Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация
«МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
Пушкинская ул., д. 268, 426008, г. Ижевск. Тел.: (3412) 77-68-24. E-mail: mveu@mveu.ru, www. mveu.ru
ИНН 1831200089. ОГРН 1201800020641

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
_____ В.В. Новикова
«__» _____ 2023 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01A879D600D9AF499849437C15CA3967FA
Владелец: Новикова Варвара Валентиновна
Действителен: с 03.04.2023 до 03.07.2024

Комплект

контрольно-оценочных средств

по профессиональному модулю

ПМ 08 Разработка дизайна веб-приложений

специальности СПО

09.02.07. Информационные системы и программирование

Ижевск 2023г.

Комплект контрольно-оценочных средств разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Организация разработчик:
Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация "Международный Восточно-Европейский колледж"

КОС рассмотрен на ПЦК
Протокол № 1 «28» 08 2023 г.
Председатель ПЦК _____ / Гашина И.В. /
расшифровка подписи

Согласовано:
Организация-партнер:

Руководитель: _____ / Коган Б.Я. /
расшифровка подписи
«31» 08 2023 г.

Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств……...4

1.1. Результаты освоения программы профессионального модуля, подлежащие проверке……..4

1.1.1. Вид профессиональной деятельности……4

1.1.2. Профессиональные и общие компетенции……...4

1.1.3. Дидактические единицы «иметь практический опыт», «уметь» и «знать»…….....11

1.2. Форма промежуточной аттестации по профессиональному модулю……...12

2. Оценка освоения междисциплинарного(ых) курса(ов)……13

2.1. Задания для проведения текущего контроля ……13

2.2. Задания для проведения экзамена ……26

3. Оценка по учебной и производственной практике……32

3.1. Формы и методы оценивания……....32

3.2. Перечень видов работ для проверки результатов освоения программы профессионального модуля на практике……32

3.2.1. Учебная практика……32

3.2.2. Производственная практика……..32

3.3. Форма аттестационного листа по практике..……..33

4. Контрольно-оценочные материалы для экзамена по модулю……..33

4.1. Формы проведения экзамена по модулю ……..33

4.2. Форма оценочной ведомости (заполняется на каждого обучающегося)……..33

4.3. Форма комплекта экзаменационных материалов …….33

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

1.1. Результаты освоения программы профессионального модуля, подлежащие проверке

1.1.1. Вид профессиональной деятельности

Результатом освоения профессионального модуля является готовность обучающегося к выполнению вида профессиональной деятельности *Разработка дизайна веб-приложений*

1.1.2. Профессиональные и общие компетенции

В результате освоения программы профессионального модуля у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции.

Таблица 1. Показатели оценки сформированности ПК

Профессиональные компетенции	Показатели оценки результата
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	– разработаны эскизы пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; – обоснован выбор эскиза для дальнейшей разработки; – разработана и обоснована схема пользовательского веб-интерфейса; – во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	– проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; – на основе анализа сформированы и оформлены в стандартном виде ограничения на стиль и содержание веб – приложения; – сформированы ограничения для мобильных устройств; – требования сгруппированы и выбрано дизайнерское решение.
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	– разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением относительных размеров, – контрольных точек и вложенных объектов; – макет корректно отображается на различных устройствах; – заданные элементы интегрированы в дизайн оптимальным образом; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам.

Таблица 2. Показатели оценки сформированности ОК,

Общие компетенции	Показатели оценки результата
ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; – адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач
ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	– использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач
ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.	– демонстрация ответственности за принятые решения – обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;
ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.	– взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; – обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)
ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	– демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей
ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.	– соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик
ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных	– эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик; – демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности

ситуациях.	
ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	– эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.
ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	– эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;

ОК	**Соответствующие личностные результаты**
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	**ЛР 1** Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. **ЛР 2** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. **ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. **ЛР 10** Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой. **ЛР 11** Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	**ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением.

	Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 4** Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа». **ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. **ЛР 10** Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой. **ЛР 11** Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. **ЛР 14** Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм **ЛР 15** Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	**ЛР 1** Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. **ЛР 2** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. **ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 4** Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа». **ЛР 6** Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях. **ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность

	личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. **ЛР 12** Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания. **ЛР 15** Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	**ЛР 2** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. **ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 4** Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа». **ЛР 5** Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России. **ЛР 6** Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях. **ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. **ЛР 12** Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового

	содержания. **ЛР 13** Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	**ЛР 1** Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. **ЛР 5** Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России. **ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. **ЛР 11** Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.	**ЛР 2** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. **ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 5** Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России. **ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности. **ЛР 11** Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. **ЛР 15** Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к

	непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	**ЛР 1** Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. **ЛР 2** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. **ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 9** Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях. **ЛР 10** Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	**ЛР 9** Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях. **ЛР 10** Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой. **ЛР 11** Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. **ЛР 12** Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания.

	ЛР 15 Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	**ЛР 1** Осознающий себя гражданином и защитником великой страны. **ЛР 2** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций. **ЛР 3** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих. **ЛР 4** Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа». **ЛР 5** Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России. **ЛР 8** Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.

1.1.3. Дидактические единицы «иметь практический опыт», «уметь» и «знать»

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:
***-иметь практический опыт*:**

ПО 1. в разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика;
ПО 2. создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений;
ПО 3. разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов;

*-**уметь:***

У 1. создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;
У 2. выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;
У 3. создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;
У 4. разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов;

*-**знать:***

З 1. нормы и правила выбора стилистических решений;
З 2. современные методики разработки графического интерфейса;
З 3. требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет);
З 4. государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений.

