


**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ СО «КУПК»)**

СОГЛАСОВАНО

Председатель цикловой комиссии

Информационных систем

 Дмитриева Я.Л.

« 30 » августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ СО «КУПК»

 Токарева Н. Х.

« 31 » августа 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
ДИЗАЙН МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ**

Категория слушателей: дополнительное образование для детей и взрослых

Уровень квалификации: 3

Объем: 36 академ. часа

Срок: 10 дней

Форма обучения: Очная

Организация процесса обучения: Учебный процесс организован без отрыва от основного обучения

Каменск-Уральский, 2021

Программа ориентирована для обучающихся, имеющих желание самостоятельно начать изучение основ дизайна мобильных приложений.

Разработчик(и): Дмитриева Яна Леонидовна. Преподаватель

Организация: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Свердловской области «Каменск-Уральский политехнический колледж»

Оглавление

Оглавление	3
1. Общая характеристика программы	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы	4
1.2. Цели реализации программы	4
1.3. Требования к слушателям	5
1.4. Требования к результатам освоения программы	5
1.5. Форма документа	5
2. Учебный план	6
3. Календарный учебный график	7
4. Программы учебных модулей	8
5. Организационно-педагогические условия реализации программы	17
5.1. Материально-техническое обеспечение	17
5.2. Кадровое обеспечение	17
5.3. Организация образовательного процесса	17
5.4. Информационное обеспечение обучения	17
6. Контроль и оценка результатов освоения программы	19
Банк согласования программы	21
Фонд оценочных средств	22

1. Общая характеристика программы

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативно- правовую основу разработки программы составляют:

Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (п. 9 ст. 2 - Основные понятия, п. 8 ст. 73 - Организация профессионального обучения);
Федеральный государственный образовательный стандарт СПО по специальности: 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09 декабря 2016г. № 1547; техническое описание компетенции Ворлдскиллс Россия «Программирование мобильных приложений».

1.2. Цели реализации программы

Основной целью реализации программы "Дизайн мобильных приложений" является формирование знаний, умений и практического навыка работы в области разработки программное обеспечение для дизайна мобильных устройств.

1.3. Требования к слушателям

Ученики школ, а так же лица желающие приобрести навыки работы в Android Studio и Figma.

1.4. Требования к результатам освоения программы

Результатом освоения программы является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ЛК 5.3	Разрабатывать подсистемы безопасности информационной системы в соответствии с техническим заданием.
ЛК 5.4	Проводить разработку модулей информационной системы в соответствии с техническим заданием

Код	Наименование общей компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

1.5. Форма документа

По результатам освоения программы выдается: Сертификат

2. Учебный план

Наименование компонентов программы	В том числе с применением ДУП и ЭО	Самостоятельная работа	Объем программы (академические часы)				Практические и лабораторные работы	Практика (стажировка)	Промежуточная аттестация, форма
			Консультации	Теоретическое обучение	Нагрузка во взаимодействии с преподавателями	Итого по программе			
Модуль 1 Теоретическое обучение	10			10				2. Контрольная работа 1	
Модуль 2 Профессиональное использование Figma, Android Studio	22				22			2. Контрольная работа 2	
Итоговая аттестация	4							Экзамен	
Итого по программе	36								

3. Календарный учебный график

Компоненты программы	Вид учебной нагрузки	Временные параметры (дней)				Всего
		1	2	3		
Модуль 1 Теоретическое обучение.	Аудиторное обучение	10				8
	Промежуточная аттестация	2				2
Модуль 2 Профессиональное использование Figma, Android Studio	Аудиторное обучение		20			20
	Промежуточная аттестация		2			2
Итоговая аттестация	Экзамен				4	4
Итого в неделю		12	22	4	4	36

7

4. Программы учебных модулей

4.1. Модуль 1. Теоретическое обучение.

Инструктаж по ТБ. Цели и задачи курса. Обзор современных технологий в области мобильной разработки. Правила оформления интерфейсов мобильных приложений.

4.1.1. Цели реализации модуля

- использовать современные технологии в профессиональной сфере деятельности.

