

Государственное образовательное учреждение
«Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко»

Физико-технический институт

Факультет информатики и вычислительной техники

Кафедра информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ИТ



Ю.А. Столяренко

«28» августа 2024 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

**Б1.В.ДВ.02.01 РАЗРАБОТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО
ИНТЕРФЕЙСА**

Направление подготовки

09.04.01 Информатика и вычислительная техника

Профиль подготовки

Информационное и программное обеспечение вычислительных систем

Квалификация (степень)

выпускника:

магистр

Форма обучения:

очная

Год набора:

2023 г.

Разработал:

ст. преподаватель кафедры ИТ



/С.Л. Чирвина

«28» августа 2024 г.

Тирасполь, 2024 г.

ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1. В результате изучения дисциплины «Разработка пользовательского интерфейса» у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:
- 2.

Категория (группа) компетенций	Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
<i>Обязательные профессиональные компетенции выпускников и индикаторы их достижения</i>		
Тип задач профессиональной деятельности: <i>производственно-технологический</i>		
	ПК-5 Способен осуществлять администрирование системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	ИД-1 Знать: способы осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации
		ИД-2 Уметь: осуществлять администрирование системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации
		ИД-3 Владеть: навыками осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации

2. Программа оценивания контролируемой компетенции:

Текущая аттестация	Контролируемые модули, разделы (темы) дисциплины их название	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
РУБЕЖНЫЙ КОНТРОЛЬ	Раздел 1 Введение в технологию разработки пользовательских интерфейсов	ПК-5	Презентация и доклад №1 Лабораторная работа №1 Лабораторная работа №2 Лабораторная работа №3 Лабораторная работа №4 Лабораторная работа №5
РУБЕЖНАЯ АТТЕСТАЦИЯ	Раздел 2. Алгоритмы и модели человеко-машинного взаимодействия		Лабораторная работа №6 Лабораторная работа №7 Лабораторная работа №8
Промежуточная аттестация		Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
№1		ПК-5	зачет

3. Показатели и критерии оценивания компетенции по этапам формирования, описание шкал оценивания

Этапы оценивания	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения			
		2	3	4	5
Первый этап	ИД-1 _{ПК-14} Знать: способы осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Не знает	Знает основные понятия	Знает основные способы осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Знает способы осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации
Второй этап	ИД-2 _{ПК-5} Уметь: осуществлять администрирование системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Не умеет	Не достаточно точно умеет осуществлять администрирование системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Умеет на должном уровне осуществлять администрирование системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Умеет осуществлять администрирование системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации
Третий этап	ИД-3 _{ПК-14} Владеть: навыками осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Не владеет	Слабо навыками осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Хорошо навыками осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации	Владеет навыками осуществления администрирования системного программного обеспечения инфокоммуникационной системы организации

4. Шкала оценивания

Согласно Положению «О порядке организации аттестации в ИТИ ПГУ им. Т.Г. Шевченко, итоговая оценка представляет собой сумму баллов, полученных студентом по итогу освоения дисциплины (модуля):

Оценка в традиционной шкале	Оценка в 100-балльной шкале	Буквенные эквиваленты оценок в шкале ЗЕ (% успешно аттестованных)
5 (отлично)	88–100	А (отлично) – 88-100 баллов
4 (хорошо)	70–87	В (очень хорошо) – 80-87 баллов
		С (хорошо) – 70-79 баллов
3 (удовлетворительно)	50–69	Д (удовлетворительно) – 60-69 баллов
		Е (посредственно) – 50-59 баллов

2 (неудовлетворительно)	0–49	Фх – неудовлетворительно, с возможной пересдачей – 21-49 баллов
		Ф – неудовлетворительно, с повторным изучением дисциплины – 0-20 баллов

Расшифровка уровня знаний, соответствующего полученным баллам, дается в таблице, указанной ниже

А	“Отлично” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.
В	“Очень хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному.
С	“Хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.
Д	“Удовлетворительно” - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий, возможно, содержат ошибки.
Е	“Посредственно” - теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному.
Фх	“Условно неудовлетворительно” - теоретическое содержание курса освоено частично, необходимые практические навыки работы не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий.
Ф	“Безусловно неудовлетворительно” - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые практические навыки работы не сформированы, все выполненные учебные задания содержат грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом курса не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий.

5 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций при изучении учебной дисциплины в процессе освоения образовательной программы

5.1 Пример лабораторной работы №1

Тема: «Изучение предметной области и оценка интерфейса конкурирующих систем»

Цель работы: определение предметной области, изучение ее основных аспектов и оценка интерфейсов конкурирующих систем

5.2 Пример лабораторной работы №2

Тема: «Разработка модели пользователя. Создание социально-психологических портретов пользователя»

Цель работы: сегментировать целевую аудиторию в зависимости от параметров, наиболее влияющих на проектируемую систему. Разработать профиль «ключевого персонажа» и «второстепенного персонажа»

5.3 Пример лабораторной работы №3

Тема: «Разработка технического задания»

Цель работы: разработать проект технического задания на программное обеспечение.