1.2. Формы промежуточной аттестации по профессиональному модулю

Обязательной формой аттестации по итогам освоения программы профессионального модуля является экзамен по модулю. Результатом этого экзамена является однозначное решение: «вид профессиональной деятельности освоен / не освоен».

Для составных элементов профессионального модуля по усмотрению образовательного учреждения может быть дополнительно предусмотрена промежуточная аттестация.

Таблица 4. Запланированные формы промежуточной аттестации

Элементы модуля, профессиональный модуль	**Формы промежуточной аттестации**
МДК 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	*Э*
МДК 08.02. Графический дизайн и мультимедиа	*Э*
УП	*ДЗ*
ПП	*ДЗ*
ПМ 08	***Экзамен по модулю***

2. Оценка освоения междисциплинарного(ых) курса(ов)

2.1. Задания для проведения текущего контроля

МДК.08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя
Тема 08.01.01. Основы web-технологий.
Методы контроля – устный опрос
Текст задания:

1. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML.
2. Гиперссылки.
3. Использование изображений на странице.
4. Форматирование текста и фона.
5. Списки.
6. Таблицы.
7. Фреймы, плавающие фреймы, формы.
8. Каскадные таблицы стилей (CSS).
9. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы
10. Селекторы в HTML5
11. CSS-фреймворки.
12. Динамический CSS (на примере LESS).
13. Шаблоны CMS.
14. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта
15. Язык сценариев JavaScript

Критерии оценки:

«Отлично» - ставится, если студент:

а) обстоятельно, с достаточной полнотой излагает тему;

б) дает правильные формулировки, точные определения понятий и терминов, обнаруживает полное понимание материала и может обосновать свой ответ, привести примеры, не только данные в конспекте (учебнике), но и самостоятельно составленные, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) уверенно и правильно проводит разбор материала и обосновывает его, правильно пользуется терминологией;

г) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);

д) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает знание и

понимание основных положений данной темы, но:

а) допускает неточности в формулировке понятий и терминов, затрудняется обосновать свой ответ, не может привести самостоятельно составленные примеры, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;

б) допускает частичные ошибки при разборе материала;

в) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами.

«Неудовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает незнание или непонимание большей части соответствующего раздела.

Тема 08.01.02. Web-дизайн
Методы контроля – устный опрос
Текст задания:

1. Основные этапы разработки сайта.
2. Техническое задание.
3. Файловая структура сайта.
4. Два типа графики на web-сайтах.
5. Визуализация элементов интерфейса.
6. Цветовой круг.
7. Модели цвета.
8. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств.
9. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование.

Критерии оценки:

«Отлично» - ставится, если студент:

а) обстоятельно, с достаточной полнотой излагает тему;

б) дает правильные формулировки, точные определения понятий и терминов, обнаруживает полное понимание материала и может обосновать свой ответ, привести примеры, не только данные в конспекте (учебнике), но и самостоятельно составленные, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) уверенно и правильно проводит разбор материала и обосновывает его, правильно пользуется терминологией;

г) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);

д) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но:

а) допускает неточности в формулировке понятий и терминов, затрудняется обосновать свой ответ, не может привести самостоятельно составленные примеры, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;

б) допускает частичные ошибки при разборе материала;

в) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами.

«Неудовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает незнание или непонимание большей части соответствующего раздела.

МДК.08.02. Графический дизайн и мультимедиа

Тестирование

Укажите правильный вариант ответа:

1. Какой вид графики используется в Adobe PhotoShop?

A. Растровый
B. Векторный
C. Фрактальный
D. Прямолинейный

2. Выберите расширение графического файла

A. .doc
B. .jpg
C. .exe
D. .bak

3. С помощью какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?

A. Размер холста
B. Размер изображения
C. .Свободная трансформация
D. Объединить слои

4. Какой инструмент позволяет сделать многоугольное выделение?

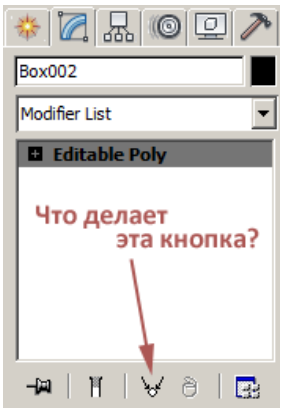
A. Прямоугольник
B. Прямоугольное лассо
C. Магнитное лассо

D. Волшебная палочка

5. За что отвечает кнопка Affect Pivot Only (на панели Hierarchy, закладка Pivot)?

A. Позволяет изменять положение объекта таким образом, чтобы Pivot оставался на месте
B. Позволяет изменить положение рабочего пивота (Working Pivot
C. Позволяет изменять положение Pivot'a
D. Позволяет задать точку в пространстве, вокруг которой будет вращаться камера перспективы

6. Что делает кнопка показанная на рисунке?



A. Превращает клонированный объект из Instance в независимую копию?
B. Сворачивает стек модификаторов (Collapse All)
C. Запрещает перетаскивать модификаторы в стеке модификаторов.
D. Выделяет все Instance данного объекта в сцене

7. Как подвинуть окно проекции во время рисования/создания сплайна?

A. Нажать клавишу "I"
B. Нажать клавишу Alt и завести курсор за границу окна проекции
C. Средней кнопкой мышки
D. Клавишами со стрелками/курсорами

8. Как автоматически (не вручную) равномерно расставить 3D-объекты по замысловатой траектории (будь то траектория анимированного объекта или любой сплайн)?

