

Приложение 1 к рабочей программе  
по дисциплине «Визуальное программирование и

человеко-машинное взаимодействие»

Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»  
(СибГУТИ)

Уральский технический институт связи и информатики (филиал) в г. Екатеринбурге  
(УрТИСИ СибГУТИ)



Утверждаю  
Директор УрТИСИ СибГУТИ  
Е.А. Минина  
2022 г.

## ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

по дисциплине «Визуальное программирование и человеко-машинное взаимодействие»

для основной профессиональной образовательной программы по направлению

09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»

направленность (профиль) – Программное обеспечение средств вычислительной техники и  
автоматизированных систем

квалификация – бакалавр

форма обучения – очная, заочная

год начала подготовки (по учебному плану) – 2022

Екатеринбург 2022

Приложение 1 к рабочей программе  
по дисциплине «Визуальное программирование и  
человеко-машинное взаимодействие»

Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»  
(СибГУТИ)

Уральский технический институт связи и информатики (филиал) в г. Екатеринбурге  
(УрТИСИ СибГУТИ)

Утверждаю  
Директор УрТИСИ СибГУТИ  
Е.А. Минина  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

## **ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

по дисциплине **«Визуальное программирование и человеко-машинное взаимодействие»**  
для основной профессиональной образовательной программы по направлению  
09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»  
направленность (профиль) – Программное обеспечение средств вычислительной техники и  
автоматизированных систем  
квалификация – бакалавр  
форма обучения – очная, заочная  
год начала подготовки (по учебному плану) – 2022

Екатеринбург 2022

## 1. Перечень компетенций и индикаторов их достижения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенций	Этап	Предшествующие этапы (с указанием дисциплин)
<i>ОПК-9– Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.</i>	<b>ОПК-9.1.</b> Знать: методики использования программных средств для решения практических задач <b>ОПК-9.2.</b> Уметь: использовать программные средства для решения практических задач <b>ОПК-9.3.</b> Иметь навыки: использования программных средств для решения практических задач	2	Информатика (1 этап)
<i>ПК-3 – Способен проектировать и исследовать графические пользовательские интерфейсы</i>	<b>ПК-3.1.</b> Знать: правила типографского набора текста; основы верстки с использованием языков разметки; основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных языков. <b>ПК-3.2.</b> Уметь: верстать текст; работать с программами верстки; пользоваться языками разметки и описания стилей; эскизировать интерфейсы; получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее. <b>ПК-3.3.</b> Иметь навыки: эскизирования графического стиля; создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса; формализации общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции); дизайна таблиц; верстки таблиц.	2	Интернет-технологии (1 этап)

Форма промежуточной аттестации по дисциплине: экзамен (1 семестр).

## 2. Показатели, критерии и шкалы оценивания компетенций

2.1 Показателем оценивания компетенций на этапе их формирования при изучении дисциплины является уровень их освоения.

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
------------------	---------------------	--

<b>ОПК-9.1.</b> Знать: методики использования программных средств для решения практических задач		
Низкий (пороговый) уровень	<b>Знает:</b> методики использования программных средств для решения практических задач	Слабо знает методики использования программных средств для решения практических задач
Средний уровень		Знает методики использования программных средств для решения практических задач
Высокий уровень		В совершенстве знает методики использования программных средств для решения практических задач.
Шкала оценивания		<b>Дескрипторы уровней освоения компетенций</b>

<b>ОПК-9.2.</b> Уметь: использовать программные средства для решения практических задач		
Низкий (пороговый) уровень	<b>Умеет:</b> использовать программные средства для решения практических задач	Слабо умеет использовать программные средства для решения практических задач
Средний уровень		Умеет использовать программные средства для решения практических задач
Высокий уровень		Свободно умеет использовать программные средства для решения практических задач

Шкала оценивания	Результаты обучения	<b>Дескрипторы уровней освоения компетенций</b>
------------------	---------------------	---

<b>ОПК-9.3.</b> Иметь навыки: использования программных средств для решения практических задач		
Низкий (пороговый) уровень	<b>Владеет:</b> навыками использования программных средств для решения практических задач	Слабо владеет навыками использования программных средств для решения практических задач
Средний уровень		Владеет навыками использования программных средств для решения практических задач
Высокий уровень		Свободно владеет навыками использования программных средств для решения практических задач

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
------------------	---------------------	--

<b>ПК-3.1.</b> Знать: правила типографского набора текста; основы верстки с использованием языков разметки; основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных языков.		
Низкий (пороговый) уровень	<b>Знает:</b> правила типографского набора текста; основы верстки с использованием языков разметки; основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных	Слабо знает правила типографского набора текста; основы верстки с использованием языков разметки; основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных языков.

