

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Проектирование интерфейсов»

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-13: умение проектировать и внедрять компоненты ИТ-инфраструктуры предприятия, обеспечивающие достижение стратегических целей и поддержку бизнес-процессов	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-16: умение разрабатывать контент и ИТ-сервисы предприятия и интернет-ресурсов	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-2: проведение исследования и анализа рынка информационных систем и информационно-коммуникативных технологий	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Показатели оценивания компетенций представлены в разделе «Требования к результатам освоения дисциплины» рабочей программы дисциплины «Проектирование интерфейсов» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Проектирование интерфейсов» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент проявил знание программного материала, демонстрирует сформированные (иногда не полностью) умения и навыки, указанные в программе компетенции, умеет (в основном) систематизировать материал и делать выводы	25-100	<i>Зачтено</i>
Студент не усвоил основное содержание материала, не умеет систематизировать информацию, делать выводы, четко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями	0-24	<i>Не зачтено</i>

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки

знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Современное состояние рынка мобильных операционных систем.	ПК-2
2	Универсальный язык дизайна от Google.	ПК-2
3	Основные площадки дистрибуции мобильных приложений.	ПК-2
4	Обзор существующих мобильных приложений в выбранной предметной области.	ПК-2
5	Методы сбора информации для разработки персонажей.	ПК-13
6	Этапы разработки персонажей.	ПК-13
7	Контекстные сценарии.	ПК-13
8	Сценарии ключевого пути.	ПК-13
9	Виды сценариев основанных на персонажах.	ПК-13
10	Проверочные сценарии.	ПК-13
11	Что такое «персонаж»?	ПК-13
12	Навигационная модель по сценариям, диаграммы путей, интерактивная раскадровка.	ПК-13
13	Охарактеризуйте понятие «доска настроения».	ПК-13
14	Строительные блоки визуального дизайна.	ПК-13
15	Проблемы взаимодействия со смартфоном.	ПК-13
16	Принципы визуального дизайна интерфейсов.	ПК-13
17	Мероприятия по оценке проектного решения.	ПК-13
18	Типы исследования юзабилити.	ПК-13
19	Сравнение юзабилити-рецензирования и юзабилити-тестирования.	ПК-13
20	Основные этапы проектирования интерфейсов.	ПК-16
21	Инструменты проектирования взаимодействия.	ПК-16
22	Этапы концептуального проектирования.	ПК-16
23	Шаблоны навигации в ИТ-сервисах.	ПК-16
24	Шаблоны форм в ИТ-сервисах.	ПК-16
25	Табличное представление данных в ИТ-сервисах.	ПК-16

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.