A. Использовать инструмент Object Paint
B. Использовать инструмент Array
C. Использовать инструмент Snapshot
D. С помощью утилиты Strokes

9. Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:

1. Представление графической информации в виде набора точек называется	A. программа для создания и редактирования изображений, основывающая на принципах векторной графики

2. CorelDraw – это	B. построения фигуры от центральной точки в стороны
3. Open Graphic означает	C. просмотр
4. Инструмент означает	D. сектор, дугу
5. При рисовании прямоугольников клавиша Shift используется для	E. представления фигуры в виде правильного квадрата
6. Команда View из строки меню означает	F. многоугольник
7. С помощью инструмента можно создать	G. управление
	H. открыть документ
	I. растровым
	J. спираль, диаграммную сетку

10. В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся

A. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта
B. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон
C. Значения управляющей операции поворота объекта
D. Количество углов многоугольника

Критерии оценки
Каждое задание оценивается в 10 баллов.

Баллы суммируются и переводятся в оценку по пятибалльной шкале:
Оценка «5» – 90-100 баллов.
Оценка «4» – 80-90 баллов.
Оценка «3» – 70 -80 баллов.
Оценка «2» – менее 70 баллов.

Эталоны правильных ответов

№ п/п	Ответ
1	A
2	B
3	C
4	B
5	C
6	A
7	A

<table>
<tr><td>8</td><td>C</td></tr>
<tr><td>9</td><td><table>
<tr><td>1</td><td>J</td></tr>
<tr><td>2</td><td>A</td></tr>
<tr><td>3</td><td>h</td></tr>
<tr><td>4</td><td>G</td></tr>
<tr><td>5</td><td>B</td></tr>
<tr><td>6</td><td>C</td></tr>
<tr><td>7</td><td>D</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>10</td><td>A</td></tr>
</table>

Тема 08.02.01. Компьютерная графика

Методы контроля – устный опрос
Текст задания:

1. Определение: Компьютерная графика, интерактивная графика, компьютерная геометрия.
2. Типы компьютерных изображений.
3. Классификация современного программного обеспечения обработки графики.
4. Способы представления изображений в памяти ЭВМ. Понятия растровой и векторной графики. Фрактальная графика.
5. Основные параметры растровых изображений: разрешение, глубина цвета. Методы растрирования при выводе изображений на печать.
6. Представление цвета в компьютере. Хроматические ахроматические цвета. Восприятие человеком светового потока.
7. Цветовые модели и цветовые пространства. Аддитивные и субтрактивные цветовые модели.
8. Цветовая модель HSV и XYZ.
9. Системы управления цветом. Понятия цветовой гаммы, профиля, калибровки.
10. Форматы графических файлов. Полноцветные и индексированные изображения.
11. Формат BMP. Принципы RLE сжатия.
12. Формат TIFF. Принципы LZW кодирования.
13. Сравнение форматов GIF и PNG.
14. Формат JPG.

Критерии оценки:
«Отлично» - ставится, если студент:

а) обстоятельно, с достаточной полнотой излагает тему;

б) дает правильные формулировки, точные определения понятий и терминов, обнаруживает полное понимание материала и может обосновать свой ответ, привести примеры, не только данные в конспекте (учебнике), но и самостоятельно составленные, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) уверенно и правильно проводит разбор материала и обосновывает его, правильно пользуется терминологией;
г) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);
д) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но:
а) допускает неточности в формулировке понятий и терминов, затрудняется обосновать свой ответ, не может привести самостоятельно составленные примеры, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;
б) допускает частичные ошибки при разборе материала;
в) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами.

«Неудовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает незнание или непонимание большей части соответствующего раздела.

Тема 08.02.02. Векторная графика

Методы контроля – устный опрос
Текст задания:

1. Охарактеризуйте векторные графические изображения. Что это такое?
2. Как получаются векторные изображения, из чего они состоят? Приведите пример.
3. Достоинства и недостатки векторной графики.
4. Назовите примеры векторных графических редакторов и форматы графических файлов. Для чего они применяются?

Методы контроля – тестирование
Текст задания:

Вариант – 1
Укажите правильный вариант ответа:

1. Векторное изображение это –

A. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
B. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
C. Массив пикселов, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

2. Редактор CorelDraw является
A. Пиксельным редактором
B. Растровым редактором
C. Векторным редактором

3. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить
A. Инструменты – настройка
B. Окно – Панели – Набор инструментов
C. Окно - Панели инструментов - Стандартная

4. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает
A. С кнопкой не связан ни один инструмент
B. Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК
C. С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.

5. Назначение экранной палитры цветов
A. Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации
B. Для задания цвета заливки страницы
C. Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

6. Докеры (dockers) это
A. Дополнительные окна
B. Специальные инструменты для рисования
C. Пристыковываемые окна

7. Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надо выбрать
A. New
B. Open
C. New From Template

8. Если в окне открыто несколько файлов, переключаться между ними можно
A. Window (Ctrl-Tab)
B. Window (Shift-Tab)
C. Window (Ctrl- Shift)

9. Как поменять ориентацию только нужной страницы в документе
A. Switch Page Orientation
B. Layout – Page Setup
C. Insert Page After

10. Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню
A. View (Вид)
B. Edit (Правка)
C. File (Файл)

Вариант – 2
Укажите правильный вариант ответа:

1. Если требуется создать копию файла, или сохранить его в другой папке или другом формате используется команда
   A. File – Save (Файл - Сохранить)
   B. File – Save As (Файл - Сохранить как)
   C. Файл - Сохранить как шаблон.
2. Чтобы отрыть цветовые палитры выполнить
   A. Окно – Цветовые палитры
   B. Окно - Окна настройки
   C. Инструменты – Управление цветом.
3. Рамка выделения это –
   A. Рамка вокруг объекта на экране
   B. Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.
   C. Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.
4. Элементы рамки выделения используются для
   A. Преобразования объектов
   B. Для заливки объекта
   C. Для вырезки объекта.
5. Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift
   A. строится квадрат
   B. Прямоугольник строится с правого верхнего маркера
   C. Прямоугольник строится из середины
6. Чтобы закруглить углы прямоугольника надо
   A. Shape (Форма) – щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
   B. Углы закруглить нельзя
   C. Shape (Форма) – Перетащить угловой узел
7. Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо
   A. Shape (Форма) – Щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
   B. Shape (Форма) – Перетащить угловой узел
   C. Нарисовать инструментом ФОРМА этот угол.
8. Симметричные спирали это спирали у которых
   A. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается пропорционально некоторой константе.
   B. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, одинаково для всей спирали.
   C. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается в несколько раз.
9. В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся
   A. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта
   B. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон
   C. Значения управляющей операции поворота объекта
10. Инструмент для построения сетки

A. Graph Paper (Диаграммная сетка)
B. Polygon (многоугольник)
C. Perfect shape (Стандартные фигуры)

Критерии оценки
Каждое задание оценивается в 10 баллов.

Баллы суммируются и переводятся в оценку по пятибалльной шкале:
Оценка «5» – 90-100 баллов.
Оценка «4» – 80-90 баллов.
Оценка «3» – 70 -80 баллов.
Оценка «2» – менее 70 баллов.

Эталоны правильных ответов

№ п/п	Вариант 1	Вариант 2
1	B	A
2	C	B
3	B	A
4	C	C
5	A	A
6	C	B
7	A	C
8	A	A
9	C	B
10	B	C

Тема 08.02.03. Растровая графика

Методы контроля - устный опрос
Текст задания:
1. Как получаются растровые изображения, из чего они состоят? Приведите пример.
2. Как подсчитать объём файла, содержащего чёрно – белое изображение?
3. От чего зависит качество растрового изображения? Что такое пиксель?
4. Назовите достоинства и недостатки растрового изображения.
5. Назовите примеры растровых графических редакторов.

Критерии оценки:
«Отлично» - ставится, если студент:
а) обстоятельно, с достаточной полнотой излагает тему;
б) дает правильные формулировки, точные определения понятий и терминов, обнаруживает полное понимание материала и может

обосновать свой ответ, привести примеры, не только данные в конспекте (учебнике), но и самостоятельно составленные, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) уверенно и правильно проводит разбор материала и обосновывает его, правильно пользуется терминологией;

г) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);

д) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но:

а) допускает неточности в формулировке понятий и терминов, затрудняется обосновать свой ответ, не может привести самостоятельно составленные примеры, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;

б) допускает частичные ошибки при разборе материала;

в) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами.

«Неудовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает незнание или непонимание большей части соответствующего раздела.

Методы контроля - тестирование
Текст задания:

Укажите правильный вариант ответа:

1. Растровые изображения это –
   A. Массив пикселов, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
   B. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
   C. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
2. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:
   A. Синий, желтый, красный
   B. Красный, зеленый, синий
   C. Желтый, красный, черный
   D. Белый, зеленый, красный
3. Какие атрибуты присваиваются объектам в растровой графике?
   A. Размер создаваемых объектов

B. Положение относительно направляющих
C. Толщина линий и цвет заполнения
D. Положение относительно края листа

4. Укажите формат файла для редактирования в Photoshop или ImageReady:
A. CDR
B. JPEG
C. BMP
D. PSD

5. Пиксели на экране образуют сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую называют:
A. координатная плоскость
B. видеопамять
C. растр
D. матрица

6. Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –
A. Пиксельных
B. Векторных
C. Растровых
D. Фрактальных

7. С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображения?
A. Прямоугольное выделение
B. Кадрирование (рамка)
C. Перемещение
D. Инверсия

8. Для чего в PhotoShop применяются фильтры?
A. Для улучшения яркости изображения
B. Для нанесения различных художественных эффектов
C. Для улучшения контрастности изображения
D. Для улучшения света

9. Какой из параметров нельзя выбрать при создании нового изображения?
A. Ширина
B. Разрешение
C. Режим
D. Длина

10. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Инверсия?
A. Shift+Ctrl+U
B. Ctrl+T
C. Shift+Ctrl+I
D. Ctrl+D

Критерии оценки

Каждое задание оценивается в 10 баллов.

Баллы суммируются и переводятся в оценку по пятибалльной шкале:

Оценка «5» – 90-100 баллов.
Оценка «4» – 80-90 баллов.
Оценка «3» – 70 -80 баллов.
Оценка «2» – менее 70 баллов.

Эталоны правильных ответов

№ п/п	Ответ
1	A
2	B
3	C
4	D
5	D
6	A
7	B
8	B
9	C
10	C

Тема 08.02.04. Трехмерная графика
Методы контроля - устный опрос
Текст задания:

1. Недостатки трехмерной графики.
2. Продемонстрировать перемещение, поворот и масштабирование объекта 3dsmax.
3. Продемонстрировать редактирование материалов и наложение текстур в 3ds max.
4. Создать и клонировать объект 3dsmax.
5. Продемонстрировать основы работы с источниками освещение в 3ds max.
6. Объяснить редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max.
7. Создать объект с помощью Loft- функций 3dsmax.
8. Продемонстрировать настройки системы координат в 3ds max.
9. Продемонстрировать зеркальное отображение объекта в 3 ds max.
10. Создать объект на основе булевских функций.
11. Продемонстрировать применение источника света Omni.
12. Продемонстрировать применение источника света Free Direct.
13. Продемонстрировать применение источника света Target Direct.
14. Продемонстрировать применение источника света Free Spot.
15. Продемонстрировать применение источника света Skylight.
16. Продемонстрировать группировку объектов.