Средний уровень	языков.	Знает правила типографского набора текста; основы верстки с использованием языков разметки; основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных языков.
Высокий уровень		В совершенстве знает правила типографского набора текста; основы верстки с использованием языков разметки; основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных языков.

**ПК-3.2.** Уметь: верстать текст; работать с программами верстки; пользоваться языками разметки и описания стилей; эскизировать интерфейсы; получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.

Низкий (пороговый) уровень	<b>Умеет:</b> верстать текст; работать с программами верстки; пользоваться языками разметки и описания стилей; эскизировать интерфейсы; получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.	Слабо умеет верстать текст; работать с программами верстки; пользоваться языками разметки и описания стилей; эскизировать интерфейсы; получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.
Средний уровень		Умеет верстать текст; работать с программами верстки; пользоваться языками разметки и описания стилей; эскизировать интерфейсы; получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.
Высокий уровень		Свободно умеет верстать текст; работать с программами верстки; пользоваться языками разметки и описания стилей; эскизировать интерфейсы; получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее.

Шкала оценивания	Результаты обучения	Дескрипторы уровней освоения компетенций
<b>ПК-3.3.</b> Иметь навыки: эскизирования графического стиля; создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса; формализации общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции); дизайна таблиц; верстки таблиц.		
Низкий (пороговый) уровень	<b>Владеет:</b> навыками эскизирования графического стиля; создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса; формализации общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции); дизайна таблиц;	Слабо владеет навыками эскизирования графического стиля; создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса; формализации общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции); дизайна таблиц; верстки таблиц.

Средний уровень	верстки таблиц.	Владеет навыками эскизирования графического стиля; создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса; формализации общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции); дизайна таблиц; верстки таблиц.
Высокий уровень		Свободно владеет навыками эскизирования графического стиля; создания единой системы образов и метафор для графических объектов интерфейса; формализации общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции); дизайна таблиц; верстки таблиц.

## 2.2 Таблица соответствия результатов промежуточной аттестации по дисциплине уровню этапа формирования компетенций

Форма контроля	Шкала оценивания	Код индикатора достижения компетенций	Уровень освоения компетенции
Экзамен	Удовлетворительно	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	низкий
	Хорошо	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	средний
	Отлично	ОПК-9.1,2,3 ПК-3.1,2,3	высокий

### 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания

Процесс оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций, представлен в таблицах по формам обучения:

### 4. Типовые контрольные задания

**ОПК-9.3.** Иметь навыки: использования программных средств для решения практических задач

Пример задания по практической работе:

Ознакомиться с видео-гайдом (реализацией) — ссылка;

По примеру в видео-гайде создать локацию, состоящую из 6-ти базовых дорожных элементов (это ее размер)

В локации предусмотреть точку входа и выхода для стыковки с другими проектами;

Сохранить проект как package (см. коммент в видео);

Прикрепить ссылку на gdrive на расшаренный package. Чтобы потом можно было состыковать проекты в одну большую карту;

Отчет в формате pdf, содержащий название, скрины сцены и код (~2-3 стр.) и прикреплять к практической работе в [aup.uisi.ru](http://aup.uisi.ru)

### Пример билета на устном экзамене по дисциплине:

1. Цель моделирования бизнес процессов
2. Основной и альтернативный потоки Предусловие . Постусловие Как инициируются альтернативные потоки

### 5. Банк контрольных заданий и иных материалов, используемых в процессе процедур текущего контроля и промежуточной аттестации

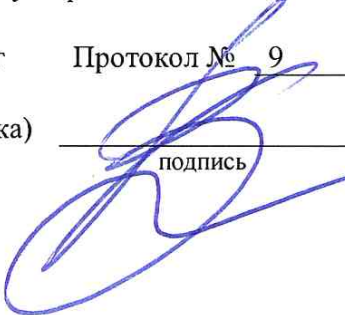
Банк представлен в локальной сети кафедры ИСТ и доступен по URL: <http://www.aup.uisi.ru>.

После авторизации необходимо выбрать следующий путь: \Обучение \ИСТ \ФГОС ВО 3++ \ выбирается направление, профиль обучения, название дисциплины, указанные на титульном листе

Оценочные средства рассмотрены и утверждены на заседании кафедры ИСТ

16.05.2022 г. Протокол № 9

Заведующий кафедрой (разработчика)

A large, stylized handwritten signature in blue ink is written over a horizontal line. The signature is cursive and somewhat abstract, with a large loop at the end.

подпись

В.А. Зацепин  
инициалы, фамилия

16.05.2022 г.



Оценочные средства рассмотрены и утверждены на заседании кафедры ИСТ

16.05.2022 г.      Протокол № 9

Заведующий кафедрой (разработчика)

\_\_\_\_\_  
подпись

В.А. Зацепин

\_\_\_\_\_  
инициалы, фамилия

16.05.2022 г.