

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения текущей и промежуточной аттестации

по учебной дисциплине (модулю)

«Дизайн интерфейсов»

Для направления подготовки: 09.03.03 Прикладная информатика

Направленность программы: Искусственный интеллект и прикладная информатика в цифровой экономике

1. Описание показателей (дескрипторов) и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Контроль качества освоения дисциплины (модуля) включает в себя текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию. Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация обучающихся проводятся в целях установления соответствия достижений обучающихся поэтапным требованиям образовательной программы к результатам обучения и формирования компетенций.

Компетенции	Показатели* (дескрипторы)	Критерии в соответствии с уровнем освоения ОП			Оценочное средство (промежуточная аттестация)
		пороговый (удовлетворительно) 55-69 баллов	стандартный (хорошо) 70-84 балла	эталонный (отлично) 85-100 баллов	
ОПК-2	Знать	1) основные понятия о формировании цифровых изображений; 2) цветовые модели RGB и CMYK	1) способы реализации функций ядра графической систем; 2) основные алгоритмы отсечения, геометрических преобразований;	современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности	Теоретические вопросы
	Уметь	создавать и редактировать графические изображения; 2) выполнять типовые действия с объектами в среде Gimp;	1) составить математическую модель графических объектов; 2) представить модель в алгоритмическом виде; 3) показать теоретические основания модели	проводить анализ возможностей и принципов работы сквозных цифровых технологий и отраслевых решений на их основе (в том числе отечественного производства), с целью применения для решения профессиональных задач и внедрения в прикладные сферы деятельность	Практические задания
	Владеть	навыками выбора наиболее оптимальных программных и аппаратных решений для создания визуальной продукции;	1) способами работы с современными пакетами компьютерной графики; 2) математическими, алгоритмическими и техническими способами формирования изображений;	навыками решения профессиональных задач с помощью современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства.	Теоретические вопросы Практические задания

ПК-1	Знать	методику проведения обследования организации	методику проведения обследования организации, выявления информационных потребностей пользователей,	методику проведения обследования организации, выявления информационных потребностей пользователей, формулировки требований к информационной системе.	Теоретические вопросы
	Уметь	проводить обследование организаций,	проводить обследование организаций, выявлять информационные потребности пользователей	проводить обследование организаций, выявлять информационные потребности пользователей, формировать требования к информационной системе.	Практические задания
	Владеть	навыками проведения обследования организаций	навыками проведения обследования организаций, выявления информационных потребностей пользователей	навыками проведения презентаций, переговоров, системного анализа	Теоретические вопросы Практические
ПК-11	Знать	1) основные элементы интерфейса программы Gimp; 2) структуру инструментальной оболочки редактора; 3) возможность работы со слоями, текстом; 4) наличие фильтров и технологию их применения для получения различных эффектов над изображением.	1) методы создания геометрических моделей отображаемых объектов; 2) математические и технические основы формирования изображений	методику подготовки учебных материалов и проведения занятий по обучению пользователей навыкам работы с информационными системами; методику организации презентаций проектов в области проектирования и внедрения информационных систем.	Теоретические вопросы

	Уметь	3) пользоваться основными инструментами программы; 4) ретушировать фотографии, применять различные фильтры	1) использовать современные средства работы с растровой и векторной графикой; 2) самостоятельно получать и расширять знания, пользоваться различными источниками информации	подготавливать демонстрационные материалы и проводить презентации; подготавливать учебные материалы по вопросам использования ИС и проводить учебные занятия с пользователями ИС; взаимодействовать с обучающимися в процессе обучения их работе с ИС и диагностировать уровень освоения обучающимися учебного материала.	Практические задания
	Владеть	навыками демонстрации понимания основных понятий, принципов, закономерностей и концепций современной компьютерной графики	1) технологиями моделирования пространства и предметов в нем (движение и статика); 2) использовать возможности информационных технологий для решения исследовательских задач	навыками подбора, анализа, систематизации, оформления и презентации материалов по вопросам проектирования и использования ИС; навыками разработки плана коммуникаций в проекте; разработки и выбора программ обучения пользователей ИС.	Теоретические вопросы Практические задания

