

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

Направление подготовки/специальность: 09.04.03 Прикладная информатика

Наименование образовательной программы: Облачные вычисления

Уровень образования: высшее образование - магистратура

Форма обучения: Заочная

**Оценочные материалы
по дисциплине
Разработка мобильных приложений**

**Москва
2022**

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ РАЗРАБОТАЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Еремеев А.П.
	Идентификатор	R9def8507-YeremeevAP-bf7507dd

(подпись)

А.П. 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	Петров С.А.
	Идентификатор	R75f078b9-PetrovSA-cc5dcd67

(подпись)

С.А. Петров

(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-1 способен руководить разработкой программного кода
 - ИД-3 Оценка качества алгоритмизации поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания или других принятых в организации нормативных документов
 - ИД-4 Оценка качества и эффективности программного кода
 - ИД-5 Принятие управленческих решений по изменению программного кода
 - ИД-6 Редактирование программного кода
 - ИД-7 Контроль версий программного обеспечения в соответствии с регламентом и выбранной системой контроля версий
2. ПК-2 способен руководить проверкой работоспособности программного обеспечения
 - ИД-1 Распределение задач на проверку работоспособности программного обеспечения между исполнителями
 - ИД-2 Оценка качества разработанных процедур отладки программного кода
 - ИД-7 Принятие управленческих решений по результатам проверки работоспособности программного обеспечения об исправлении ошибок, рефакторинге и оптимизации кода
3. ПК-3 способен руководить интеграцией программных модулей и компонентов программного обеспечения
 - ИД-1 Назначение заданий на разработку процедур интеграции, сборку, подключение к внешней среде, проверку работоспособности выпусков программного продукта
 - ИД-2 Оценка результатов выполнения назначенных заданий на разработку процедур интеграции, сборку, подключение к внешней среде, проверку работоспособности выпусков программного продукта
 - ИД-3 Принятие управленческих решений по результатам проверки работоспособности выпусков программного продукта (решение о выпуске/невыпуске версии, отправка задач на доработку, добавление новых задач, передача на тестирование)

и включает:

для текущего контроля успеваемости:

Форма реализации: Компьютерное задание

1. Особенности интерфейсов для смартфонов (Тестирование)
2. Принципы переноса приложений (Тестирование)

Форма реализации: Письменная работа

1. Основы тестирования и отладки приложений (Доклад)
2. Проектирование, ориентированное на пользователей (Доклад)

БРС дисциплины

4 семестр

Раздел дисциплины	Веса контрольных мероприятий, %				
	Индекс КМ:	КМ-1	КМ-2	КМ-3	КМ-4
	Срок КМ:	4	8	12	16
Проектирование, ориентированное на пользователей					
Эволюция процесса разработки программного обеспечения	+				
Проектирование	+				
Особенности интерфейсов для смартфонов. Принципы юзабилити					
Создание качественного интерфейса: принципы и шаблоны			+		
Визуальный дизайн интерфейсов			+		
Проектирование для различных потребностей			+		
Основы тестирования и отладки приложений на смартфоне					
Общие вопросы тестирования и отладки				+	
Тестирование приложений в Android IDE				+	
Принципы переноса ранее разработанных приложений на смартфон					
Портирование приложений					+
Особенности разработки интерфейсов с учетом возможностей смартфона					+
Портирование графики, работа с файловой системой и сетью					+
	Вес КМ:	25	25	25	25

\$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-1	ИД-3 _{ПК-1} Оценка качества алгоритмизации поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания или других принятых в организации нормативных документов	Знать: причины и последовательность принятия решений по изменению программного кода	Принципы переноса приложений (Тестирование)
ПК-1	ИД-4 _{ПК-1} Оценка качества и эффективности программного кода	Уметь: вести контроль версий разрабатываемого продукта в соответствии с регламентом	Основы тестирования и отладки приложений (Доклад)
ПК-1	ИД-5 _{ПК-1} Принятие управленческих решений по изменению программного кода	Знать: принципы визуального дизайна интерфейсов	Принципы переноса приложений (Тестирование)
ПК-1	ИД-6 _{ПК-1} Редактирование программного кода	Уметь: использовать дополнительные инструменты тестирования и отладки мобильных приложений	Проектирование, ориентированное на пользователей (Доклад)
ПК-1	ИД-7 _{ПК-1} Контроль версий	Уметь:	Проектирование, ориентированное на пользователей (Доклад)