4.1.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 5.3	Разрабатывать подсистемы безопасности информационной системы в соответствии с техническим заданием.

Код	Наименование профессиональной компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

В результате освоения модуля слушатель должен:

- **иметь практический опыт:**

- Управления процессом разработки приложений с использованием инструментальных средств.
- Программирования в соответствии с требованиями технического задания.

- **знать:**

- Национальной и международной системы стандартизации и сертификации и систему обеспечения качества продукции.

- Методы контроля качества объектно-ориентированного программирования.
- Файлового ввода-вывода
- **УМЕТЬ:**
- Создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи.
- Использовать языки структурного, объектно-ориентированного программирования и языка скриптов для создания независимых программ.
- Разрабатывать графический интерфейс приложения.

4.1.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименованию и тематика практических занятий, самостоятельной работы, Вид учебных занятий. Виды выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
	<i>Лекция</i>	10
	Инструктаж по ТБ. Цели и задачи курса.	2
	<i>Лекция</i>	
	История дизайна мобильных интерфейсов	2
	<i>Лекция</i>	
	Основы дизайна мобильных приложений	2
	<i>Лекция</i>	
	Системная аналитика	2
	<i>Лекция</i>	
	Основы прототипирования	2
Промежуточная аттестация	Контрольная работа №1	2
Итого:		12

4.1.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория),	Оборудование и технические средства обучения
------------------------	--

мастерская	
1 Монитор	
2 Проектор	
3 Рабочая станция (компьютер)	
4 Светильник	
5 Сетевой фильтр	
6 Экран - Доска	
7 Смартфон	
8 Android Studio	
9 Figma	
9 Системное программное обеспечение	

4.1.5. Кадровое обеспечение

Программу реализует Дмитриева Яна Леонидовна – преподаватель ГАПОУ СО «КУШК». Стаж работы в данном образовательном учреждении 17 лет.

4.1.6. Организация образовательного процесса

Предусмотрены консультации.

4.1.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Дэрси, Л. Разработка приложений для Android-устройств. Т. 1: Базовые принципы / Л. Дэрси, Ш. Кондер. - М.: Дори, 2014. - 402 с.
2. Android для разработчиков. 3-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 512 с.: ил. — (Серия «Библиотека программиста»),

Дополнительная литература:

1. Харди Б., Филлипс Б. Программирование под Android.– СПб: Питер, 2013. – 592с

Электронные и интернет-ресурсы:

4.1.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 5.3 Разрабатывать подсистемы безопасности информационной системы в соответствии с техническим заданием.	<p>Знает принципы национальной и международной системы стандартизации и сертификации и систему обеспечения качества продукции, методы контроля качества объектно-ориентированного программирования.</p> <p>Понимает принципы использования языков структурного, объектно-ориентированного программирования и языка сценариев для создания независимых программ.</p> <p>Распознает сложные проблемы в знакомых ситуациях. Выделяет сложные составные части проблемы и описывать её причины и ресурсы, необходимые для её решения в целом. Определяет потребность в информации и предпринимать усилия для её поиска.</p> <p>Выделяет главные и альтернативные источники нужных ресурсов. Разрабатывает детальный план действий и придерживаться его. Качество результата, в целом, соответствует требованиям.</p> <p>Оценивает результат своей работы, выделяет в нём сильные и слабые стороны.</p>
ОК 0.1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	

Форма и вид аттестации по модулю:

в виде теста.

4.2. Модуль 2. Профессиональное использование Figma, Android Studio

Данный модуль направлен на изучение графического онлайн-редактора Figma и среды разработки Android Studio и возможностей, которые предоставляет данная платформа для разработки мобильных приложений на базе эмуляторов.

В модуле рассматриваются особенности для профессиональной разработки программного обеспечения для мобильных приложений на операционной системе Android.

4.2.1. Цели реализации модуля

Обучающиеся в данном модуле получат практические навыки по разработке дизайна мобильных интерфейсов. Научатся использовать паттерны при разработке интерфейса. Изучат гайдлайны современных операционных систем и научатся

применять их в создании макетов.

