

**Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»**

Направление подготовки/специальность: 38.03.05 Бизнес-информатика

Наименование образовательной программы: Архитектура информационных систем предприятия

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Заочная

**Оценочные материалы
по дисциплине
Проектирование мобильных приложений**

**Москва
2022**

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ РАЗРАБОТАЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Еремеев А.А.
	Идентификатор	Rf4a785d4-YeremeevAA-78c0f249

(подпись)

А.А. Еремеев

(расшифровка
подписи)

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель
образовательной
программы

(должность, ученая степень, ученое
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Еремеев А.А.
	Идентификатор	Rf4a785d4-YeremeevAA-78c0f249

(подпись)

А.А.

Еремеев

(расшифровка
подписи)

Заведующий
выпускающей кафедры

(должность, ученая степень, ученое
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Невский А.Ю.
	Идентификатор	R4bc65573-NevskyAY-0b6e493d

(подпись)

А.Ю.

Невский

(расшифровка
подписи)

ОБЩАЯ ЧАСТЬ

Оценочные материалы по дисциплине предназначены для оценки: достижения обучающимися запланированных результатов обучения по дисциплине, этапа формирования запланированных компетенций и уровня освоения дисциплины.

Оценочные материалы по дисциплине включают оценочные средства для проведения мероприятий текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Формируемые у обучающегося компетенции:

1. ПК-7 использование современных стандартов и методик, разработка регламентов для организации управления процессами жизненного цикла ИТ-инфраструктуры предприятий
2. ПК-8 организация взаимодействия с клиентами и партнерами в процессе решения задач управления жизненным циклом ИТ-инфраструктуры предприятия
3. ПК-12 умение выполнять технико-экономическое обоснование проектов по совершенствованию и регламентацию бизнес-процессов и ИТ-инфраструктуры предприятия
4. ПК-15 умение проектировать архитектуру электронного предприятия

и включает:

для текущего контроля успеваемости:

Форма реализации: Компьютерное задание

1. Мобильные платформы (Тестирование)
2. Мобильные устройства и их характеристики (Тестирование)
3. Обзор инструментальных средств разработки приложений (Тестирование)
4. Android-приложения (Тестирование)

Форма реализации: Письменная работа

1. Основы разработки интерфейсов мобильных приложений (Доклад)

БРС дисциплины

10 семестр

Раздел дисциплины	Веса контрольных мероприятий, %					
	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3	КМ-4	КМ-5
	Срок КМ:	3	6	9	11	15
Мобильные устройства и их характеристики						
Определение мобильных устройств		+	+			
Характеристики технологий передачи данных		+	+			

Мобильные платформы					
Развитие ОС	+	+			
Современные операционные системы	+	+			
Обзор инструментальных средств разработки приложений					
Обзор сред программирования			+		
Эмуляторы			+		
Android-приложения					
Виды Android-приложений				+	
Архитектура приложения, основные компоненты				+	
Основы разработки интерфейсов мобильных приложений					
Визуальный дизайн интерфейсов					+
Элементы управления и дизайн навигации					+
Вес КМ:	20	20	20	20	20

\$Общая часть/Для промежуточной аттестации\$

СОДЕРЖАНИЕ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

I. Оценочные средства для оценки запланированных результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Индекс компетенции	Индикатор	Запланированные результаты обучения по дисциплине	Контрольная точка
ПК-7	ПК-7(Компетенция)	Знать: архитектуру, основные компоненты и виды Android-приложений Уметь: использовать методы графического дизайна	Мобильные устройства и их характеристики (Тестирование) Мобильные платформы (Тестирование) Основы разработки интерфейсов мобильных приложений (Доклад)
ПК-8	ПК-8(Компетенция)	Знать: характеристики технологий передачи данных Уметь: разрабатывать на основе полученных навыков простейшие приложения	Обзор инструментальных средств разработки приложений (Тестирование) Основы разработки интерфейсов мобильных приложений (Доклад)
ПК-12	ПК-12(Компетенция)	Знать: современные операционные системы	Android-приложения (Тестирование)
ПК-15	ПК-15(Компетенция)	Уметь: создать реальный объект с помощью инструментов визуального дизайна	Основы разработки интерфейсов мобильных приложений (Доклад)

II. Содержание оценочных средств. Шкала и критерии оценивания

КМ-1. Мобильные устройства и их характеристики

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 20

Процедура проведения контрольного мероприятия: Тестирование производится с использованием СДО "Прометей". К тестированию допускается пользователь, изучивший материалы, авторизованной уникальным логином и паролем. Время, отведенное на выполнение задания не более 20 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