	программного обеспечения в соответствии с регламентом и выбранной системой контроля версий	учитывать при проектировании основные особенности платформы тестирования Android	
ПК-2	ИД-1 _{ПК-2} Распределение задач на проверку работоспособности программного обеспечения между исполнителями	Знать: основные методы портирования графики, работы с файловой системой и сетью	Особенности интерфейсов для смартфонов (Тестирование)
ПК-2	ИД-2 _{ПК-2} Оценка качества разработанных процедур отладки программного кода	Уметь: оценивать качество и эффективность программного кода	Основы тестирования и отладки приложений (Доклад)
ПК-2	ИД-7 _{ПК-2} Принятие управленческих решений по результатам проверки работоспособности программного обеспечения об исправлении ошибок, рефакторинге и оптимизации кода	Знать: принципы и шаблоны проектирования взаимодействия	Особенности интерфейсов для смартфонов (Тестирование)
ПК-3	ИД-1 _{ПК-3} Назначение заданий на разработку процедур интеграции, сборку, подключение к внешней среде, проверку работоспособности выпусков программного продукта	Знать: особенности портирования приложений на мобильные платформы	Принципы переноса приложений (Тестирование)
ПК-3	ИД-2 _{ПК-3} Оценка	Уметь:	Основы тестирования и отладки приложений (Доклад)

	результатов выполнения назначенных заданий на разработку процедур интеграции, сборку, подключение к внешней среде, проверку работоспособности выпусков программного продукта	использовать технические особенности смартфонов, влияющие на работу приложений	
ПК-3	ИД-3ПК-3 Принятие управленческих решений по результатам проверки работоспособности выпусков программного продукта (решение о выпуске/невыпуске версии, отправка задач на доработку, добавление новых задач, передача на тестирование)	Уметь: выделять основные этапы процесса разработки персонажа	Проектирование, ориентированное на пользователей (Доклад)

II. Содержание оценочных средств. Шкала и критерии оценивания

КМ-1. Проектирование, ориентированное на пользователей

Формы реализации: Письменная работа

Тип контрольного мероприятия: Доклад

Вес контрольного мероприятия в БРС: 25

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. Эволюция процесса разработки программного обеспечения 2. Основные инструменты для проектирования взаимодействия 3. Пример процесса целеориентированного проектирования 4. Основные шаги процесса разработки персонажа 5. Особенности процесса формирования требований к продукту на основе персонажей и сценариев

Контрольные вопросы/задания:

Уметь: использовать дополнительные инструменты тестирования и отладки мобильных приложений	1. Укажите основные шаги проектирования 2. Выберите инструмент для разработки ПО 3. Продемонстрируйте основные инструменты для проектирования взаимодействия
Уметь: учитывать при проектировании основные особенности платформы тестирования Android	1. Продемонстрируйте этапы разработки мобильного приложения в порядке их следования 2. Объясните принципы Genius-проектирование 3. Укажите, что учитывается при проектировании продукта
Уметь: выделять основные этапы процесса разработки персонажа	1. Рассмотрите принципы проектирования взаимодействия 2. Укажите принципы исследования пользовательского опыта 3. Поясните выражение : персонажи, как модели пользователей

Описание шкалы оценивания:

Оценка: зачтено

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "зачтено" выставляется если задание выполнено правильно или с незначительными недочетами

Оценка: не зачтено

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "не зачтено" выставляется если задание не выполнено в отведенный срок или результат не соответствует заданию

КМ-2. Особенности интерфейсов для смартфонов

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 25

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 40 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

