Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламирзоев Назим Лиодинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.03.2025 19:54:16
Уникальный программный ключ:
20b84ea6d19eae7c3c775fccd8365441470edec7

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине **МДК.01.03 Разработка мобильных приложений**

специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

квалификация программист

уровень профессионального образования Среднее профессиональное образование

Разработчик _____ Гаджимагомедов Р.М.
подпись

Фонд оценочных средств обсужден на заседании отделения ИТ

«27» 09 2023г., протокол № 1

Зав. отделением ИТ _____ Адеева М.Г., к.э.н., доцент
подпись

г. Каспийск - 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ 3

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ 3

3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 5

3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам 5

3.2. Перечень заданий для текущего контроля 10

4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ 12

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ 18

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств (ФОС) является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины МДК.01.03 «Разработка мобильных приложений» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений, обучающихся (в т.ч. по самостоятельной работе студентов, далее – СРС), освоивших программу данной дисциплины.

Целью фонда оценочных средств является установление соответствия уровня подготовки обучающихся требованиям ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочей программой дисциплины МДК.01.03 «Разработка мобильных приложений» предусмотрено формирование следующих компетенций:

1) ПК 1.2 Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием;

2) ПК 1.6 Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ

Формой аттестации по учебной дисциплине является экзамен.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих знаний, умений, а также динамика формирования профессиональных компетенций.

Таблица 1

Результаты обучения: знания, умения, практический опыт	**Формируемые виды деятельности/ компетенции**
Знать:	Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.2
З1 - основные этапы разработки программного обеспечения;	
З2 - основные принципы технологии структурного и объектно-ориентированного программирования;	
З3 - знание API современных мобильных операционных систем.	
Уметь:	
У1 - создавать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль;	
У2 - оформлять документацию на программные средства;	
У3 - осуществлять разработку кода программного модуля на языках низкого и высокого уровней в том числе для мобильных платформ.	
Иметь практический опыт в:	
П1 **-** разрабатывать код программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля.	
П2 - разрабатывать мобильные приложения.	
Знать:	Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем/ ПК 1.6
З1 - основные этапы разработки программного обеспечения;	
З2 - основные принципы технологии структурного и	

Результаты обучения: знания, умения, практический опыт	Формируемые виды деятельности/ компетенции
объектно-ориентированного программирования	
Уметь:	
У1 - осуществлять разработку кода программного модуля на современных языках программирования;	
У2 - оформлять документацию на программные средства.	
Иметь практический опыт в:	
П1 - разрабатывать мобильные приложения.	

3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

Предметом оценки служат знания, умения и практический опыт, предусмотренные ФГОС СПО, направленные на формирование профессиональных компетенций.

Таблица 2

Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
Тема 1. Введение в разработку Android приложений	Практическая работа №1; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 2. Первое Android - приложение	Практическая работа №2; Лабораторная работа №1; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 3. Android и модель MVC	Практическая работа №3; Лабораторная работа №2; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 4. Жизненный цикл активности	Практическая работа №4; Лабораторная работа №3; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
Тема 5. Добавление второй активности	Письменная работа; Практическая работа №5; Лабораторная работа №4; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 6. UI - Фрагменты	Практическая работа №6; Лабораторная работа №5; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 7. Макеты и виджеты	Практическая работа №7; Лабораторная работа №6; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 8. Вывод списка и ListFragment	Практическая работа №8; Лабораторная работа №7; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
Тема 9. Аргументы фрагментов	Практическая работа №9; Лабораторная работа №8; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 10. ViewPager	Письменная работа; Практическая работа №10; Лабораторная работа №9; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 11. Диалоговые окна	Практическая работа №11; Лабораторная работа №10; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
Тема 12. Панель Инструментов	Практическая работа №12; Лабораторная работа №11; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 13. База данных SQLLite	Практическая работа №13; Лабораторная работа №12; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1
Тема 14. Неявные интенты	Практическая работа №14; Лабораторная работа №13; Устный опрос	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт	Форма контроля	Проверяемые компетенции/знания/умения/ практический опыт
Тема 15. Интенты при работе с камерой	Письменная работа; Практическая работа №15; Лабораторная работа №14; Устный опрос; Самостоятельная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1	Экзаменационная работа	ПК 1.2, З1, З2, З3, У1, У2, У3, П1, П2; ПК 1.6, З1, З2, У1, У2, П1

3.2. Перечень заданий для текущего контроля

Формируемая компетенция ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Примерами каких приложений могут служить мультимедиа-проигрыватели, программы для обмена текстовыми сообщениями (чаты), почтовые клиенты?
а) фоновых;
б) смешанных;
в) приложений переднего плана;
г) виджетов.