4.2.2. Требования к результатам освоения модуля

Результатом освоения модуля является освоение следующих профессиональных и общих компетенций:

Код	Наименование профессиональной компетенции
ПК 5.4	Производить разработку модулей информационной системы в соответствии с техническим заданием

Код	Наименование общей компетенции
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

В результате освоения модуля слушатель должен:

- **иметь практический опыт:**

- разработки документации по эксплуатации информационной системы.
- оценки качества и экономической эффективности информационной системы в рамках своей компетенции.
- модифицирования отдельных модулей информационной системы.
- **знать:**
 - национальную и международную систему стандартизации и сертификации и систему обеспечения качества продукции, методы контроля качества.
 - объектно-ориентированное программирование.
 - спецификации языка программирования принципы создания графического пользовательского интерфейса (GUI).
 - файлового ввода-вывода, создания сетевого сервера и сетевого клиента.

- Платформы для создания, исполнения и управления информационной системой.
- **уметь:**
- использовать языки структурного, объектно-ориентированного программирования и языка сценариев для создания независимых программ.
- разрабатывать графический интерфейс приложения, создавать проект по разработке приложения и формулировать его задачи.

4.2.3. Программа модуля

Наименование разделов, тем модуля	Содержание обучения по темам, наименования и тематика практических занятий, Вид самостоятельной работы, Вид выполняемых работ.	Объем часов
1	2	3
Содержание:		
	<i>Практическое занятие</i> Работа с Брендибуком	2
	<i>Практическое занятие</i> Композиция и цвет в диджитале	2
	<i>Практическое занятие</i> Типографика в диджитале	2
	<i>Практическое занятие</i> Основы анимации интерфейсов	2
	<i>Практическое занятие</i> Юзабилити-тестирование мобильных приложений	2
Тема " Основы работы в Android	Содержание:	12

Studio"	<i>Практическое занятие</i> Особенности платформы Android <i>Практическое занятие</i> Импорт графических элементов из Figma <i>Практическое занятие</i> Структура проекта в Android Studio. Назначение файлов и каталогов. <i>Практическое занятие</i> Элементы графического приложения: Activity, Layout, разметка XML <i>Практическое занятие</i> Анимация в Android. Создание простой анимации. <i>Практическое занятие</i> Применение стилей в проекте.	2 2 2 2
Промежуточная аттестация	Контрольная работа №2	2
Итого:		22

4.2.4. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
	1 Монитор 2 Проектор 3 Рабочая станция (компьютер) 4 Светильник 5 Сетевой фильтр 6 Экран - Доска 7 Смартфон 8 Android Studio 9 Figma 10 Системное программное обеспечение

4.2.5. Кадровое обеспечение

Программу реализует Дмитриева Яна Леонидовна – преподаватель ГАПОУ СО «КУПСК». Стаж работы в данном образовательном учреждении 17 лет.

4.2.6. Организация образовательного процесса

Предусмотрены консультации.

ОК09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

Применяет средства информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности

4.2.7. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

- Дэрсси, Л. Разработка приложений для Android-устройств. Т. 1: Базовые принципы / Л. Дэрсси, Ш. Кондер. - М.: Лори, 2014. - 402 с.
- Android для разработчиков. 3-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 512 с.: ил. — (Серия «Библиотека программиста»),

Дополнительная литература:

- Харди Б., Филлипс Б. Программирование под Android.— Слб: Питер, 2013. — 592с

Электронные и интернет-ресурсы:

- Русская документация Android [Электронный ресурс] - <http://easyandroid.ru/index.php?p=721>

Форма и вид аттестации по модулю:
в виде практической контрольной работы.