<p>Знать: основные методы портирования графики, работы с файловой системой и сетью</p>	<p>1. Большинство принципов проектирования взаимодействия и визуального дизайна не привязаны к конкретной платформе. Какие ограничения требуют особых соображений?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Размер экрана 2. Стоимость устройства 3. Способы ввода 4. Цвет устройства 5. Наличие камеры <p>ответ: 1,3 ,5</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 1. 1. Что такое принципы проектирования взаимодействия? 2. Рекомендации, касающиеся поведения, формы и содержания продукта 3. Правила написания кода, которых придерживаются разработчики 4. Требования к продукту, предъявляемые Мировым Консорциумом <p>ответ: 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 1. Какое свойство не относится к помогающим задать четкую визуальную структуру? 1. Выравнивание 2. Цвет элементов 3. Сетка 4. Логические маршруты <p>ответ: 2</p>
<p>Знать: принципы и шаблоны проектирования взаимодействия</p>	<p>1. Как называют описательные модели пользователей?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1. Кадры 2. Юзеры 3. Персонажи 4. ОМП <p>ответ: 3</p> <p>2. Какое свойство не является важным для анализа при создании пользовательского интерфейса?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1. Форма 2. Размер 3. Цвет 4. Яркость 5. Текстура

	6. Все перечисленные свойства важны ответ: 6
--	---

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. Основы тестирования и отладки приложений

Формы реализации: Письменная работа

Тип контрольного мероприятия: Доклад

Вес контрольного мероприятия в БРС: 25

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. Основные этапы цикла тестирования 2. Классификация тестирования 3. Основные типы тестирования 4. Основные особенности платформы тестирования Android 5. Дополнительные инструменты тестирования

Контрольные вопросы/задания:

Уметь: вести контроль версий разрабатываемого продукта в соответствии с регламентом	1.Выберите тип тестирования 2.Постройте цикл тестирования 3.Проанализируйте вероятность использования дополнительных возможностей тестирования
Уметь: оценивать качество и эффективность программного кода	1.Укажите когда должен запускаться процесс тестирования 2.Дайте определение Fake GPS location 3.Продемонстрируйте сборщик статистики
Уметь: использовать технические особенности смартфонов, влияющие на работу приложений	1.Продемонстрируйте облачные платформы устройств 2.Объясните основы тестирования приложений 3.Рассмотрите реакции приложения на внешние прерывания

Описание шкалы оценивания:

Оценка: зачтено

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "зачтено" выставляется если задание выполнено правильно или с незначительными недочетами

Оценка: не зачтено

Описание характеристики выполнения знания: Оценка "не зачтено" выставляется если задание не выполнено в отведенный срок или результат не соответствует заданию

КМ-4. Принципы переноса приложений

Формы реализации: Компьютерное задание

Тип контрольного мероприятия: Тестирование

Вес контрольного мероприятия в БРС: 25

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 30 минут. Количество попыток не более 2-х

Краткое содержание задания:

Контрольная точка направлена на оценку освоения изученного материала по разделу

Контрольные вопросы/задания:

<p>Знать: причины и последовательность принятия решений по изменению программного кода</p>	<p>1. Допускается ли добавление новых свойств или удаление части имеющихся при портировании?</p> <p>1. 1. Да</p> <p>2. Нет</p> <p>3. Добавление не допускается, удаление допускается</p> <p>ответ: 2</p> <p>2. С помощью каких языков обычно пишут web-приложения?</p> <p>1. 1. HTML2, CSS, JavaScript</p> <p>2. HTML5, CSS, C#</p> <p>3. HTML5, CSS, Visual Basic</p> <p>4. HTML2, CSS, VBScript</p> <p>5. HTML5, CSS, JavaScript</p> <p>ответ: 5</p> <p>3. Какие свойства смартфона требуют особого внимания при разработке приложений?</p> <p>1. Ограниченный доступный объем памяти, как оперативной, так и используемой для хранения пользовательских приложений.</p> <p>2. Слабый графический процессор.</p> <p>3. Ограниченный срок работы устройства от батареи.</p> <p>4. Небольшой экран</p> <p>ответ: 1,2,3,4</p>
<p>Знать: принципы визуального дизайна интерфейсов</p>	<p>1. Какой рекомендуемый минимальный размер элементов управления в приложениях?</p> <p>1. 1. 4-7мм</p> <p>2. 7-10мм</p> <p>3. 10-13мм</p> <p>4. Зависит от типа приложения</p> <p>ответ: 2</p>

