

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Введение в Web-дизайн»

1. Перечень оценочных средств для компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-10: Способен выявлять потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов	Экзамен	Комплект контролирующих материалов для экзамена
ПК-8: Способен подготавливать, обрабатывать, оценивать и оформлять материалы графического пользовательского интерфейса в соответствии с техническими требованиями	Экзамен	Комплект контролирующих материалов для экзамена

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции представлены в разделе «Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций» рабочей программы дисциплины «Введение в Web-дизайн».

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Введение в Web-дизайн» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент освоил изучаемый материал (основной и дополнительный), системно и грамотно излагает его, осуществляет полное и правильное выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций, способен ответить на дополнительные вопросы.	75-100	<i>Отлично</i>
Студент освоил изучаемый материал, осуществляет выполнение заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций с не принципиальными ошибками.	50-74	<i>Хорошо</i>
Студент демонстрирует освоение только основного материала, при выполнении заданий в соответствии с индикаторами достижения компетенций допускает отдельные ошибки, не способен систематизировать материал и делать выводы.	25-49	<i>Удовлетворительно</i>

Студент не освоил основное содержание изучаемого материала, задания в соответствии с индикаторами достижения компетенций не выполнены или выполнены неверно.	<25	<i>Неудовлетворительно</i>
--	-----	----------------------------

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки уровня достижения компетенций в соответствии с индикаторами

1.Файл содержит примеры заданий для проверки промежуточных знаний по дисциплине

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-8 Способен подготавливать, обрабатывать, оценивать и оформлять материалы графического пользовательского интерфейса в соответствии с техническими требованиями	ПК-8.1 Подбирает технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса
	ПК-8.2 Обрабатывает и оформляет графические материалы с применением специализированного программного обеспечения в соответствии с заданными требованиями
	ПК-8.3 Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса
ПК-10 Способен выявлять потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов	ПК-10.1 Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-10.2 Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов
	ПК-10.3 Формулирует дизайнерские задачи с учетом потребностей пользователя

Фонд оценочных материалов по дисциплине «Введение в WEB-дизайн»

Компетенции и индикаторы их достижения

Компетенция	Содержимое компетенции	Индикатор	Содержимое индикатора
ПК-8	Способен подготавливать, обрабатывать, оценивать и оформлять материалы графического пользовательского интерфейса в соответствии с техническими требованиями	ПК-8.1	Подбирает технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса
		ПК-8.2	Обрабатывает и оформляет графические материалы с применением специализированного программного обеспечения в соответствии с заданными требованиями
		ПК-8.3	Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса
ПК-10	Способен выявлять потребности пользователя при эксплуатации интерфейсов программных продуктов	ПК-10.1	Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
		ПК-10.2	Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов
		ПК-10.3	Формулирует дизайнерские задачи с учетом потребностей пользователя

Задача №1 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

Я изучаю WEB-дизайн.

Это *очень* интересный предмет!

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оцените оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 2 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

Это заголовок

Это заголовок

Это заголовок

Это заголовок

Это абзац.

Это еще абзац.

Это заголовок h1

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оцените оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 3 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

Что такое CMS

CMS - «система управления контентом» (**движок**) – написанная PHP-программистами основа для сайта, с помощью которой вы сможете управлять сайтом (добавлять контент, менять пункты меню и т.п.) не зная HTML и CSS. Однако, для того чтобы сделать сайт с помощью **CMS** *потребуется услуги и программиста, и дизайнера, и верстальщика. И капиталовложения.*

Какие бывают cms

Бывают различные системы управления контентом: для интернет-магазинов, для блогов, для форумов и т.д.

Примеры cms

Примеры популярных CMS: Joomla, WordPress (для блогов), PhpBB (для форумов).

