

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Документ подписан простыми электронными подписями
Информация о владельце:
ФИО: Игнатенко Виталий Иванович
Должность: Проректор по образовательной деятельности и молодежной политике
Дата подписания: 24.12.2024 12:42:34
Уникальный программный ключ:
a49ae343af5448d45d7e3e1e499659da8109ba78

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Норильский государственный индустриальный институт»
(НГИИ)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ по дисциплине

Проектирование интерфейсов

Факультет: Факультет электроэнергетики, экономики и управления

Направление подготовки: Прикладная информатика

Направленность (профиль):

Уровень образования: бакалавр

Кафедра: Информационные системы и технологии

Разработчик ФОС:

канд. техн. наук Доцент

(должность, степень, ученое звание)

Л. Н. Бодрякова

(подпись)

(ФИО)

Оценочные материалы по дисциплине рассмотрены и одобрены на заседании кафедры, протокол № от г.
Заведующий кафедрой к.э.н., доцент М.В.Петухов

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами образовательной программы

Таблица 1 – Компетенции и индикаторы их достижения

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения и планируемые результаты обучения по дисциплине (Знать(З); Уметь(У); Владеть (В)) |
|---|---|
| ПК-1: Способность разрабатывать и адаптировать прикладное программное обеспечение | |
| | : |
| ПК-2: Способность составлять технико-экономическое обоснование проектных решений и техническое задание на разработку информационной системы | |
| | : |

Таблица 2. Паспорт фонда оценочных средств

| Контролируемые разделы (темы) дисциплины | Формируемая компетенция | Наименование оценочного средства | Форма оценивания |
|---|-------------------------|----------------------------------|------------------|
| Раздел 1. | | | |
| Тема 1 Типы пользовательских интерфейсов и этапы их разработки. /Лек/ | | | |
| Регламентированный обмен информацией между человеком и компьютером. /Пр/ | ПК-2 | | |
| Типы интерфейсов: процедурно-ориентированный, объектно-ориентированный, графический интерфейсы. Этапы разработки интерфейсов. /Ср/ | | | |
| Тема 2. Психологические особенности человека, связанные с восприятием, запоминанием и обработкой информации. /Лек/ | | | |
| Особенности восприятия цвета. Особенности восприятия звука. Субъективное восприятие времени. /Пр/ | | | |
| Тема 3. Пользовательская и программная модели интерфейса. Предметная область программного обеспечения. /Лек/ | | | |
| Модель программиста. Модель пользователя. /Пр/ | ПК-1 ПК-2 | | |
| Программная модель. Критерии оценки интерфейса пользователем. /Ср/ | ПК-1 ПК-2 | | |
| Тема 4. Классификации диалогов и общие принципы их разработки. /Лек/ | | | |
| Типы диалога. Формы диалога: фразовая, директивная, табличная. /Пр/ | ПК-1 | | |
| Достоинства и недостатки. Методы морфологического анализа. /Ср/ | ПК-1 | | |
| Тема 5. Основные компоненты графических пользовательских интерфейсов. /Лек/ | | | |
| Окна графического интерфейса. Типы окон. Пиктограммы. Виды пиктограмм. /Пр/ | ПК-1 ПК-2 | | |
| Прямое манипулирование изображением. Типы адресатов. Компоненты ввода-вывода. Реализация диалогов в графическом пользовательском интерфейсе. /Ср/ | ПК-1 | | |
| Тема 6. Пользовательские интерфейсы прямого манипулирования и их проектирование. Метафоры и анимация. /Лек/ | | | |
| Основные типы объектов интерфейсов прямого манипулирования: данные, контейнеры, устройства. /Ср/ | ПК-1 | | |
| Технология Drag and Drop. /Пр/ | ПК-1 | | |

| | | | |
|--|-----------|--|--|
| Тема 7. Интеллектуальные элементы пользовательских интерфейсов. /Лек/ | | | |
| Советчики. Мастера. Программные агенты. /Пр/ | ПК-1 ПК-2 | | |
| Тема 8. Особенности разработки интерфейса на мобильных устройствах. /Лек/ | | | |
| Определение мобильных устройств. Характеристики технологий передачи данных. Платформа Windows Mobile. Инструментальных средств разработки. Библиотеки .Net Compact Framework. /Ср/ | ПК-1 | | |
| Выявление функциональных требований. /Пр/ | ПК-1 ПК-2 | | |

2. Перечень контрольно-оценочных средств (КОС)

Для определения качества освоения обучающимися учебного материала по дисциплине используются следующие контрольно-оценочные средства текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся:

Таблица 3. Перечень контрольно-оценочных средств

| | | |
|--|---|-------|
| | 6 | Зачет |
|--|---|-------|

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы

3.1 Задания для текущего контроля успеваемости

1. UX (User Experience) проектирование. Структура.
2. UI (User Interface). Понятие. Стили.
3. Основные элементы пользовательского интерфейса.
4. Проектирование взаимодействия. Прототипы сайтов.
5. Пользовательские истории. Пользовательские сценарии для веб-интерфейсов.
6. Критерии проектирования графического интерфейса для веб-приложений.
7. Модели, применяемые при разработке и проектировании графического веб-интерфейса.
8. Правила по проектированию и разработке графического интерфейса для веб-приложений.
9. Компоненты интерфейса веб-страниц. Простые контролы.
10. Компоненты интерфейса веб-страниц. Составные контролы.
11. Адаптивные веб-интерфейсы.
12. Интерактивные прототипы сайта.
13. Методология БЭМ. Компонентный подход к веб-разработке.
14. Этапы разработки пользовательского интерфейса.
15. Проектирование главной страницы сайта.
16. Проектирование навигационной структуры сайта.
17. Способы проведения тестирования веб-интерфейсов.
18. Тестирование прототипов при разработке программного продукта.
19. Методики юзабилити-тестирования. Подготовка списка задач.
20. Тренды современных веб-интерфейсов.

3.2 Задания для промежуточной аттестации

3.2.1. Контрольные вопросы к экзамену(зачету)

3.2.2. Типовые экзаменационные задачи