	<p>2. Выберите минимальное расстояние между элементами управления?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4DP 2. 8DP 3. 12DP 4. 16DP <p>ответ: 2</p> <p>3. Метод «черного ящика» предполагает доступ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. К исходному коду программ 2. К программному обеспечению только через те интерфейсы, которые доступны пользователю. 3. К программному обеспечению только через те интерфейсы, которые доступны разработчику. <p>ответ: 2</p>
<p>Знать: особенности портирования приложений на мобильные платформы</p>	<p>1. Что является главной задачей при портировании?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Добавление новых свойств 2. Удаление лишних/ненужных свойств 3. Сохранение привычных пользователю интерфейса и приемов работы с программой <p>ответ: 3</p> <p>2. Что такое разрешение экрана?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Права доступа к экрану приложения 2. Количество пикселей в физической области экрана 3. Общее число физических пикселей на экране <p>ответ: 3</p> <p>3. Какое приложение легче всего портировать?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Нативное приложение 2. Веб-приложение 3. Гибридное приложение <p>ответ: 2</p>

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

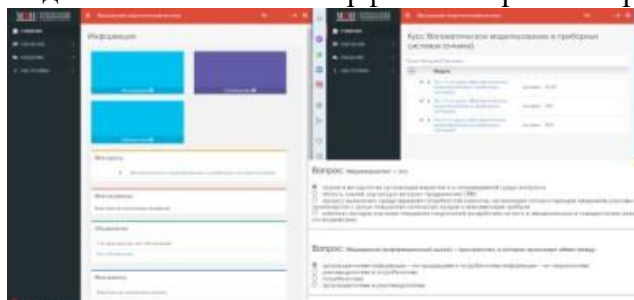
СОДЕРЖАНИЕ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

4 семестр

Форма промежуточной аттестации: Зачет с оценкой

Пример билета

Вид билета связан с интерфейсом сервиса "Прометей"



Процедура проведения

В тесте 20 вопросов встречаются вопросы следующих типов: 1. с одним вариантом ответа (в вопросах «один из многих», система сравнивает ответ слушателя с правильным ответом и автоматически выставляет за него назначенный балл) 2. с выбором нескольких вариантов ответов (в вопросах «многие из многих» система оценивает каждый ответ отдельно; есть возможность разрешить слушателю получить за вопрос 0,75 балла, если он выберет 3 правильных ответа из 4) 3. на соответствие слушатель должен привести в соответствие левую и правую часть ответа (в вопросах «соответствие» система оценивает каждый ответ отдельно; можно разрешить слушателю получить за вопрос 0,75 балла, если он выберет 3 правильных ответа из 4) 4. развернутый ответ, вводится в ручную в специально отведенное поле (ручная оценка преподавателем)

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

1. Компетенция/Индикатор: ИД-3ПК-1 Оценка качества алгоритмизации поставленных задач в соответствии с требованиями технического задания или других принятых в организации нормативных документов

Вопросы, задания

1. Перечислить особенности проектирования для различных потребностей

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Как называют описательные модели пользователей?

Ответы:

1) кадры 2) юзеры 3) персонажи 4) ОМП

Верный ответ: 3)

2. Компетенция/Индикатор: ИД-4ПК-1 Оценка качества и эффективности программного кода

Вопросы, задания

1. Объяснить основную суть портирования графики

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Ответить на вопрос, допускается ли добавление новых свойств или удаление части имеющихся при портировании

Ответы:

1) да 2) нет 3) добавление не допускается, удаление допускается

Верный ответ: 2)

3. Компетенция/Индикатор: ИД-5_{ПК-1} Принятие управленческих решений по изменению программного кода

Вопросы, задания

1. Назвать особенности портирования приложений на мобильные платформы

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Понять, что тестируется при системном тестировании

Ответы:

1) разрабатываемая система целиком, проверяется соответствие системным спецификациям 2) объединенные элементы (компоненты или подсистемы) общей системы, направлено на проверку взаимодействия компонентов 3) по отдельности небольшие разработанные компоненты системы, максимально отделенные от других компонентов, но при этом пригодные для тестирования

Верный ответ: 1)

4. Компетенция/Индикатор: ИД-6_{ПК-1} Редактирование программного кода

Вопросы, задания

1. Пояснить суть принципов юзабилити

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Назвать две основные группы во множестве технологий тестирования