CMS-ки бывают *платные и бесплатные.*

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 4 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

Списки

Список цветов

- Красный
- Желтый
- Зеленый
- Синий

Список студентов

1. Иванов
2. Петров
3. Сидоров
4. Николаев

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 5 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

Список студентов

1. Иванов
 - Возраст - 23 года
 - Курс - 3
2. Петров
 - Возраст - 19 лет
 - Курс - 2
3. Сидоров
 - Возраст - 18 лет
 - Курс – 1

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оцените оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 6 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

Что нужно знать, чтобы делать сайты

1. HTML
2. CSS
3. PHP
4. SQL
5. JavaScript
6. jQuery
7. Flash
8. SEO

PHP и JavaScript

Языки программирования **PHP** и **JavaScript** позволяют сделать сайт динамичным, то есть реагирующим на действия пользователя. Например, можно сделать красивую выпадающую менюшку или слайдер

Виды скриптов

Для этого пишутся скрипты (англ. *script* - «сценарий») - программы, позволяющие реагировать на действия пользователя. Скрипты бывают двух видов:

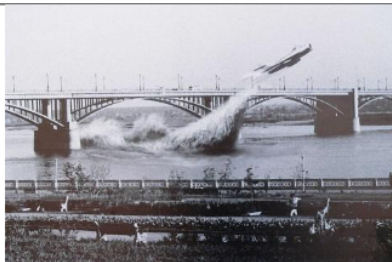
- те, которые выполняются на сервере, а результат их выполнения приходит в браузер к пользователю уже в готовом виде. Это скрипты, написанные на языке **PHP**. На нем пишутся **CMS-ки** – системы управления контентом.
- те, которые выполняются прямо в браузере пользователя. Это скрипты, написанные на языке **JavaScript**. Они чаще всего используются для, того чтобы сделать страницу более удобной и красивой.

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 7 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:



Картинка может быть любой, ссылку придумай сам, главное как ты построишь команду вставки объекта. Ее забудь прописать условие подписи, если картинка будет не найдена.))) Дерзай, у тебя все получится!

Задание 2. Используя условия задания 1, выберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 8 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

ячейка 1	ячейка 2	ячейка 3
ячейка 4	ячейка 5	ячейка 6
ячейка 7	ячейка 8	ячейка 9

Задание 2. Используя условия задания 1, выберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 9 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

ячейка 1	ячейка 2	ячейка 3
ячейка 4	ячейка 5	ячейка 6
ячейка 7	ячейка 8	ячейка 9

Задание 2. Используя условия задания 1, выберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 10 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

номер	тег	значение
1	p	абзац
2	a	ссылка
3	b	жирный текст
4	i	курсив
5	table	таблица
6	tr	ряд таблицы
7	td	ячейка таблицы
8	th	заголовок таблицы

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 11 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

ячейка 1	ячейка 3	
ячейка 4	ячейка 5	ячейка 6
	ячейка 8	ячейка 9

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 12 (ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3)

Задание 1. Подберите технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса для реализации кода HTML – страницы, который в браузере отобразится в следующем виде:

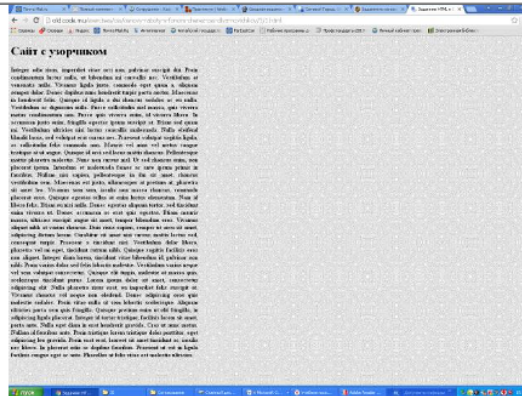
ячейка 1		
ячейка 4	ячейка 5	ячейка 6
ячейка 8		ячейка 9

Задание 2. Используя условия задания 1, подберите для реализации задачи специализированное программное обеспечение в соответствии с заданными требованиями

Задание 3. Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса, предложите все возможные алгоритмы решения задания 1.

Задача 13 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.



Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей,

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 14 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

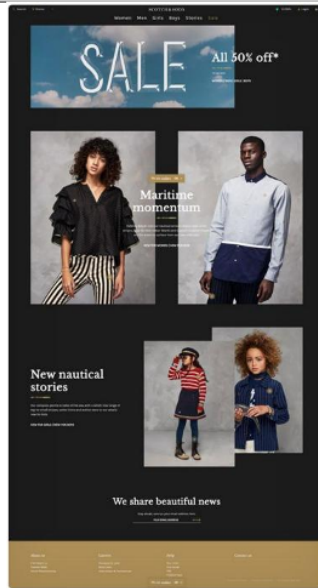


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 15 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

