сеть.
- Интернет-магазин.
- Блог.
- Форум.

14. Как называется тип сайта с работами специалиста:

- Сайт-визитка.
- Лендинг.
- Сайт-портфолио.
- Блог.
- Форум.

15. Как называется часть сайта, отвечающую за размещение айдентики бренда, навигацию и тд:

- Wireframe.
- Header.
- Body.
- Footer.

16. Как называется часть сайта, отвечающую за размещение контактной информации, карты сайта, обратной связи и тд:

- Wireframe.
- Header.
- Body.
- Footer.

17. Как называется часть сайта, отвечающую за размещение основной контентной части:

- Wireframe.
- Header.
- Body.
- Footer.

18. Как называется процесс реализации сайта, после завершения разработки прототипа:

- верстка.
- кодирование.
- разработка.
- проектирование.

19. Что является совокупностью всех статичных отрисованных веб-дизайнером страниц сайта:

- макет.

- Wireframe.
- Ui Kit.
- дизайн.

20. Содержимое макета, которое не относится непосредственно к дизайну:

- прототип.
- Wireframe.
- контент.
- навигация.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценки устных ответов студентов

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	полно и аргументировано отвечает по содержанию задания; понимает материал, обосновывает свои суждения, применяет знания на практике, иллюстрирует ответ примерами не только по предложенной литературе; излагает материал последовательно и правильно.
«хорошо»	полно и аргументировано отвечает по содержанию задания; понимает материал, обосновывает свои суждения, применяет знания на практике, иллюстрирует ответ примерами не только по предложенной литературе; излагает материал последовательно и правильно, но допускает 1-2 ошибки, которые исправляет сам.
«удовлетворительно»	знает и понимает основные положения по содержанию задания; излагает материал неполно, но допускает неточности в определении понятий или формулировке правил; не достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения иллюстрирует ответ примерами только по предложенной литературе; излагает материал непоследовательно и допускает 3-4 ошибки.
«неудовлетворительно»	допускает существенные ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл; излагает материал непоследовательно, неуверенно и не по существу задания; допускает существенные ошибки, не позволяющие раскрыть смысл задания, являющиеся серьезным препятствием к успешному овладению следующим материалом.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания результатов практической работы для формирования умений

Студенты проходят проверку знаний и навыков в компьютерном классе в виде практических заданий. Оценка успешности выполнения задания определяется следующим образом:

- не выполнение или выполнение до 20% общего объема задания – «неудовлетворительно»
- выполнение от 20% до 50% общего объема задания - «удовлетворительно»
- выполнение от 50% до 80% общего объема задания - «хорошо»
- выполнение от 80% до 100% общего объема задания - «отлично»

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания знаний на зачете

«ЗАЧТЕНО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Хорошие навыки выполнения практических заданий
3. Точность и обоснованность выводов.
4. Логичное изложение материала.
5. Правильно выполненные технических аспекты задания.

«НЕ ЗАЧТЕНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Неумение четко сформулировать выводы.
3. Неверное выполнение технических аспектов задания.
4. Незнание значительной части программного материала.

Критерии оценивания результатов теста:

Студенты проходят проверку знаний и навыков в компьютерном классе в виде небольших докладов. Оценка успешности выполнения задания определяется следующим образом:

- не выполнение или выполнение до 20% общего объема задания – «неудовлетворительно»
- выполнение от 20% до 50% общего объема задания - «удовлетворительно»
- выполнение от 50% до 80% общего объема задания - «хорошо»
- выполнение от 80% до 100% общего объема задания - «отлично»