Знать: архитектуру, основные компоненты и виды Android-приложений

1. Радиус действия Bluetooth составляет:

	1-10м
✓	10-100м
	До 1км

2. Что позволяет GPRS

	Обеспечивает высокую скорость wi-fi соединения
✓	Обеспечивает доступ с мобильного телефона в интернет
	Обеспечивает доступ к бесплатным радиостанциям

3. В чем заключается главное отличие сетей 3G и 2G

	Частотный диапазон
✓	Передача большого объема информации на высоких скоростях
	Радиус действия
	Способ модуляции

4. Поддерживает ли 4G традиционные услуги телефонии с коммутацией каналов

	Да
	Да, с ограничениями
✓	Нет

5. Как называется протокол электронной почты

	EP
✓	SMTP
	EMP
	WAP

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

КМ-2. Мобильные платформы

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 20

Процедура проведения контрольного мероприятия: Тестирование производится с использованием СДО "Прометей". К тестированию допускается пользователь, изучивший материалы, авторизованной уникальным логином и паролем. Время, отведенное на выполнение задания не более 20 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

Знать: архитектуру, основные компоненты и виды Android-приложений	1. На базе какого движка разрабатывалась FireFox OS								
	<table border="1"><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>QNX</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>Gecko</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Symbian</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Разрабатывалась с нуля</td></tr></table>	<input type="checkbox"/>	QNX	<input checked="" type="checkbox"/>	Gecko	<input type="checkbox"/>	Symbian	<input type="checkbox"/>	Разрабатывалась с нуля
	<input type="checkbox"/>	QNX							
	<input checked="" type="checkbox"/>	Gecko							
<input type="checkbox"/>	Symbian								
<input type="checkbox"/>	Разрабатывалась с нуля								
2. Какая операционная система разрабатывалась компанией Samsung									
<table border="1"><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>BlackBerry OS</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Android</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>Bada</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Firefox OS</td></tr></table>	<input type="checkbox"/>	BlackBerry OS	<input type="checkbox"/>	Android	<input checked="" type="checkbox"/>	Bada	<input type="checkbox"/>	Firefox OS	
<input type="checkbox"/>	BlackBerry OS								
<input type="checkbox"/>	Android								
<input checked="" type="checkbox"/>	Bada								
<input type="checkbox"/>	Firefox OS								
	3. На каких устройствах в основном сейчас используется Tizen								
	<table border="1"><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>Smart TV</td></tr><tr><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td>Умные часы</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Электрические плиты</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>Ноутбуки</td></tr></table>	<input checked="" type="checkbox"/>	Smart TV	<input checked="" type="checkbox"/>	Умные часы	<input type="checkbox"/>	Электрические плиты	<input type="checkbox"/>	Ноутбуки
<input checked="" type="checkbox"/>	Smart TV								
<input checked="" type="checkbox"/>	Умные часы								
<input type="checkbox"/>	Электрические плиты								
<input type="checkbox"/>	Ноутбуки								
	4. Что такое кастомизация?								

	<input checked="" type="checkbox"/>	Настройка телефона «под себя»
		Управление телефоном с помощью жестов
		Доступность телефона для людей с ограниченными возможностями
		Удобство голосового управления гаджетом
5. Как называется облачное хранилище Google		
	<input type="checkbox"/>	Google Cloud
	<input type="checkbox"/>	Dropbox
	<input type="checkbox"/>	OneDrive
	<input checked="" type="checkbox"/>	Google Диск

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

КМ-3. Обзор инструментальных средств разработки приложений

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 20

Процедура проведения контрольного мероприятия: Тестирование производится с использованием СДО "Прометей". К тестированию допускается пользователь, изучивший материалы, авторизованной уникальным логином и паролем. Время, отведенное на выполнение задания не более 20 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

Знать: характеристики технологий передачи данных	1. Android Studio - среда разработки под Android, основанная на:	
	<input type="checkbox"/>	Microsoft Visual Studio
	<input type="checkbox"/>	Eclipse
	<input type="checkbox"/>	Aptana Studio
	<input type="checkbox"/>	Adobe Dreamweaver
	<input checked="" type="checkbox"/>	IntelliJ IDEA