5.4 Пример лабораторной работы №4

Тема: «Разработка полной схемы экранов проектируемой ПС»

Цель работы: разработать полную схему экранов системы, определить типы и формы каждого диалога, а также синтаксис и семантику используемых языков.

5.5 Пример лабораторной работы №5

Тема: «Проектирование меню MDI-интерфейса различного вида»

Цель работы: разработать меню MDI-интерфейса различных видов: основное, панели инструментов, контекстное и кнопочное.

5.4 Вопросы к зачету

1. Понятие пользовательского интерфейса.
2. Стили пользовательского интерфейса.
3. Критериями проектирования пользовательского интерфейса.
4. Модели, применяемые при разработке и проектировании пользовательских интерфейсов.
5. Внимание человека. Особенность восприятия человеком цвета, звука, времени.
6. Особенности графического интерфейса.
7. Объектный подход проектирования интерфейса
8. Компоненты графического интерфейса.
9. Взаимодействие пользователя с приложением. Правила взаимодействия с объектами.
10. Операции пересылки и создание объектов. Метод прямого манипулирования.
11. Основные принципы построения интерфейса.
12. Основные этапы разработки пользовательского интерфейса.
13. Качество пользовательского интерфейса.
14. Методы сбора информации у будущих пользователей программного продукта.
15. Рекомендации по использованию цвета, звука, анимации.
16. Технология Drag and Drop.
17. Причины проведения тестирования на удобство применения.
18. Способы проведения тестирования.
19. Особенности интерфейса WEB-приложений.
20. Компоненты интерфейса Web-страниц.

Тест

1. Что такое пользовательский интерфейс (UI)?
 - a) Система управления базами данных
 - b) Серверная часть приложения
 - c) Среда взаимодействия пользователя с программой

2. Какой из следующих элементов не является элементом интерфейса?
 - a) Поле ввода
 - b) База данных
 - c) Кнопка
 - d) Вопрос 3

3. Что такое UX?
 - a) Варианты ответов
 - b) Уникальный идентификатор
 - c) Пользовательский опыт
 - d) Уровень сложности интерфейса

4. Какой из следующих инструментов используется для создания прототипов интерфейсов?
 - a) Figma
 - b) Photoshop
 - c) Microsoft Word

5. Какой метод исследования пользователей предполагает наблюдение за их поведением?
 - a) Анкета
 - b) Юзабилити-тестирование
 - c) Интервью

6. Какой из следующих принципов дизайна относится к расположению элементов на странице?
 - a) Шрифт
 - b) Цвет
 - c) Близость

7. Что такое адаптивный дизайн?
 - a) Дизайн, который используется только на мобильных устройствах
 - b) Дизайн, который не изменяется
 - c) Дизайн, который меняется в зависимости от устройства

8. Что такое "персонаж" в контексте UX-дизайна?
 - a) Вымышленный пользователь
 - b) Реальный пользователь
 - c) Программный код

9. Какой из следующих аспектов не относится к доступности интерфейсов?
 - a) Цветовая палитра
 - b) Скорость загрузки
 - c) Шрифты

10. Что такое "интерактивность" в интерфейсе?
 - a) Способность интерфейса реагировать на действия пользователя
 - b) Статичное отображение информации
 - c) Наличие анимаций

11. Какой из следующих элементов интерфейса используется для навигации?
 - a) Кнопка "Назад"

- b) Поле ввода
 - c) Заголовок
12. Какой из следующих терминов обозначает количество пользователей, которые покинули сайт?
- a) Конверсия
 - b) Отказ
 - c) Лояльность
13. Какой из следующих методов помогает выявить проблемы в интерфейсе?
- a) A/B тестирование
 - b) Редизайн
 - c) Создание персонажей
14. Какой из следующих элементов интерфейса является интерактивным?
- a) Заголовок
 - b) Ссылка
 - c) Изображение
 - d) Вопрос 20
15. Что такое "пользовательский сценарий"?
- a) Описание того, как пользователь будет взаимодействовать с продуктом
 - b) Код, который используется для создания интерфейса
 - c) Статистика использования интерфейса
16. Какой из следующих принципов дизайна помогает пользователю быстро находить нужную информацию?
- a) Контраст
 - b) Иерархия
 - c) Повторение
17. Что такое "доступность" в контексте интерфейсов?
- a) Скорость загрузки интерфейса
 - b) Возможность использования интерфейса людьми с ограниченными возможностями
 - c) Способность интерфейса работать на мобильных устройствах
18. Какой из следующих элементов интерфейса используется для ввода данных?
- a) Список
 - b) Кнопка
 - c) Поле ввода
19. Что такое "геймификация" в дизайне интерфейсов?
- a) Упрощение интерфейса
 - b) Процесс создания игр
 - c) Использование игровых элементов для повышения вовлеченности пользователей
20. Какой из следующих методов помогает улучшить пользовательский опыт?
- a) Регулярное тестирование интерфейса
 - b) Использование сложных терминов
 - c) Игнорирование отзывов пользователей

21. Что такое "прототип"?

- a) Финальная версия продукта
- b) Черновик интерфейса, демонстрирующий функциональность
- c) Код приложения