4.2.8. Контроль и оценка результатов освоения модуля

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 5.4. Производить разработку модулей информационной системы в соответствии с техническим заданием	Разрабатывает документацию по эксплуатации информационной системы. Проводит оценку качества и экономической эффективности информационной системы в рамках своей компетенции. Модифицирует отдельные модули информационной системы. Планирует информационный поиск из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач Проводит анализ полученной информации, выделять в ней главные аспекты Структурирует отобранную информацию в соответствии с параметрами поиска Интерпретирует полученную информацию в контексте профессиональной деятельности
ОК02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	

5. Организационно-педагогические условия реализации программы

5.1. Материально-техническое обеспечение

Кабинет (лаборатория), мастерская	Оборудование и технические средства обучения
	1 Монитор
	2 Проектор
	3 Рабочая станция (компьютер)
	4 Светильник
Мастерская Разработка мобильных приложений	5 Сетевой фильтр
	6 Экран - Доска
	8 Android Studio
	9 Figma
	10 Системное программное обеспечение

5.2. Кадровое обеспечение

Программу реализует Дмитриева Яна Леонидовна – преподаватель ГАПОУ СО «КУШК». Стаж работы в данном образовательном учреждении 17 лет.

5.3. Организация образовательного процесса

Предусмотрены консультации

5.4. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

Основная литература:

- Дэрсси, Л. Разработка приложений для Android-устройств. Т. 1: Базовые принципы / Л. Дэрсси, Ш. Кондер. - М.: Дори, 2014. - 402 с.

- Android для разработчиков. 3-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 512 с.: ил. — (Серия «Библиотека программиста»),

Дополнительная литература:

- Харди Б., Филлипс Б. Программирование под Android. – СПб: Питер, 2013. – 592с

Электронные и интернет-ресурсы:

- Русская документация Android [Электронный ресурс] - <http://easyandroid.ru/index.php?r=721>

6. Контроль и оценка результатов освоения программы

К итоговой аттестации допуск осуществляется после сдачи всех промежуточных аттестаций.

Результат освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 5.3 Разрабатывать подсистемы безопасности информационной системы в соответствии с техническим заданием.	Знает принципы национальной и международной системы стандартизации и сертификации и систему обеспечения качества продукции, методы контроля качества объектно-ориентированного программирования. Понимает принципы использования языков структурного, объектно-ориентированного программирования и языка сценариев для создания независимых программ.
ПК 5.4 Производить разработку модулей информационной системы в соответствии с техническим заданием	Разрабатывает документацию по эксплуатации информационной системы. Проводит оценку качества и экономической эффективности информационной системы в рамках своей компетенции. Модифицирует отдельные модули информационной системы..
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Распознает сложные проблемы в знакомых ситуациях. Выделяет сложные составные части проблемы и описывать её причины и ресурсы, необходимые для её решения в целом. Определяет потребность в информации и предпринимать усилия для её поиска. Выделяет главные и альтернативные источники нужных ресурсов. Разрабатывает детальный план действий и придерживается его. Качество результата, в целом, соответствует требованиям. Оценивает результат своей работы, выделяет в нем сильные и слабые стороны.
ОК 02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Планирует информационный поиск из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач Проводит анализ полученной информации, выделять в ней главные аспекты Структурирует отобранную информацию в соответствии с параметрами поиска Интерпретирует полученную информацию в контексте профессиональной деятельности
ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применяет средства информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности

Контроль и оценка результатов освоения программы:

Итоговая аттестация по программе: Экзамен.

Бланк согласования программы

Дизайн мобильных приложений

Наименование организации заказчика	
ФИО и должность представителя заказчика	
Замечания	
Предложения	

_____ /
« _____ » _____ 20____ г.

Фонд оценочных средств

Приложение №1

Фонд оценочных средств

для проведения аттестации

по программе «Дизайн мобильных приложений»

Каменск-Уральский, 2021

Комплект оценочных средств

искажает их смысл; не может практически применять теоретические знания при работе в среде разработки Android Studio.

Время выполнения контрольной работы

На выполнение экзамена отводится 4 часа.

Итоговая аттестация проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются обучающиеся, выполнившие на положительную оценку все практические работы и контрольные работы, предусмотренных программой.

1. Назначение экзамена – оценить уровень освоения обучающимися программы «Основы разработки мобильных приложений» с целью текущей проверки знаний и умений.

Данная работа представляет собой программирование мобильного приложения на заданную тему с помощью Android Studio.