Ответы:

1) внутреннее и внешнее тестирования 2) открытое и закрытое тестирования 3) статическое и динамическое тестирования

Верный ответ: 3)

5. Компетенция/Индикатор: ИД-7_{ПК-1} Контроль версий программного обеспечения в соответствии с регламентом и выбранной системой контроля версий

Вопросы, задания

1. Перечислить основные элементы анализа при создании пользовательского интерфейса

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Определить, когда должен запускаться процесс тестирования

Ответы:

1) после полного завершения процесса разработки 2) при каждой сборке системы в процессе разработки 3) после первой сборки системы и затем финальное тестирование после полного завершения процесса разработки

Верный ответ: 2)

6. Компетенция/Индикатор: ИД-1_{ПК-2} Распределение задач на проверку работоспособности программного обеспечения между исполнителями

Вопросы, задания

1. Раскрыть суть принципа проектирования взаимодействия

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Выбрать, сколько шрифтов желательно использовать в интерфейсах

Ответы:

1) один 2) один-два 3) не более 5 4) не ограничено

Верный ответ: 2)

7. Компетенция/Индикатор: ИД-2_{ПК-2} Оценка качества разработанных процедур отладки программного кода

Вопросы, задания

1. Назвать этапы и особенности разработки интерфейсов для разных экранов

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Перечислить принципы проектирования взаимодействия

Ответы:

1) рекомендации, касающиеся поведения, формы и содержания продукта. 2) правила написания кода, которых придерживаются разработчики. 3) требования к продукту, предъявляемые Мировым Консорциумом.

Верный ответ: 1)

8. Компетенция/Индикатор: ИД-7_{ПК-2} Принятие управленческих решений по результатам проверки работоспособности программного обеспечения об исправлении ошибок, рефакторинге и оптимизации кода

Вопросы, задания

1. Назвать особенности визуального дизайна интерфейсов смартфонов

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Определить, какая методика качественных исследований позволяет получить представление о техническом окружении и бизнес-контексте продукта

Ответы:

1) интервьюирование заинтересованных лиц 2) интервьюирование экспертов в предметной области (ЭПО) 3) интервьюирование пользователей и покупателей 4) наблюдение за пользователями/этнографические полевые исследования 5) обзор литературы аудит продукта/прототипа и конкурирующих решений

Верный ответ: 1)

9. Компетенция/Индикатор: ИД-1_{ПК-3} Назначение заданий на разработку процедур интеграции, сборку, подключение к внешней среде, проверку работоспособности выпусков программного продукта

Вопросы, задания

1. Перечислить основные свойства смартфона, актуальные при разработке приложений

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Дать определение «непреднамеренного» проектирования

Ответы:

1) команда сосредоточена на разработке и внедрении приложения, не задумывается об удобстве его использования 2) команда сосредоточена на разработке приложения, не задумывается о дальнейшем внедрении 3) команда сосредоточена на разработке приложения, не задумывается о скорости выполнения работы

Верный ответ: 1)

10. Компетенция/Индикатор: ИД-2ПК-3 Оценка результатов выполнения назначенных заданий на разработку процедур интеграции, сборку, подключение к внешней среде, проверку работоспособности выпусков программного продукта

Вопросы, задания

1. Назвать главные составляющие визуального дизайна интерфейсов

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Выбрать свойство, которое не является важным для анализа при создании пользовательского интерфейса

Ответы:

1) форма 2) размер 3) цвет 4) яркость 5) текстура 6) все перечисленные свойства важны
Верный ответ: 6)

11. Компетенция/Индикатор: ИД-3ПК-3 Принятие управленческих решений по результатам проверки работоспособности выпусков программного продукта (решение о выпуске/невыпуске версии, отправка задач на доработку, добавление новых задач, передача на тестирование)

Вопросы, задания

1. Раскрыть принципы визуального дизайна интерфейсов

Материалы для проверки остаточных знаний

1. Проектирование взаимодействия – это дисциплина, которая сосредоточена на:

Ответы:

1) проектировании связи между ядрами процессора 2) проектировании взаимодействия между пользователями 3) проектировании поведения программного продукта
Верный ответ: 3)

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