Задание №2. Какой атрибут корневого элемента <manifest> файла-манифеста AndroidManifest.xml определяет уникальное имя пакета приложения?
а) xmlns:android;
б) android:versionCode;
в) package;
г) android:versionName.

Задание №3. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

1. ProgressDialog;	а) Графический интерфейс пользователя;
2. AlertDialog;	б) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия;
3. GUI.	в) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое.

Задание №4. Установите соответствие между основными компонентами архитектурного паттерна MVC и их определениями.

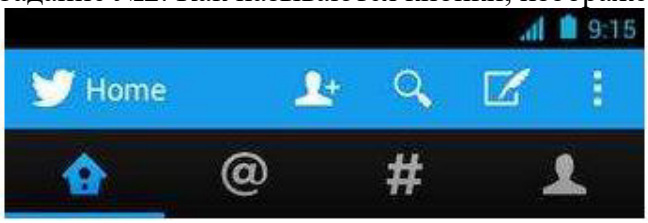
1. Model	а) управляет вводом пользователя и обновляет модель и представление соответственно.
2. View	б) (представление): отображает данные пользователю.
3. Controller	в) отвечает за данные и бизнес-логику приложения.

Задание №5. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.
а) Подбор контента;
б) Идея;
в) Юзабилити-тестирование;
г) Устранение ошибок;
д) Прототип;
е) Дизайн;
ж) Разработка;
з) Тестирование;
и) Проектирование интерфейса;
к) Маркетинг.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

Задание №2. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №3. Объекты каких классов используются для построения пользовательского интерфейса Android-приложений?

Задание №4. Дополните предложение: «Возможность реагировать на пользовательский ввод и при этом не терять работоспособности в фоновом режиме является характерной особенностью …. приложений».

Задание №5. Дополните предложение: «В основном ресурсы (изображения, строковые константы, цвета, анимация, др.) хранятся в Android в виде XML-файлов в каталоге … с подкаталогами values, drawable-ldpi, drawable-mdpi, drawable-hdpi, layout».

Формируемая компетенция ПК 1.6

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. Какой из стандартных типов разметок выравнивает все дочерние объекты в одном направлении – вертикально или горизонтально?

а) FrameLayout;
б) LinearLayout;
в) TableLayout;
г) RelativeLayout.

Задание № 2. Какой компонент Android представляет собой пользовательский интерфейс для одного действия, которое пользователь может совершить?

а) Service;
б) Broadcast receiver;
в) Content provider;
г) Activitie.

Задание № 3. Установите соответствие между названиями и назначением библиотек.

1. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps;	а) Universal Image Loader for Android;
2. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений;	б) NineOldAndroids;
3. эта библиотека предназначена для использования анимации.	в) MapNavigator.

Задание № 4. Установите соответствие между названиями виджетов и их краткими характеристиками.

1. ProgressBar;	а) предназначен для отображения текста без возможности редактирования его пользователем.
2. TextView;	б) применяется в тех случаях, когда пользователю нужно показать, что программа не зависла, а выполняет продолжительную работу.
3. Spinner;	в) является флажком, с помощью которого пользователь может г) отметить (поставить галочку) определенную опцию.
4. CheckBox.	д) похож на выпадающий список. В закрытом состоянии элемент е) показывает одну строчку, при раскрытии выводит список в виде диалогового окна с переключателями.

Задание № 5. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:

а) MDPI;
б) XNDPI;
в) XXXHDPI;
г) LDPI;
д) HDPI;
е) XXHDPI.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №2. Что устанавливает свойство: android:backgroundTint = "@android:color/ holo_green_light"?