17. Показать редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max.
18. Продемонстрировать работу Модификатора Extrude.
19. Продемонстрировать работу Модификатора Bevel.
20. Продемонстрировать работу Модификатора Cloth.
21. Создать материал стекла.
22. Создать материал пластика.
23. Объяснить как вставить картинку на объект.

Критерии оценки:

«Отлично» - ставится, если студент:

а) обстоятельно, с достаточной полнотой излагает тему;

б) дает правильные формулировки, точные определения понятий и терминов, обнаруживает полное понимание материала и может обосновать свой ответ, привести примеры, не только данные в конспекте (учебнике), но и самостоятельно составленные, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) уверенно и правильно проводит разбор материала и обосновывает его, правильно пользуется терминологией;

г) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);

д) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данной темы, но:

а) допускает неточности в формулировке понятий и терминов, затрудняется обосновать свой ответ, не может привести самостоятельно составленные примеры, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;

б) допускает частичные ошибки при разборе материала;

в) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами.

«Неудовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает незнание или непонимание большей части соответствующего раздела.

2.2. Задания для проведения экзамена

Промежуточная аттестация по МДК 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя проводится в форме решения кейса.

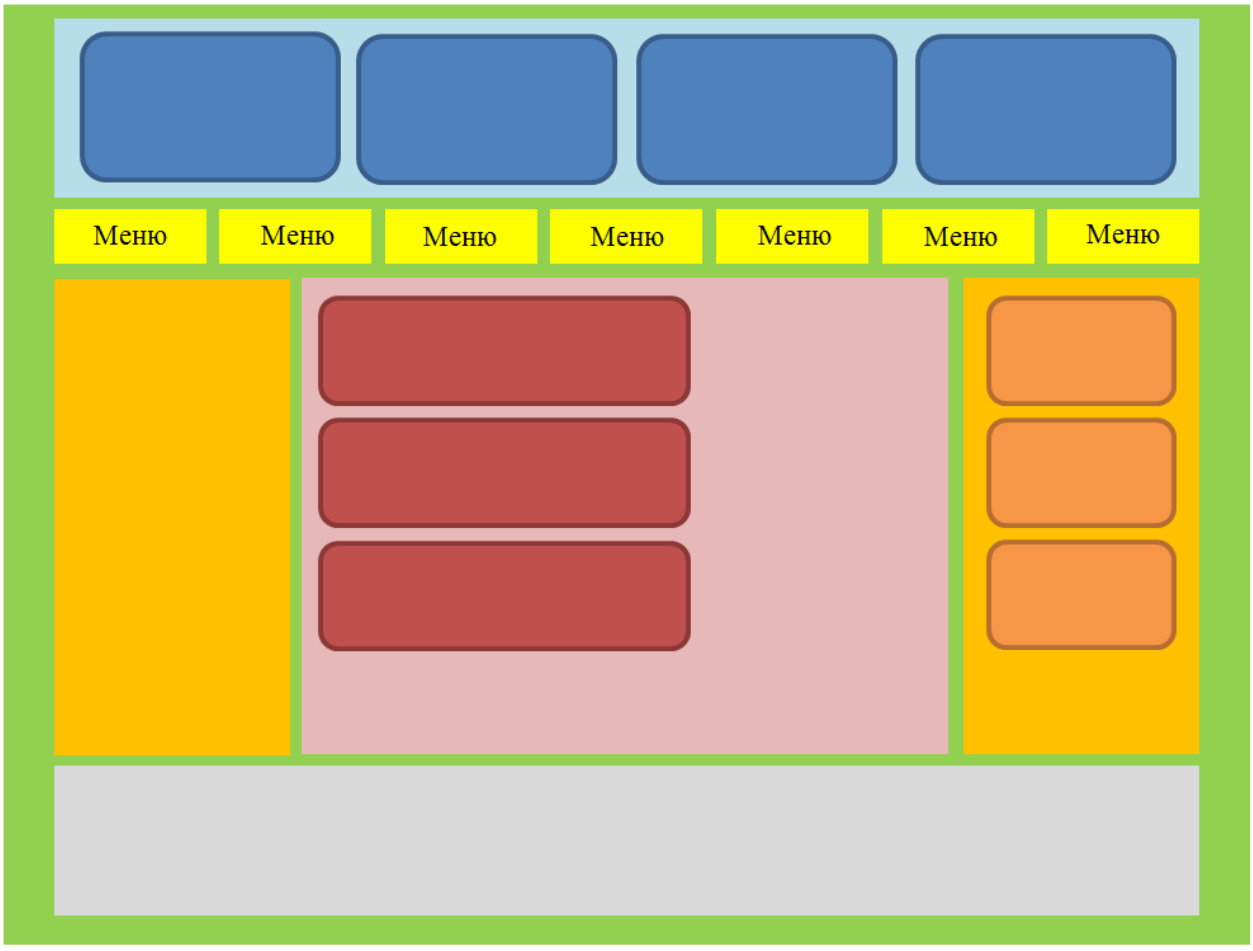
Промежуточная аттестация по МДК 08.02. Графический дизайн и мультимедиа проводится в форме решения кейса.