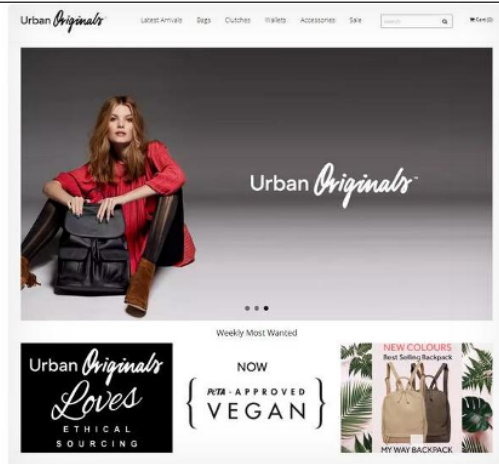


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 16 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

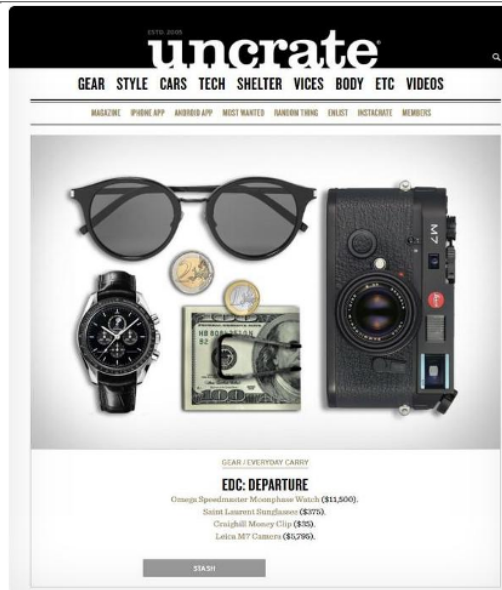


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 17 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.



Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 18 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

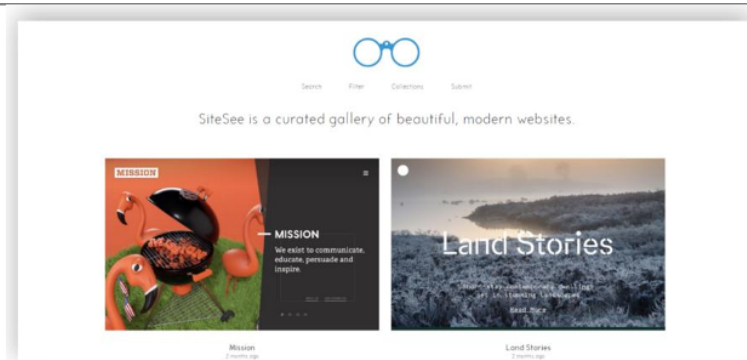


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 19 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

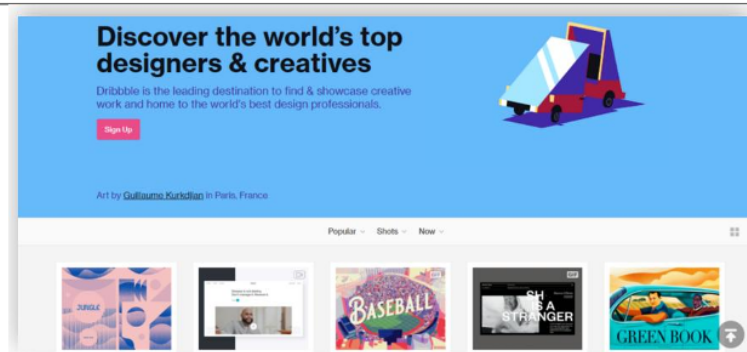


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 20 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

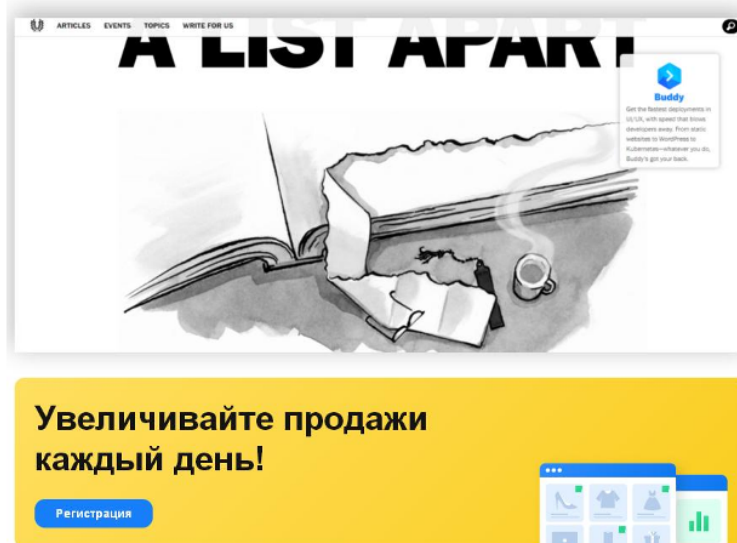


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 21 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