2. Описание критериев и шкал оценивания результатов обучения по дисциплине:

«Дизайн интерфейсов»

2.1. Критерии и шкалы оценивания результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости

Текущий контроль предназначен для проверки хода и качества формирования компетенций, стимулирования учебной работы обучаемых и совершенствования методики освоения новых знаний. Он обеспечивается проведением семинаров, оцениванием контрольных заданий, проверкой конспектов лекций, выполнением индивидуальных и творческих заданий, периодическим опросом обучающихся на занятиях. Контролируемые

разделы (темы) дисциплины (модуля), компетенции и оценочные средства представлены в таблице.

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины*	Код контролируемой компетенции и/или индикаторы компетенции	Наименование оценочного средства**
1	Основы дизайна интерфейсов. Принципы и методика проектирования интерфейсов	<i>ОПК-2 ПК-1 ПК-11</i>	- реферативное изложение; - подготовка электронных презентаций;
2	Инструменты и технологии проектирования интерфейсов. Практические аспекты разработки интерфейсов		- выполнение лабораторных работ, исследовательских заданий в индивидуальных и групповых формах;
3	Оценка и тестирование интерфейсов		- выполнение лабораторных работ, исследовательских заданий в индивидуальных и групповых формах;
4	Современные тренды и направление развития интерфейсов		реферативное изложение; - подготовка электронных презентаций;

Критерии и шкала оценивания реферативного изложения материалов

<i>Оценка</i>	<i>Критерий оценки</i>
<i>«зачтено»</i>	<i>Выставляется студенту, если доклад создан с использованием компьютерных технологий (презентация Power Point, Flash–презентация, видео-презентация и др.) Используются дополнительные источники информации. Содержание заданной темы раскрыто в полном объеме. Отражена структура доклада (вступление, основная часть, заключение, присутствуют выводы и примеры). Оформление работы, соответствует предъявляемым требованиям. Оригинальность выполнения (работа сделана самостоятельно, представлена впервые)</i>
<i>«не зачтено»</i>	<i>Доклад сделан устно, без использования компьютерных технологий. Содержание доклада ограничено информацией. Заданная тема доклада</i>

<i>Оценка</i>	<i>Критерий оценки</i>
	<i>не раскрыта, основная мысль сообщения не передана.</i>

Критерии оценивания электронных презентаций

<i>Оценка</i>	<i>Название критерия</i>	<i>Оцениваемые параметры</i>
<i>«зачтено»</i>	<i>Тема презентации</i>	<i>Соответствие темы программе учебного предмета, раздела</i>
	<i>Дидактические и методические цели и задачи презентации</i>	<i>Соответствие целей поставленной теме Достижение поставленных целей и задач</i>
	<i>Выделение основных идей презентации</i>	<i>Соответствие целям и задачам Содержание умозаключений Вызывают ли интерес у аудитории Количество (рекомендуется для запоминания аудиторией не более 4-5)</i>
	<i>Содержание</i>	<i>Достоверная информация об исторических справках и текущих событиях Все заключения подтверждены достоверными источниками Язык изложения материала понятен аудитории Актуальность, точность и полезность содержания</i>
	<i>Подбор информации для создания проекта – презентации</i>	<i>Графические иллюстрации для презентации Статистика Диаграммы и графики Экспертные оценки Ресурсы Интернет Примеры Сравнения Цитаты и т.д.</i>
	<i>Подача материала проекта – презентации</i>	<i>Хронология Приоритет Тематическая последовательность Структура по принципу «проблема-решение»</i>
	<i>Логика и переходы во время проекта – презентации</i>	<i>От вступления к основной части От одной основной идеи (части) к другой От одного слайда к другому Гиперссылки</i>
	<i>Заключение</i>	<i>Яркое высказывание - переход к заключению Повторение основных целей и задач выступления Выводы Подведение итогов Короткое и запоминающееся высказывание в конце</i>
	<i>Дизайн презентации</i>	<i>Шрифт (читаемость) Корректно ли выбран цвет (фона, шрифта, заголовков) Элементы анимации</i>
	<i>Техническая часть</i>	<i>Грамматика Подходящий словарь Наличие ошибок правописания и опечаток</i>