Промежуточная аттестация по МДК 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов

Вариант – 1

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

Вы являетесь техником-программистом в ООО «ПИКОМ». Вам необходимо сверстать 1 страницу блочным способом верстки.



Входная информация:

1. Ширина сайта – 1280px
2. Элементы СОЦ.СЕТИ, РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должны переходить по внешней ссылке
3. Элементы главного и альтернативного меню, ЛОГО, НАЗВАНИЕ должны переходить по внутренней ссылке
4. ЛОГО И НАЗВАНИЕ – это ссылка на главную страницу

Содержание страниц:

ГЛАВНАЯ И МЕРОПРИЯТИЯ должны содержать 3 новости и 3 мероприятия в формате текст+картинка в свободном формате

ТОВАРЫ И УСЛУГИ должны содержать 3 товара и 3 услуги в формате название+текст+картинка в свободном формате

КОНТАКТЫ должны содержать адрес, телефон, картинка с изображением карты

О НАС должна содержать общую информацию мероприятия/компании, формат – текст

РЕГИСТРАЦИЯ должна содержать минимум 5 стандартных форм для регистрации (логин, пароль, пол, страна (поле выбора), О себе (textarea)), кнопка регистрации

РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должен быть тематически связан с темой сайта

ФОРМА ВХОДА должна содержать Логин, Пароль и кнопка входа

Минимум 3 логотипа **СОЦ. СЕТЕЙ**

Вариант – 2

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

Вы являетесь техником-программистом в ООО «ЛИСТОК». Вам необходимо сделать HTML-структуру.

<table>
<tr><td colspan="2">ЛОГО</td><td colspan="2">НАЗВАНИЕ</td><td colspan="2">Логин
Пароль
Вход
РЕГИСТРАЦИЯ</td></tr>
<tr><td>ГЛАВНАЯ</td><td>МЕРОПРИЯТИЯ</td><td>ТОВАРЫ</td><td>УСЛУГИ</td><td>КОНТАКТЫ</td><td>О НАС</td></tr>
<tr><td>altmenu1</td><td colspan="3" rowspan="7"></td><td colspan="2" rowspan="7">РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР</td></tr>
<tr><td>altmenu2</td></tr>
<tr><td>altmenu3</td></tr>
<tr><td>altmenu4</td></tr>
<tr><td>altmenu5</td></tr>
<tr><td>altmenu6</td></tr>
<tr><td>altmenu7</td></tr>
<tr><td colspan="4">Copyright</td><td colspan="2">СОЦ. СЕТИ</td></tr>
</table>

Входная информация:

1. Ширина сайта – 1280px
2. Элементы СОЦ.СЕТИ, РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должны переходить по внешней ссылке
3. Элементы главного и альтернативного меню, ЛОГО, НАЗВАНИЕ должны переходить по внутренней ссылке
4. ЛОГО И НАЗВАНИЕ – это ссылка на главную страницу

Содержание страниц:

ГЛАВНАЯ И МЕРОПРИЯТИЯ должны содержать 3 новости и 3 мероприятия в формате текст+картинка в свободном формате

ТОВАРЫ И УСЛУГИ должны содержать 3 товара и 3 услуги в формате название+текст+картинка в свободном формате

КОНТАКТЫ должны содержать адрес, телефон, картинка с изображением карты

О НАС должна содержать общую информацию мероприятия/компании, формат – текст

РЕГИСТРАЦИЯ должна содержать минимум 5 стандартных форм для регистрации (логин, пароль, пол, страна (поле выбора), О себе (textarea)), кнопка регистрации

РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должен быть тематически связан с темой сайта

ФОРМА ВХОДА должна содержать Логин, Пароль и кнопка входа

Минимум 3 логотипа **СОЦ. СЕТЕЙ**

Критерии оценивания:

«Отлично» - ставится, если студент:

а) уверенно и правильно выполняет манипуляцию в точном соответствии с алгоритмом;

б) обнаруживает полное понимание целей выполняемой манипуляции, может обосновать свои действия, пользуясь профессиональной терминологией, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);

г) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент обнаруживает практические умения, удовлетворяющие тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные негрубые ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает практические умения, но:

а) допускает неточности при выполнении алгоритма, не приводящие к негативным последствиям, затрудняется обосновать свои действия, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;

б) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами;
в) испытывает затруднения в действиях при нестандартных профессиональных ситуациях.

«Неудовлетворительно» - ставиться, если студент допускает грубые нарушения алгоритма действий и ошибки, влекущие за собой возникновение негативных последствий, отсутствие умения действовать в стандартных профессиональных ситуациях.

Промежуточная аттестация по МДК 05.02. Графический дизайн и мультимедиа

Вариант – 1

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

1. Разработать трехмерную модель настольной лампы.

2. В графическом редакторе Adobe PhotoShop разработать текстуру для лампы.

3. В графическом редакторе CorelDraw (Illustrator) разработать рекламную листовку для лампы.

4. Сформировать отчет.

Отчет должен содержать последовательность действий и применяемые инструменты редакторов. К отчету прилагается результат выполнения в виде файла.

Вариант – 2

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

1. Разработать трехмерную модель сувенира.

2. В графическом редакторе Adobe PhotoShop разработать текстуру для сувенира.

3. В графическом редакторе CorelDraw (Illustrator) разработать рекламную листовку для сувенира.

4. Сформировать отчет.

Отчет должен содержать последовательность действий и применяемые инструменты редакторов. К отчету прилагается результат выполнения в виде файла.