Задание проверяет необходимый и достаточный минимум усвоения знаний и умений в соответствии с программой «Основы разработки мобильных приложений».

3 Система оценивания.

Каждое задание экзамена в традиционной форме оценивается по 5-ти балльной шкале:

«5» (отлично) – за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором студент свободно и уверенно ориентируется; за умение практически применять теоретические знания, качественно выполнять все виды практических работ, высказывать и обосновывать свои суждения. Оценка «5» (отлично) предполагает умение создавать, редактировать и оформлять мобильные приложения в среде разработки Android Studio.

«4» (хорошо) – если студент полно освоил учебный материал, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет теоретические знания на практике, но мобильное приложение имеет некоторые небольшие неточности.

«3» (удовлетворительно) – если студент обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но не применяет теоретические знания на практике, но функционал мобильного приложения имеет грубые ошибки.

«2» (неудовлетворительно) – если студент имеет разрозненные, бессистемные знания по учебной дисциплине, допускает ошибки в определении базовых понятий,

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ СО «КУШК»)

Задание для проведения итоговой аттестации (пример)

Разработать дизайн мобильного приложения «Моя учеба». Мобильное приложение предназначено для упрощения процесса сбора, поиска и получения информации студентами и их родителями, сотрудниками колледжа. Предполагается, что приложение включит в себя:

1. Авторизацию
 2. Доступ к расписанию
 3. Оповещения об изменении расписания
 4. Новости: • Новости и объявления отделеция; • Новости колледжа
 5. Сообщения о планируемых мероприятиях
 6. Дни открытых дверей
 7. Контакты преподавателей и сотрудников
- Рекомендуется использовать цветовую схему сайта колледжа.

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ СО «КУШК»)

Перечень вопросов

для проведения экзамена (теоретической части)
программе «Дизайн мобильных приложений»

1. Выявление функциональных требований.
2. Особенности разработки макетов интерфейсов для мобильных приложений.
3. Концепции Human Interface Guidelines и Material Design.
4. Основные инструменты макетирования.
5. Инструменты прототипирования мобильных приложений.
6. Понятие интерактивного прототипа.
7. Определение целей и задач разработки.
8. Целевая аудитория проекта.
9. Определение рамок проекта.
10. Функциональные и нефункциональные характеристики проекта.
11. Корректное описание требований к продукту
12. Способы схематичного отображения вариантов и сценариев использования мобильных приложений.
13. Понятие базовой и альтернативной последовательности действий.
14. Особенности жизненного цикла разработки мобильных приложений.
15. Особенности описания процесса разработки программного обеспечения в текстовой документации и презентации.
16. Способы описания функциональных возможностей мобильных приложений в текстовой документации и презентации.

10.09.2021 г.

Преподаватель  Я.Л. Дмитриева

Преподаватель



Я.Л. Дмитриева

Комплект оценочных средств

Контрольная работа №1 по модулю «Теоретическое обучение» проводится в виде теста.

Назначение контрольной работы №1 – оценить уровень освоения учебного материала с целью текущей проверки знаний и умений.

Место (время) выполнения задания – ГАПОУ СО «КУПК» Мастерская «Разработка мобильных приложений», г. Каменск-Уральский, ул. Алюминиевая, 60

Максимальное время выполнения теста: 2 часа.

Ключ: 1-с, 2-с, 3-с, 4-с, 5-d, 6-b, 7-b, 8-с, 9-d

Критерии оценивания:

Оценка	Количество баллов
Отлично	9
Хорошо	7-8
Удовлетворительно	4-6
Неудовлетворительно	Менее 5

Фонд оценочных средств
для проведения аттестации
по модулю: «Теоретическое обучение»

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ СО «КУПК»)

Контрольная работа № 1

по программе «Дизайн мобильных приложений».