<i>Оценка</i>	<i>Название критерия</i>	<i>Оцениваемые параметры</i>
«не зачтено»	Выполнение менее 60% оцениваемых параметров	

Критерии оценивания исследовательских заданий в индивидуальной форме

<i>Оценка</i>	<i>Критерии</i>	<i>Расшифровка уровня критерия</i>
<i>«зачтено»</i>	Актуальность	Очень современная тема. Отклик на событие. Новые программы и устройства.
		Продвинутая тема, интересная многим
		Углублённое изучение программного материала.
		Проработка и иллюстрирование тем базового курса
	Осведомлённость	Изучено очень много источников. Освоены новые разделы темы. Осведомлённость на уровне эксперта
		Изучено достаточно много источников
		Изучено не очень много источников. Проект на уровне изученного примера рассмотренного на занятиях.
		Материал недостаточно освоен, скопирован, есть ошибки, используются термины без объяснения.
	Научность	Проведено научное исследование темы. Выдвинуты новые идеи, рацпредложения. Проведён анализ. Разработан новый материал.
		Проект практико-ориентированный. Разработаны дидактические материалы.
		Проект реферативный
	Значимость	Разработаны документы готовые к последующему использованию. Разработан справочник, мастер-класс, инструкция доступная любому.
		Собраны материалы, которые после изучения и доработки можно применить. Можно читать как интересную статью.
		Тема раскрыта недостаточно. Изложен материал по учебной теме, имеет значимость только для самого исполнителя.
	Презентабельность	Оформление в соответствии с требованиями.

<i>Оценка</i>	<i>Критерии</i>	<i>Расшифровка уровня критерия</i>
	(публичное представление)	Полный пакет документов: отчет о работе в текстовом виде + разработанные документы+ презентация для выступления. Оригинальная презентация. Яркое выступление
		Недостатки в оформлении
		Неполный пакет документов
		Слабое оформление
	Оригинальность	Индивидуальное отношение авторов проекта к процессу проектирования и результату своей деятельности. Дополнительные средства оформления. Оценивается оригинальность раскрываемой работой темы, глубина идеи работы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств
	Качество	оценивается художественный уровень произведения, дизайн элементов оформления, гармоничное цветовое сочетание, качество композиционного решения, наличие перспективы
	Скорость выполнения	2- досрочно, 1 –сдан в срок, 0 – сроки сдачи нарушены
«не зачтено»	<i>Выполнение менее 60% оцениваемых критериев</i>	

Критерии и шкала оценивания конспекта (промежуточного, итогового)

<i>Оценка</i>	<i>Критерий оценки</i>
«зачтено»	вопрос раскрыт полностью, студент сопровождает его своими комментариями, схемами или таблицами: 1) краткость (не более 1/3 части от первичного текста); 2) целевая направленность; 3) аналитичность; 4) научная корректность; 5) ясность, четкость, понятность
«не зачтено»	вопрос раскрыт не достаточно, нет ясности, четкости в изложении, текст переписан без анализа

Критерии и шкала оценивания лабораторной работы

<i>Оценка</i>	<i>Критерий оценки</i>
«зачтено»	все задания лабораторной работы выполнены верно, существенных замечаний по защите выполненных заданий нет
«не зачтено»	правильно выполненных заданий меньше 50%, обучающийся не может пояснить выполнение большинства задач.

2.2. Критерии и шкалы оценивания результатов обучения при проведении промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация предназначена для определения уровня освоения всего объема учебной дисциплины (модуля). Для оценивания результатов обучения при проведении промежуточной аттестации используется двухбалльная шкала: «зачтено», «не зачтено».