Критерии оценивания:

«Отлично» - ставится, если студент:

а) уверенно и правильно выполняет манипуляцию в точном соответствии с алгоритмом;

б) обнаруживает полное понимание целей выполняемой манипуляции, может обосновать свои действия, пользуясь профессиональной терминологией, правильно отвечает на дополнительные вопросы;

в) свободно владеет речью (демонстрирует связность и последовательность в изложении);

г) демонстрирует умение действовать в стандартных и нестандартных профессиональных ситуациях.

«Хорошо» - ставится, если студент обнаруживает практические умения, удовлетворяющие тем же требованиям, что и для отметки «отлично», но допускает единичные негрубые ошибки, которые сам же исправляет после замечания преподавателя.

«Удовлетворительно» - ставится, если студент обнаруживает практические умения, но:

а) допускает неточности при выполнении алгоритма, не приводящие к негативным последствиям, затрудняется обосновать свои действия, затрудняется при ответе на дополнительные вопросы;

б) излагает материал недостаточно связно и последовательно с частыми заминками и перерывами;

в) испытывает затруднения в действиях при нестандартных профессиональных ситуациях.

«Неудовлетворительно» - ставиться, если студент допускает грубые нарушения алгоритма действий и ошибки, влекущие за собой возникновение негативных последствий, отсутствие умения действовать в стандартных профессиональных ситуациях.

3. Оценка по учебной и производственной практике

3.1. Формы и методы оценивания

Предметом оценки по учебной и (или) производственной практике обязательно являются дидактические единицы «иметь практический опыт» и «уметь».

Контроль и оценка этих дидактических единиц осуществляются с использованием следующих форм и методов: защита проекта.

Оценка по учебной и производственной практике выставляется на основании аттестационного листа и контроля освоения практических навыков на дифференцированном зачете.

3.2. Перечень видов работ для проверки результатов освоения программы профессионального модуля на практике

3.2.1. Учебная практика

Таблица 5. Перечень видов работ учебной практики

1.	Инструктажи по охране труда, технике безопасности, пожарной безопасности.
2.	Разработка дизайн-концепции веб-приложений в соответствии со стандартами и корпоративным стилем заказчика.
3.	Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений использованием современных стандартов.
4.	Разработка веб-приложения в соответствии с техническим заданием.
5.	Сформировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.
6.	Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений.
7.	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

3.2.2. Производственная практика

Таблица 6 Перечень видов работ производственной практики

1.	Инструктажи по охране труда, технике безопасности, пожарной безопасности.
2.	Разработка дизайн-концепции веб-приложений в соответствии со стандартами и корпоративным стилем заказчика.
3.	Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений использованием современных стандартов.
4.	Разработка веб-приложения в соответствии с техническим заданием.
5.	Сформировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.
6.	Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений.
7.	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

3.3. Форма аттестационного листа по практике

Дифференцированный зачет по учебной и производственной практике выставляется на основании данных аттестационного листа (характеристики профессиональной деятельности обучающегося на практике) с указанием видов работ, выполненных обучающимся во время практики, их объема, качества выполнения в соответствии с технологией и (или) требованиями организации, в которой проходила практика.

4. Контрольно-оценочные материалы для экзамена по модулю

4.1. Формы проведения экзамена по модулю

Экзамен по модулю проводится в накопительной форме с учетом оценок МДК, учебной и производственной практик.

Итогом экзамена по модулю является однозначное решение: **«Разработка дизайна веб-приложений освоен или не освоен»** и оценка по пятибалльной системе.

4.2. Форма оценочной ведомости – стандартная. Сводная ведомость по ПМ - заполняется специалистом деканата.

4.3. Форма комплекта экзаменационных материалов

Состав

I. Паспорт.
II. Задание для экзаменующегося.
III. Пакет экзаменатора.
III а. Условия.
III б. Критерии оценки.

I. ПАСПОРТ

Назначение:
КОМ предназначен для контроля и оценки результатов освоения профессионального модуля Разработка дизайна веб-приложений
по специальности СПО Информационные системы и программирование
код специальности 09.02.07

Оцениваемые компетенции:

ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика..
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ

Инструкция

1. Внимательно прочитайте задание.
2. Выполните задание в соответствии с заданными условиями.
3. Ознакомьтесь с критериями оценки (см. на обороте).
4. Рационально распределите время на выполнение заданий.

Максимальное время выполнения задания – 10 час.

Вариант 1

Вы являетесь техником-программистом ООО «IT-LEND». Вам необходимо разработать дизайн и интерфейс онлайн игры (менять игровую логику запрещено).
У вас имеется текстовый файл с описанием игровой логики, набор шрифтов, картинок, а также четкое описание логики игры (не исключена видео-демонстрация процесса, исключающая дизайнерские и интерфейсные решения).
HTML и CSS код должны быть валидными. Создаваемые файлы должны структурированы и содержать комментарии.
PHP и JS код должен выполняться без отображения ошибок, в т.ч. в консоли браузера.
Браузером для проверки основных функциональных возможностей является Mozilla Firefox Developer Edition. Однако работа приложения будет также проверена в браузере Google Chrome для проверки кроссбраузерности программы.