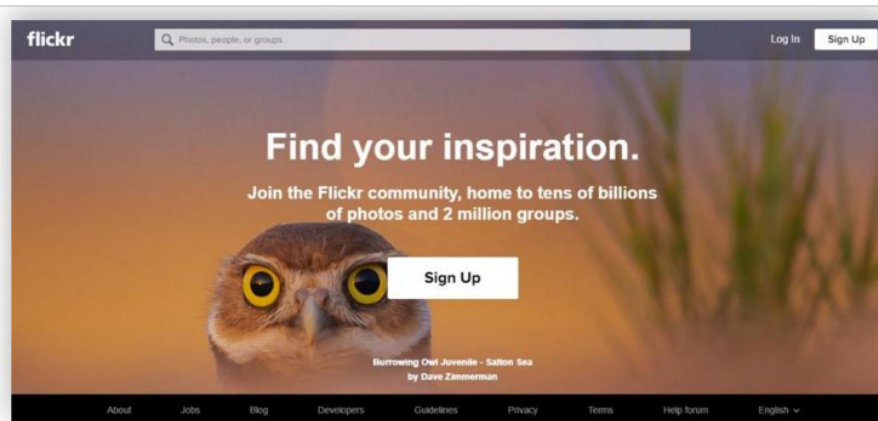


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей и языка программирования JS.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 22 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

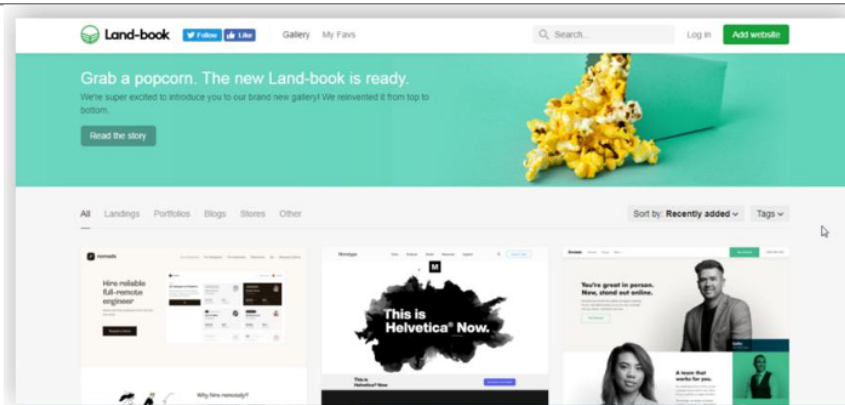


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей и языка программирования JS.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 23 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.

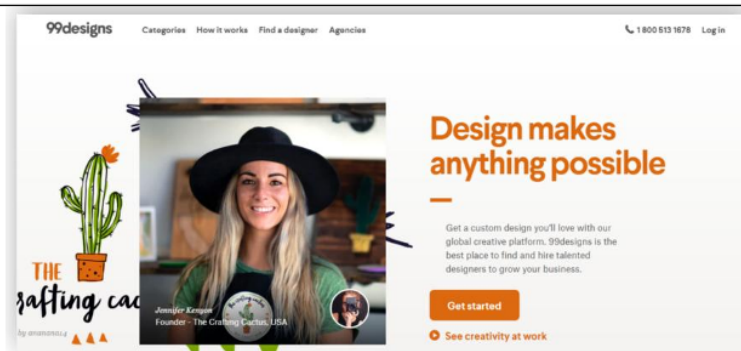


Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей и языка программирования JS.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

Задача 24 (ПК-10.1, ПК-10.2, ПК-10.3)

Задание 1. Проанализируйте информацию о взаимодействии пользователя с графическим интерфейсом.



Задание 2. Используя условия задания 1, предложите и обоснуйте алгоритм создания стиля графического интерфейса с помощью каскадных таблиц стилей и языка программирования JS.

Задание 3. Сформулируйте дизайнерское решение, позволяющее улучшить качество представленного интерфейса в задании 1 для разных потребностей пользователя.

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