- В. use xelopl
С. user experience
- 5 Сколько символов, сочетающих оттенки красного, зеленого и синего, в шестнадцатеричном цветовом коде?
А. 4
В. 5
С. 6
D. 7
- Контрольная работа № 1
- по программе «Дизайн мобильных приложений».
- 1 Эргономика изучает
а Функциональное состояние
б Деятельность человека или группы людей в условиях современного производства, быта, доступа
с Все ответы правильные
- 2 Главная цель дизайна
а Облегчить взаимодействие человека с изделием
б Способствовать созданию комфортных условий для физической и умственной деятельности
с Все ответы верны
- 3 Что такое UI?
А. unidentified intelligence
В. under investigation
С. user interface
D. unlimited internet
- 4 Что такое UX?
А. user x-factor
- В. use xelopl
С. user experience
- 6 Какой формат файла поддерживает анимационные изображения?
А. Psd
В. Gif
С. Jpg
D. png
- 7 Что такое дизайн-мышление?
А. творческая активность, имеющая цель улучшить внешний вид производимых объектов
В. способ решения задач, ориентированных в первую очередь на интересы пользователей
С. способность мыслить художественными образами
D. универсальный способ организации любой деятельности
- 8 Что такое прототип в дизайне?
А. способ генерации идей

В. пример, представленный клиентом

С. упрощённая начальная версия конечного продукта

9. Как называется несимметричное расположение основных частей целого, при котором второстепенные элементы расположены симметрично?

- а. Симметрия
- б. Дисимметрия
- с. Асимметрия
- д. е-симметрия

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.edu.ru/> - каталог образовательных Интернет-ресурсов: учебно-методические пособия.
2. <http://www.profbrazovanie.org/> - сайт для преподавателей системы профессионального образования.
3. <http://fciog.edu.ru/> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов.
4. <https://www.intuit.ru/> - Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»

В случае изменения графика образовательного процесса и перевода обучающихся на дистанционное обучение возможно проведение занятий, консультаций с применением программ Zoom, Skype и т.д.

20. 08. 2024 г.

Преподаватель  Я.Л.Дмитриева

Место (время) выполнения задания – ГАПОУ СО «КУПК» Мастерская «Разработка мобильных приложений», г. Каменск-Уральский, ул. Алюминиевая, 60
Максимальное время выполнения теста: 2 часа.

Приложение №3

Комплект оценочных средств

Контрольная работа №2 по модулю «Профессиональное использование Figma, Android Studio» по теме «Компоненты мобильных приложений» в виде контрольной практической работы.

Назначение контрольной работы №2 – оценить уровень освоения учебного материала с целью текущей проверки знаний и умений.

Место (время) выполнения задания – ГАПОУ СО «КУПСК» Мастерская «Разработка мобильных приложений», г. Каменск-Уральский, ул. Алломиниевая, 60

Максимальное время выполнения теста: 2 часа.

Фонд оценочных средств

для проведения аттестации

по модулю: «Профессиональное использование Figma, Android Studio»

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«КАМЕНСК-УРАЛЬСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ СО «КУПСК»)**

Контрольная работа № 2

по программе «Дизайн мобильных приложений».

Создание макета интерфейса приложения по выявленным функциональным характеристикам.

Требования:

- a. Соответствие макетов интерфейсов концепции Material Design для Android.
- b. Использование одного или нескольких основных инструментов макетирования.
- c. Создание интерактивного прототипа по разработанным макетам.

Критерии оценки практических контрольных работ

оценка «5» ставится, если:

1. Разработанный макет соответствует макету интерфейсов концепции Material Design для Android.
2. Результат работы студента соответствует требованиям, изложенным в задании.
3. В элементах интерфейса нет синтаксических ошибок (возможны одна-две различные неточности, описки).
4. Работа выполнена в заданный промежуток времени.

оценка «4» ставится, если:

1. Разработанный макет не полностью соответствует макету интерфейсов концепции Material Design для Android.
2. Реализовано большинство функциональных характеристик.

оценка «3» ставится, если:

1. Разработанный макет слабо соответствует макету интерфейсов концепции Material Design для Android.
2. Реализованы только 2-3 функциональные характеристики.

оценка «2» ставится, если:

1. Разработанный макет не соответствует макету интерфейсов концепции Material Design для Android.
2. Не реализованы функциональные характеристики проекта.