	2. Marmalade SDK используется, в основном, для:	
	<input type="checkbox"/>	Разработки приложений
	<input type="checkbox"/>	Тестирования
	<input checked="" type="checkbox"/>	Разработки игр
	<input type="checkbox"/>	Создания графических анимаций
	3. Что такое эмуляция	
	<input type="checkbox"/>	Процесс тестирования приложения
	<input checked="" type="checkbox"/>	Возможность компьютерной программы в одном устройстве имитировать другую программу или устройство
	<input type="checkbox"/>	Процесс отладки приложения
	4. Что из перечисленного является недостатком эмуляторов	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Требует много системных ресурсов
	<input checked="" type="checkbox"/>	Медленная загрузка
	<input checked="" type="checkbox"/>	Невозможность проверки специфических настроек, которые характерны только для смартфона
	<input type="checkbox"/>	Высокая стоимость
	<input type="checkbox"/>	Сложность использования
	5. Что такое IDE	
	<input type="checkbox"/>	Графический интерфейс для создания виртуальных Android устройств
	<input checked="" type="checkbox"/>	Интегрированная среда разработки
	<input type="checkbox"/>	Инструмент, позволяющий загрузить компоненты Android SDK

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

КМ-4. Android-приложения

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 20

Процедура проведения контрольного мероприятия: Тестирование производится с использованием СДО "Прометей". К тестированию допускается пользователь, изучивший материалы, авторизованной уникальным логином и паролем. Время, отведенное на выполнение задания не более 20 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

Знать: современные операционные системы	<p>1.Что такое виджеты</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Всплывающие уведомления на смартфоне</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Системные настройки смартфона, которые не может менять пользователь</td> </tr> </table> <p>2.Активность это:</p> <table border="1"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Видимая часть приложения</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Приложение, следящее за активностью пользователя</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Приложение, следящее за периодами активности смартфона</td> </tr> </table> <p>3.Сколько существует методов, вызываемых системой для управления жизненным циклом активности</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>5</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>7</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>8</td> </tr> </table> <p>4.Какую информацию содержит манифест приложения</p> <table border="1"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>всю необходимую информацию, используемую системой для запуска и выполнения приложения</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>всю необходимую информацию о компонентах, необходимых для работы приложения</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>всю необходимую информацию, используемую системой для выполнения приложения</td> </tr> </table> <p>5.Какой класс является базовым для виджетов</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Main</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>View</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Intent</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Context</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	Всплывающие уведомления на смартфоне	<input checked="" type="checkbox"/>	Небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе	<input type="checkbox"/>	Системные настройки смартфона, которые не может менять пользователь	<input checked="" type="checkbox"/>	Видимая часть приложения	<input type="checkbox"/>	Приложение, следящее за активностью пользователя	<input type="checkbox"/>	Приложение, следящее за периодами активности смартфона	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6	<input checked="" type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	8	<input checked="" type="checkbox"/>	всю необходимую информацию, используемую системой для запуска и выполнения приложения	<input type="checkbox"/>	всю необходимую информацию о компонентах, необходимых для работы приложения	<input type="checkbox"/>	всю необходимую информацию, используемую системой для выполнения приложения	<input type="checkbox"/>	Main	<input checked="" type="checkbox"/>	View	<input type="checkbox"/>	Intent	<input type="checkbox"/>	Context
	<input type="checkbox"/>	Всплывающие уведомления на смартфоне																																	
<input checked="" type="checkbox"/>	Небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе																																		
<input type="checkbox"/>	Системные настройки смартфона, которые не может менять пользователь																																		
<input checked="" type="checkbox"/>	Видимая часть приложения																																		
<input type="checkbox"/>	Приложение, следящее за активностью пользователя																																		
<input type="checkbox"/>	Приложение, следящее за периодами активности смартфона																																		
<input type="checkbox"/>	5																																		
<input type="checkbox"/>	6																																		
<input checked="" type="checkbox"/>	7																																		
<input type="checkbox"/>	8																																		
<input checked="" type="checkbox"/>	всю необходимую информацию, используемую системой для запуска и выполнения приложения																																		
<input type="checkbox"/>	всю необходимую информацию о компонентах, необходимых для работы приложения																																		
<input type="checkbox"/>	всю необходимую информацию, используемую системой для выполнения приложения																																		
<input type="checkbox"/>	Main																																		
<input checked="" type="checkbox"/>	View																																		
<input type="checkbox"/>	Intent																																		
<input type="checkbox"/>	Context																																		

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

КМ-5. Основы разработки интерфейсов мобильных приложений

Формы реализации: Письменная работа

Тип контрольного мероприятия: Доклад

Вес контрольного мероприятия в БРС: 20

Процедура проведения контрольного мероприятия: Материалы выполненной работы представляются в электронном виде с использованием СДО "Прометей"

Краткое содержание задания:

Задание связано с углубленным изучением раздела и самостоятельным поиском материалов для раскрытия темы доклада. В качестве тем докладов студентам предлагаются следующие варианты: 1. Изобразительное искусство, как инструмент визуального дизайна 2. Роль фирменного стиля во внешний виде и в поведении программного продукта 3. Цвет, типографика, форма и композиция как базовыми визуальными навыками 4. Кнопки. Типы и функции. 5. Ограничивающие и неограничивающие элементы ввода 6. Рекомендации по проектированию GUI под Android

Контрольные вопросы/задания:

Уметь: использовать методы графического дизайна	1.Что такое IDE <table border="1" data-bbox="735 1384 1477 1554"><tbody><tr><td data-bbox="735 1384 788 1451"></td><td data-bbox="788 1384 1477 1451">Графический интерфейс для создания виртуальных Android устройств</td></tr><tr><td data-bbox="735 1451 788 1485">✓</td><td data-bbox="788 1451 1477 1485">Интегрированная среда разработки</td></tr><tr><td data-bbox="735 1485 788 1554"></td><td data-bbox="788 1485 1477 1554">Инструмент, позволяющий загрузить компоненты Android SDK</td></tr></tbody></table>		Графический интерфейс для создания виртуальных Android устройств	✓	Интегрированная среда разработки		Инструмент, позволяющий загрузить компоненты Android SDK				
	Графический интерфейс для создания виртуальных Android устройств										
✓	Интегрированная среда разработки										
	Инструмент, позволяющий загрузить компоненты Android SDK										
Уметь: разрабатывать на основе полученных навыков простейшие приложения	1.Android IDE – среда разработки под Android, основанная на: <table border="1" data-bbox="735 1704 1102 1877"><tbody><tr><td data-bbox="735 1704 788 1738"></td><td data-bbox="788 1704 1102 1738">Microsoft Visual Studio</td></tr><tr><td data-bbox="735 1738 788 1771">✓</td><td data-bbox="788 1738 1102 1771">Eclipse</td></tr><tr><td data-bbox="735 1771 788 1805"></td><td data-bbox="788 1771 1102 1805">Aptana Studio</td></tr><tr><td data-bbox="735 1805 788 1839"></td><td data-bbox="788 1805 1102 1839">Adobe Dreamweaver</td></tr><tr><td data-bbox="735 1839 788 1877"></td><td data-bbox="788 1839 1102 1877">IntelliJ IDEA</td></tr></tbody></table>		Microsoft Visual Studio	✓	Eclipse		Aptana Studio		Adobe Dreamweaver		IntelliJ IDEA
	Microsoft Visual Studio										
✓	Eclipse										
	Aptana Studio										
	Adobe Dreamweaver										
	IntelliJ IDEA										
Уметь: создать реальный объект с помощью инструментов визуального дизайна	1.В каких случаях в мобильных приложениях необходимы контент-провайдеры <table border="1" data-bbox="735 2029 1477 2060"><tbody><tr><td data-bbox="735 2029 788 2060">✓</td><td data-bbox="788 2029 1477 2060">приложение предоставляет сложные данные или</td></tr></tbody></table>	✓	приложение предоставляет сложные данные или								
✓	приложение предоставляет сложные данные или										

	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>файлы другим приложениям</td> </tr> <tr> <td>✓</td> <td>приложение позволяет пользователям копировать сложные данные в другие приложения</td> </tr> <tr> <td>✓</td> <td>приложение предоставляет специальные варианты поиска, используя поисковую платформу (framework)</td> </tr> </table> <p>2. Приложение под Android компилируется в файл с расширением:</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>*.exe</td> </tr> <tr> <td></td> <td>*.js</td> </tr> <tr> <td></td> <td>*.dll</td> </tr> <tr> <td>✓</td> <td>*.apk</td> </tr> </table> <p>3. Сколько пользователей использует последнюю версию Android?</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>Более 80%</td> </tr> <tr> <td>✓</td> <td>Менее 20%</td> </tr> <tr> <td></td> <td>100%, т.к. ОС автоматически обновляется</td> </tr> </table>		файлы другим приложениям	✓	приложение позволяет пользователям копировать сложные данные в другие приложения	✓	приложение предоставляет специальные варианты поиска, используя поисковую платформу (framework)		*.exe		*.js		*.dll	✓	*.apk		Более 80%	✓	Менее 20%		100%, т.к. ОС автоматически обновляется
	файлы другим приложениям																				
✓	приложение позволяет пользователям копировать сложные данные в другие приложения																				
✓	приложение предоставляет специальные варианты поиска, используя поисковую платформу (framework)																				
	*.exe																				
	*.js																				
	*.dll																				
✓	*.apk																				
	Более 80%																				
✓	Менее 20%																				
	100%, т.к. ОС автоматически обновляется																				