- стартовый экран - содержит наименование игры, поле ввода своего имени, а также кнопку «Начать игру». Имя не может быть пустым. Кнопка «Начать игру» активна, если только введено имя пользователя.
- экран игры - интерфейс должен содержать:
    - блок с таймером - содержит таймер обратного отсчета с указанием минут, секунд в формате мм:сс. Таймер должен обновляться без перезагрузки страницы. В этом же блоке располагается кнопка «пауза»;
    - блок с заработанными баллами - количество заработанных игроком баллов за текущую игру. Обнуляется при начале новой игры.
    - блок с именем игрока - если игрок на стартовом экране в имени ввел «tester» то имя пользователя должно отображаться по другому, так как это «кодовое» слово для игры в тестовом режиме.
    - игровое поле - в зависимости от выбранной экспертами игры. Процесс игры должен включать в себя взаимодействия пользователя и компьютера и протекать без обновления страницы
- экран окончания игры - содержит таблицу результатов с первыми 10 лучшими результатами. Если игрок по баллам не вошел в 10 лучших, то вместо 10 места показывается его результат с указанием места в таблице рекордов.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ

Инструкция

1. Внимательно прочитайте задание.
2. Выполните задание в соответствии с заданными условиями.
3. Ознакомьтесь с критериями оценки (см. на обороте).

4. Рационально распределите время на выполнение заданий.

Максимальное время выполнения задания – 10 час.

Вариант 2

Вы являетесь техником-программистом в ООО «ЦВТ». Ваша задача произвести редизайн главной страницы веб-сайта GOGO Charters опираясь на требования, полученные от заказчика. Веб-сайт должен предоставлять адаптивные версии страниц для компьютера, планшета и смартфона. У вас есть текущая версия сайта, на котором вы можете найти логотип и основную информацию о компании.

В новом дизайне должны соблюдаться следующие требования:

1. Используйте существующий логотип компании;
2. Сохраните меню без изменений:
   GOGO BUSES | GOGO SERVICES | WHERE WE GOGO | WE'RE HIRING
3. На существующем сайте представлено много текстовой информации. Эта информация засоряет экран и нарушает коммуникацию с конечным пользователем. Сократить текстовый контент - это одна из самых главных целей создания нового дизайна. Изменения позволят пользователям быстро и легко находить всё, что им требуется;
4. Новый владелец компании рассчитывает на использование большого количества картинок для того, чтобы продемонстрировать современные автобусы, используемые компанией.
5. Некоторая информация определена как важная для компании и должна быть включена в новый дизайн, например:
   a. Агенты доступны 24/7 по номеру 1-855-826-6770
   b. Рейтинг №1 для USBA - US BUS ASSOCIATION
   c. Таблица с ЦЕНАМИ НА АРЕНДУ АВТОБУСОВ В МАЙАМИ (аренда в Майами составляет 80% всего бизнеса компании)
   d. Все транспортные средства предлагают: интернет Wi-Fi, большое пространство для ног, комната для багажа, розетки, туалетные комнаты и развлечения;
   e. Контактная информация:
      Адрес: 200 S Biscayne Blvd - Suite 2790 - Miami, FL 33131
      Местный телефон: (305) 547-8457
      Электронная почта: info@gogocharters.com
6. Руководство хотело бы сохранить калькулятор проката, основанный на почтовом индексе или названии города. Этот ресурс помогает пользователю покупать специальные услуги у компании;

7. Если это возможно, в новом проекте может быть представлен список клиентов.
8. Дизайн должен содержать значки социальных сетей: Facebook, Twitter и Google+.

Вы должны использовать свою креативность для создания контента и любых других медиа объектов. Вы также можете вносить изменения во все предоставленные изображения.

Новый владелец хотел бы получить что-то отличное от текущей версии сайта. Новую профессиональную версию ждет вся компания.

Вам нужно создать макеты в новом дизайне для соответствующих устройств и разрешений:

- Компьютер - 1440 x 900 pixels
- Планшет - 768 x 1024 pixels
- Смартфон - 320 x 480 pixels

Указанные выше разрешения являются форматом устройств по умолчанию. При необходимости можно использовать дополнительное пространство, чтобы проиллюстрировать вертикальную или горизонтальную прокрутку в соответствии с требованиями некоторых устройств. Если вы включаете в свой проект меню или другие функции, такие как скрытый контент, вы должны продемонстрировать его, с помощью дополнительных представлений, в рамках проекта или в дополнительных файлах. Функции и функциональность должны быть понятны, письменные инструкции в макетных файлах не допускаются.

После согласования с экспертом необходимо сверстать страницы.

ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

III а. Условия выполнения заданий

Количество вариантов (пакетов) заданий для экзаменующихся: 2

III б. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Каждое задание оценивается по пятибалльной системе, указанной в таблице. Оценки суммируются и находиться среднее арифметическое их значение.

Профессиональных компетенций	Критерии оценки
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	Оценка «отлично» – разработаны эскизы пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; обоснован выбор эскиза для дальнейшей разработки; разработана и

	обоснована схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль. Оценка «хорошо» – разработан и обоснован эскиз пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль. Оценка «удовлетворительно» – разработан и обоснован эскиз пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	Оценка «отлично» – проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы и оформлены в стандартном виде ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; требования сгруппированы и выбрано дизайнерское решение. Оценка «хорошо» – проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение. Оценка «удовлетворительно» – сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	Оценка «отлично» – разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением относительных размеров, контрольных точек и вложенных объектов; макет корректно отображается на различных устройствах; заданные элементы интегрированы в дизайн

	оптимальным образом; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам. Оценка «хорошо» – разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; макет корректно отображается на большинстве устройств; заданные элементы интегрированы в общий дизайн; разработанный дизайн соответствует современным стандартам. Оценка «удовлетворительно» – разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; большинство заданных элементов интегрировано в дизайн; макет корректно отображается на одном устройстве; разработанный дизайн в основном соответствует современным стандартам.