Задание №3. Какой виджет определяется как обычный слайдер, чтобы пользователь мог передвигать ползунок пальцем на экране?

Задание №4. Дополните высказывание: «Android поставляется с набором основных приложений, который включает: календарь, карты, браузер, менеджер контактов и другие. Все перечисленные приложения написаны на языке … ».

Задание №5. Дополните предложение: «Android включает в себя набор … библиотек, используемых различными компонентами системы».

4. ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Формируемая компетенция ПК 1.2

Перечень заданий закрытого типа

Задание №1. Под какую программную платформу поддерживает разработку инструментальная среда Intel XDK?

а) JavaFX Mobile;
б) Apple iOS, BlackBerry OS;
в) MtkOS, Symbian OS, Microsoft Windows 8;
г) Android, Apple iOS, Microsoft Windows 8, Tizen.

Задание №2. Какой класс является основным строительным блоком для компонентов пользовательского интерфейса (UI), определяет прямоугольную область экрана и отвечает за прорисовку и обработку событий?
а) GUI;
б) View;
в) UIComponent;
г) Widget.

Задание №3. Какой слушатель используется для отслеживания события касания экрана устройства?
а) OnPressListener;
б) OnTouchListener;
в) OnClickListener;
г) OnInputListener.

Задание №4. В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?
а) res/value;
б) res/items;
в) res/layout;
г) res/menu.

Задание №5. Какое из приведенных ниже утверждений не верно?
а) нельзя использовать интерфейсные элементы;
б) картинки работают быстрее, чем слова;
в) на любом шаге должна быть возможность вернуться назад;
г) если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия;

Задание №6. В каких вкладках можно увидеть полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта?
а) Package Explorer;
б) Internet Explorer;
в) Navigator;
г) Project Explorer.

Задание №7. Установите соответствие между названиями опций и их определением:

4. ProgressDialog;	г) Графический интерфейс пользователя;
5. AlertDialog;	д) Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия;
6. GUI.	е) Диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое.

Задание №8. Установите соответствие между аббревиатурами и их определениями.

4. Views в Android Studio;	г) набор средств разработки;
5. SDK;	д) пользовательский интерфейс;
6. IP-адрес.	е) это адрес компьютера в интернете.

Задание №9. Установите правильную последовательность этапов разработки мобильного приложения.
л) Подбор контента;
м) Идея;

н) Юзабилити-тестирование;
о) Устранение ошибок;
п) Прототип;
р) Дизайн;
с) Разработка;
т) Тестирование;
у) Проектирование интерфейса;
ф) Маркетинг.

Задание №10. Установите правильную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент провайдера.
а) проектирование способа хранения данных;
б) определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов;
в) создание класса наследника от класса ContentProvider.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. Какая платформа объединяет операционную систему, построенную на основе ядра ОС Linux, промежуточное программное обеспечение и встроенные мобильные приложения?

Задание №2. Сколько уровней выделяют в архитектуре системы Android?

Задание №3. Какой уровень архитектуры Android обеспечивает разработчикам доступ к API, предоставляемым компонентами системы уровня библиотек?

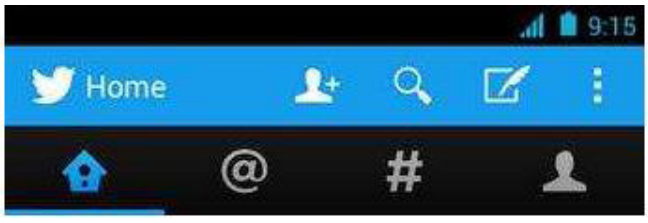
Задание №4. Какие приложения большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки?

Задание №5. Как называются небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе?

Задание №6. Как называется видимая часть приложения (экран, окно, форма), которая отвечает за отображение графического интерфейса пользователя?

Задание №7. Какой компонент Android-приложения управляет распределенным множеством данных приложения?

Задание №8. Как называются кнопки, изображенные на предложенном рисунке?



Задание №9. Дополните предложение: « … приложения после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии».

Задание №10. Дополните предложение: «Элементы управления типа " …. " позволяют осуществлять выбор из конечного множества текстовых строк, каждая из которых представляет команду, объект или признак».