<i>Шкала оценивания</i>	<i>Критерии оценивания</i>	<i>Уровень освоения компетенций</i>
<i>«зачтено»</i>	<i>Обучающийся правильно ответил на теоретические вопросы. Показал отличные знания в рамках учебного материала. Правильно выполнил практические задания. Ответил на все дополнительные вопросы</i>	<i>Эталонный</i>
	<i>Обучающийся с небольшими неточностями ответил на теоретические вопросы. Показал хорошие знания в рамках учебного материала. С небольшими неточностями выполнил практические задания. Ответил на большинство дополнительных вопросов</i>	<i>Стандартный</i>
	<i>Обучающийся с существенными неточностями ответил на теоретические вопросы. Показал удовлетворительные знания в рамках учебного материала. С существенными неточностями выполнил практические задания. Допустил много неточностей при ответе на дополнительные вопросы</i>	<i>Пороговый</i>
<i>«не зачтено»</i>	<i>Обучающийся при ответе на теоретические вопросы и при выполнении практических заданий продемонстрировал недостаточный уровень знаний и умений. При ответах на дополнительные вопросы было допущено множество неправильных ответов</i>	<i>Компетенции не сформированы</i>

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

3.1. Оценочные средства текущего контроля успеваемости

Лабораторные работы

Раздел 2. Инструменты и технологии проектирования интерфейсов. Практические аспекты разработки интерфейсов

Лабораторная работа №1. Основы работы с инструментами проектирования интерфейсов

Цель: Освоение интерфейса и базовых инструментов программы Figma/Sketch/XD.

Ход работы:

1. Запустить программу.
2. Создать новое полотно и освоить основные инструменты.
3. Попробуйте нарисовать простую фигуру и применить стили.
4. Сохраните и экспортируйте полученный результат.

Лабораторная работа №2. Создание пользовательских сценариев и персонажей

Цель: Освоение методик создания сценариев и персонажей для проектирования интерфейсов.

Ход работы:

1. Изучить методы создания сценариев и персонажей.
2. Создать сценарий и персонажа для воображаемого продукта.
3. Представьте созданный сценарий и персонаж на защиту.

Лабораторная работа №3. Создание wireframe и mockup интерфейса

Цель: Освоение методов создания каркасов и мокапов интерфейсов.

Ход работы:

1. Создайте wireframe для простого интерфейса.
2. Далее превратите wireframe в полноценный mockup.
3. Дополните мокап цветами и стилем.

Лабораторная работа №4. Создание прототипа интерфейса

Цель: Освоение методов создания интерактивных прототипов.**Ход работы:**

1. Создайте интерактивный прототип интерфейса.
2. Добавьте переходы и анимации.
3. Проверьте работоспособность прототипа.

Лабораторная работа №5. Эвристический анализ интерфейса

Цель: Освоение методов эвристического анализа интерфейсов.

Ход работы:

1. Выберите готовый интерфейс для анализа.
2. Проведите эвристический анализ по десяти правилам Якоба Нильсена.
3. Составьте отчет с рекомендациями по улучшению интерфейса.

4. Раздел 3. Оценка и тестирование интерфейсов

Лабораторная работа №6. Тестирование интерфейса на пользователях

Цель: Освоение методов тестирования интерфейсов на живых пользователях.

Ход работы:

1. Проведите тестирование интерфейса на добровольцах.
2. Зафиксируйте наблюдения и отзывы пользователей.
3. Составьте отчет с выводами и рекомендациями.

3.2. Оценочные средства промежуточной аттестации

В данном разделе представляются теоретические вопросы (для оценки знаний), типовые контрольные задания (для оценки умений), типовые практические задания (для оценки навыков и (или) опыта деятельности).