Описание шкалы оценивания:

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "отлично" выставляется если задание выполнено в полном объеме или выполнено преимущественно верно

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "хорошо" выставляется если большинство вопросов раскрыто. выбрано верное направление для решения задач

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "удовлетворительно" выставляется если задание преимущественно выполнено

СОДЕРЖАНИЕ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

10 семестр

Форма промежуточной аттестации: Экзамен

1. Перечень компетенций/индикаторов и контрольных вопросов проверки результатов освоения дисциплины

1. Компетенция/Индикатор: ПК-7(Компетенция)

Вопросы, задания

- 1.Перечислить основные виды Android-приложений
- 2.Раскрыть внутреннюю организацию приложений под Android
- 3.Дать определение и привести примеры виджетов

Материалы для проверки остаточных знаний

1.Как называется совокупность средств и правил взаимодействия человека и компьютера:

Ответы:

- а) приложение б) пользовательский интерфейс в) объектный интерфейс

Верный ответ: б)

2.Какой тип интерфейса позволяет проводить идентификацию пользователя по отпечаткам пальцев:

Ответы:

- а) интерфейс командной строки б) на основе биометрической технологии в) речевой интерфейс

Верный ответ: б)

3.Элемент управления, предназначенный для выбора нескольких вариантов, включение которого помечается галочкой:

Ответы:

- а) флажок б) переключатель в) выпадающий список

Верный ответ: а)

2. Компетенция/Индикатор: ПК-8(Компетенция)

Вопросы, задания

- 1.Привести примеры мобильных платформ
- 2.Раскрыть понятие эмуляции
- 3.Привести примеры и описать функции нескольких мобильных приложений

Материалы для проверки остаточных знаний

1.Основными элементами графического интерфейса являются:

Ответы:

- а) окна б) файлы в) команды

Верный ответ: а)

2.Для выбора одного из нескольких возможных вариантов служат:

Ответы:

- а) флажки б) переключатели в) списки

Верный ответ: б)

3. Компетенция/Индикатор: ПК-12(Компетенция)

Вопросы, задания

- 1.Перечислить основные технологии передачи данных
- 2.Пояснить, в чем состоит отличие беспроводной и мобильной связи

Материалы для проверки остаточных знаний

- 1.Цветовая модель RGB состоит из цветов:

Ответы:

- а) красного, желтого и зеленого б) голубого, белого и черного в) красного, зеленого и синего

Верный ответ: в)

- 2.Приложение под Android компилируется в файл с расширением:

Ответы:

- а) *.exe б) *.js в) *.dll г) *.apk

Верный ответ: г)

4. Компетенция/Индикатор: ПК-15(Компетенция)

Вопросы, задания

- 1.Раскрыть понятие мобильного устройства
- 2.Сформулировать основные задачи мобильной связи

Материалы для проверки остаточных знаний

- 1.Графическим редактором называется программа, предназначенная для:

Ответы:

- а) работы с графическими изображениями б) работы с диаграммами, графами и графиками в) преобразования текстовых данных в картинку

Верный ответ: а)

- 2.Элемент управления, который содержит перечень команд, раскрывается при нажатии раскрывающей кнопки, называется:

Ответы:

- а) выпадающий список б) переключатель в) командная кнопка

Верный ответ: а)

- 3.С точки зрения вычислительной техники пиксель – это:

Ответы:

- а) 12 отрезков люминофора б) минимально возможная часть изображения, для которой имеется возможность независимым образом задать любой цвет в) электронно-позитронный луч

Верный ответ: б)

II. Описание шкалы оценивания

Оценка: 5

Нижний порог выполнения задания в процентах: 80

Описание характеристики выполнения знания: Работа выполнена в рамках "продвинутого" уровня. Ответы даны верно, четко сформулированные особенности практических решений

Оценка: 4

Нижний порог выполнения задания в процентах: 70

Описание характеристики выполнения знания: Работа выполнена в рамках "базового" уровня. Большинство ответов даны верно. В части материала есть незначительные недостатки

Оценка: 3

Нижний порог выполнения задания в процентах: 60

Описание характеристики выполнения знания: Работа выполнена в рамках "порогового" уровня. Основная часть задания выполнена верно. на вопросы углубленного уровня

III. Правила выставления итоговой оценки по курсу

Оценка определяется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе для студентов НИУ «МЭИ» на основании семестровой и аттестационной составляющих.