Формируемая компетенция ПК 1.6

Перечень заданий закрытого типа

Задание № 1. На каких языках обычно пишут код Android-разработчики?
а) C и C++;
б) Objective C и Swift;
в) Java и Kotlin;
г) JavaScript и CSS.

Задание № 2. Можно ли создавать мобильные приложения для iOS, не имея iPhone?
а) можно, но только если есть iPad;
б) можно, ведь есть симуляторы;
в) можно, если есть смартфон на Android;
г) Нельзя.

Задание № 3. Как можно поменять тему приложения?
а) исключительно прописав свои стили и код
б) можно изменить на устройстве, после установки
в) можно изменить в папке values -> styles.xml
г) такого сделать невозможно

Задание № 4. Что устанавливает это свойство: android:backgroundTint = "@android:color/ holo_green_light"?
а) тень объекта;
б) задний фон объекта;
в) задний фон текста;
г) цвет текста.

Задание № 5. Что такое activity?
а) Это набор текста и картинок;
б) Это набор текста, картинок и видео;
в) Это хранилище для фрагментов;
г) Это набор всевозможных компонентов.

Задание № 6. Какой класс служит для представления пользователю описательного текста.?
а) TextView
б) EditText
в) Button
г) MediaPlayer

Задание № 7. Установите соответствие между названиями и предназначением библиотек.

4. эта библиотека предназначена для работы с картами Google Maps;	г) Universal Image Loader for Android;
5. эта библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений;	д) NineOldAndroids;
6. эта библиотека предназначена для использования анимации.	е) MapNavigator.

Задание № 8. Установите соответствие между названиями инструментов и сред разработки и их назначениями:

1. Open Handset Alliance;	а) для разработки открытых стандартов для мобильных устройств;
2. инструмент Intel* Graphics Performance Analyzers (Intel* GPA) System Analyzer используется в среде разработки Intel* Beacon Mountain;	б) для оптимизированной обработки данных и изображений;
3. инструмент Intel* Integrated Performance Primitives (Intel* IPP) используется в среде разработки Intel* Beacon Mountain.	в) для оптимизации разработчиками загруженности системы при использовании процедур OpenGL.

Задание № 9. Расставьте в правильном порядке действия, которые производятся с текстом после следующей записи тегов:
<CENTERED>
<H1> КОМПЬЮТЕР </H1>
<HR>

а) полужирный;
б) отделяется линией;
в) центрируется;
г) крупный размер.

Задание № 10. Расставьте в возрастающем порядке категории плотности экрана для Android-устройств:
ж) MDPI;
з) XNDPI;
и) XXXHDPI;
к) LDPI;
л) HDPI;
м) XXHDPI.

Перечень заданий открытого типа

Задание №1. В какой библиотеке располагаются элементы управления Pivot (Сводное представление) и Panorama (Панорама)?

Задание №2. Какое приложение создаёт виртуальное устройство, которое работает так же, как и реальный Android-смартфон или планшет?

Задание №3. Как называются приложения, написанные на языке, «родном» для операционной системы, для iOS на Swift, для Android — Java и Kotlin?

Задание №4. Как называют ненативные приложения (написанные с помощью отдельных технологий, не «родных» ни для iOS, ни для Android)?

Задание №5. Какой метод находит объект по id?

Задание №6. Какая ошибка допущена в приведенном фрагменте программного кода?

```
btn.setOnClickListener(
```

```
      new View.OnClickListener() {
          public void onClick (View v) {
              btn.setBackgroundTintList(
                 ColorStateList.valueOf(Color.RED)
              );
          }
      }
);
```

Задание №7. Какой класс отвечает за всплывающие подсказки?

Задание №8. Какое свойство растягивает элемент на всю ширину экрана?

Задание №9. Дополните предложение: «Каждый приемник широковещательных сообщений является наследником класса . . . ».

Задание №10. Дополните предложение: «Android IDE - среда разработки под Android, основанная на … ».

5. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

В ФГБОУ ВО «ДГТУ» для обучающихся по образовательным программам среднего профессионального образования применяется пятибалльная шкала знаний, умений, практического опыта.