Перечень теоретических вопросов (для оценки знаний):

1. Что такое графический дизайн и какова его роль в цифровом контенте?
2. Какие существуют основные виды графического контента?
3. Чем различаются растровые и векторные форматы графического контента?
4. Какие форматы растровых изображений используются чаще всего и почему?
5. В каких случаях предпочтительнее использовать векторные форматы?
6. Назовите распространенные растровые форматы и их особенности.
7. Назовите распространенные векторные форматы и их особенности.
8. Какая разница между разрешением и плотностью точек на дюйм (DPI)?
9. Какие преимущества и недостатки у растровых изображений?
10. Какие преимущества и недостатки у векторных изображений?
11. Какие цветовые модели используются в графическом дизайне и для чего они нужны?
12. Что такое психология цвета и как она влияет на восприятие графического контента?
13. Какие основные принципы композиции в графическом дизайне?
14. Что такое "золотое сечение" и как его применяют в графическом дизайне?
15. Какие приемы улучшают восприятие графического контента?
16. Как расположение элементов влияет на восприятие информации?
17. Какие элементы композиции помогают привлечь внимание пользователя?
18. Какие психологические реакции вызывают разные цвета?
19. Что такое цветовая схема и как её правильно выбрать?
20. Как правильно расставлять акценты в графическом контенте?
21. Какие программы используют для работы с растровой графикой и почему?
22. Какие программы используют для работы с векторной графикой и почему?
23. В чем основные различия между Photoshop и GIMP?
24. Какие инструменты CorelDRAW подходят для работы с векторной графикой?
25. Какие возможности и ограничения у бесплатных программ для графического дизайна?
26. Какие функции и инструменты доступны в Adobe Photoshop?
27. Какие функции и инструменты доступны в GIMP?
28. Какие функции и инструменты доступны в CorelDRAW?
29. Какие дополнительные плагины и расширения используются для работы с графикой?
30. Какие тренды наблюдаются в развитии инструментов для работы с графикой?
31. Какие программы используют для работы с растровой графикой и почему?
32. Какие программы используют для работы с векторной графикой и почему?
33. В чем основные различия между Photoshop и GIMP?
34. Какие инструменты CorelDRAW подходят для работы с векторной графикой?

35. Какие возможности и ограничения у бесплатных программ для графического дизайна?
36. Какие функции и инструменты доступны в Adobe Photoshop?
37. Какие функции и инструменты доступны в GIMP?
38. Какие функции и инструменты доступны в CorelDRAW?
39. Какие дополнительные плагины и расширения используются для работы с графикой?
40. Какие тренды наблюдаются в развитии инструментов для работы с графикой?
41. Что такое UI/UX-дизайн и какова его роль в веб-разработке?
42. Какие основные принципы создают хороший UI/UX-дизайн?
43. Какие методы оптимизации графики для веб-ресурсов существуют?
44. Как влияет плотность пикселей (DPI/PPI) на отображение графики на устройствах?
45. Какие рекомендации по размерам и разрешению изображений для веб-ресурсов?
46. Как правильно адаптировать графику для мобильных приложений?
47. Какие виды графического контента чаще всего используются в веб-разработке?
48. Как обрабатываются изображения для улучшения производительности веб-ресурса?
49. Какие правила нужно соблюдать при подготовке графики для интерфейсов?
50. Как проверяется кроссбраузерная совместимость графического контента?
51. Что такое UI/UX-дизайн и какова его роль в веб-разработке?
52. Какие основные принципы создают хороший UI/UX-дизайн?
53. Какие методы оптимизации графики для веб-ресурсов существуют?
54. Как влияет плотность пикселей (DPI/PPI) на отображение графики на устройствах?
55. Какие рекомендации по размерам и разрешению изображений для веб-ресурсов?
56. Как правильно адаптировать графику для мобильных приложений?
57. Какие виды графического контента чаще всего используются в веб-разработке?
58. Как обрабатываются изображения для улучшения производительности веб-ресурса?
59. Какие правила нужно соблюдать при подготовке графики для интерфейсов?
60. Как проверяется кроссбраузерная совместимость графического контента?
61. Что такое UI/UX-дизайн и какова его роль в веб-разработке?
62. Какие основные принципы создают хороший UI/UX-дизайн?
63. Какие методы оптимизации графики для веб-ресурсов существуют?
64. Как влияет плотность пикселей (DPI/PPI) на отображение графики на устройствах?
65. Какие рекомендации по размерам и разрешению изображений для веб-ресурсов?
66. Как правильно адаптировать графику для мобильных приложений?
67. Какие виды графического контента чаще всего используются в веб-разработке?
68. Как обрабатываются изображения для улучшения производительности веб-ресурса?
69. Какие правила нужно соблюдать при подготовке графики для интерфейсов?