Таблица 3

Шкалы оценивания		**Критерии оценивания**
пятибалльная	**зачет**	
«Отлично» - 5 баллов		Показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е.: – демонстрирует глубокое и прочное освоение материала; – исчерпывающе, четко, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; – правильно формирует определения; – демонстрирует умения самостоятельной работы с нормативно-правовой литературой; – умеет делать выводы по излагаемому материалу.
«Хорошо» - 4 балла		Показывает достаточный уровень сформированности компетенций, т.е.: – демонстрирует достаточно полное знание материала, основных теоретических положений; – достаточно последовательно, грамотно логически стройно излагает материал; – демонстрирует умения ориентироваться в нормативно-правовой литературе; – умеет делать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
«Удовлетворительно» - 3 балла	Зачтено	Показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е.: – демонстрирует общее знание изучаемого материала; – испытывает затруднения при ответах на дополнительные вопросы; – знает основную рекомендуемую литературу; – умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого материала.
«Неудовлетворительно» - 2 балла	Не зачтено	Ставится в случае: – незнания значительной части программного материала; – не владения понятийным аппаратом дисциплины; – допущения существенных ошибок при изложении учебного материала; – неумения строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумения делать выводы по излагаемому материалу.

Критерии оценки тестовых заданий

Таблица 4

Процент выполненных тестовых заданий	Оценка
до 50%	неудовлетворительно
50-69%	удовлетворительно
70-84%	хорошо
85-100%	отлично

КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Таблица 5

Формируемые компетенции	№ задания	Ответ
ПК 1.2	**Задания закрытого типа**	
	№ 1	б
	№ 2	в
	№ 3	1- б,2-в,3-а
	№ 4	1-б, 2-в, 3-а
	№ 5	баеижзвгдк
	Задания открытого типа	
	№ 1	каркаса приложений (Application Framework)
	№ 2	значки
	№ 3	View и ViewGroup
	№ 4	смешанных
	№ 5	res
ПК 1.6	**Задания закрытого типа**	
	№ 1	б
	№ 2	г
	№ 3	1-в, 2-а, 3-б
	№ 4	1-б, 2-а, 3-г, 4-в
	№ 5	гадбев
	Задания открытого типа	
	№ 1	эмулятор
	№ 2	задний фон объекта
	№ 3	SeekBar
	№ 4	Java
	№ 5	C/C++

КЛЮЧИ К ЗАДАНИЯМ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Таблица 6

Формируемые компетенции	№ задания	Ответ
ПК 1.2	**Задания закрытого типа**	
	№ 1	а
	№ 2	б
	№ 3	б
	№ 4	г
	№ 5	а
	№ 6	а, г
	№ 7	1- б,2-в,3-а
	№ 8	1-б, 2-а, 3-в
	№ 9	баеижзвгдк
	№ 10	авб
	Задания открытого типа	
	№ 1	Android
	№ 2	4
	№ 3	каркаса приложений (Application Framework)
	№ 4	смешанные
	№ 5	виджеты
	№ 6	активност
	№ 7	контент-провайдер
	№ 8	значки
	№ 9	фоновые
	№ 10	список
ПК 1.6	**Задания закрытого типа**	
	№ 1	в
	№ 2	б
	№ 3	в
	№ 4	б
	№ 5	г
	№ 6	а
	№ 7	1-в, 2-а, 3-б
	№ 8	1-а, 2-в, 3-б
	№ 9	вагб
	№ 10	гадбев
	Задания открытого типа	
	№ 1	Microsoft.Phone.Controls
	№ 2	эмулятор
	№ 3	нативные
	№ 4	кроссплатформенными
	№ 5	findViewById
	№ 6	пропущен @Override
	№ 7	Toast
	№ 8	match_parent
	№ 9	BroadcastReceiver
	№ 10	Eclipse

Критерии оценки тестовых заданий, заданий на дополнение, с развернутым ответом и на установление правильной последовательности

Верный ответ - 2 балла.
Неверный ответ или его отсутствие - 0 баллов.

Критерии оценки заданий на сопоставление

Верный ответ - 2 балла
1 ошибка - 1 балл
более 1-й ошибки или ответ отсутствует - 0 баллов.