70. Как проверяется кроссбраузерная совместимость графического контента?
71. Что такое UI/UX-дизайн и какова его роль в веб-разработке?
72. Какие основные принципы создают хороший UI/UX-дизайн?
73. Какие методы оптимизации графики для веб-ресурсов существуют?
74. Как влияет плотность пикселей (DPI/PPI) на отображение графики на устройствах?
75. Какие рекомендации по размерам и разрешению изображений для веб-ресурсов?
76. Как правильно адаптировать графику для мобильных приложений?
77. Какие виды графического контента чаще всего используются в веб-разработке?
78. Как обрабатываются изображения для улучшения производительности веб-ресурса?
79. Какие правила нужно соблюдать при подготовке графики для интерфейсов?
80. Как проверяется кроссбраузерная совместимость графического контента?

Перечень типовых практических заданий (для оценки навыков и (или) опыта деятельности):

1. По растровому образцу создать векторное изображение.
2. Фотомонтаж: Смонтировать на пейзажной фотографии несколько объектов (фигур людей, животных, небесных светил). Сделать надпись, имитирующую дату, проставляемую фотоаппаратом.
3. Фотомонтаж: портрет + головной убор. Далее изображение преобразовать в дуотон в стиле старой выцветшей фотографии. Добавить обгоревший край.
4. Преобразовать черно-белое изображение здания в цветное. Добавить солнечные блики на стеклах и крыше.
5. Преобразовать цветное изображение в изображение в стиле старинной раскрашенной фотографии. Добавить фигурно вырезанные края.
6. Фотомонтаж: люди + здания. Преобразовать цветное изображение в изображение в черно-белое (градации серого). Добавить царапины. Сделать задний фон слегка размытым.
7. Используя изображения человека создать вокруг него сияющий ореол.
8. Используя любое изображение создать эффект его отражения от гладкого кафельного пола.
9. Преобразовать фотореалистическое изображение здания, добавив в верхней части здания разноцветную подсветку, в нижней части здания неоновую вывеску.
10. Преобразовать фотореалистическое изображение в изображения различных художественных стилей: рисунок углем, карандашный рисунок, рисунок маслом и акварелью, литографию.
11. Цветное изображение преобразовать в черно-белое (градации серого). Добавить эффект зернистости пленки. Добавить надпись, имитирующую надпись чернилами.
12. Отсканировать старую фотографию и отретушировать ее. Устранить разрывы и царапины. Очистить артефакты.
13. Используя изображения спортсмена добиться эффекта большой выдержки. Движение спортсмена должны быть размыты, а задний фон четок.
14. Используя фотографию леса, добиться эффекта попадания луча света в объектив фотоаппарата.

15. Подготовить ряд элементов сайта: кнопок, полос и т. д. При этом использовать настройки слоя для задания объема элементов и тени.

4. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

4.1. Описание процедур проведения текущего контроля успеваемости студентов

В таблице представлено описание процедур проведения контрольно-оценочных мероприятий текущего контроля успеваемости студентов, в соответствии с рабочей программой дисциплины (модуля), и процедур оценивания результатов обучения с помощью спланированных оценочных средств.

Наименование оценочного средства	Описания процедуры проведения контрольно-оценочного мероприятия и процедуры оценивания результатов обучения
Работа с компьютерными моделями	Индивидуальные творческие задания выдаются на практических занятиях, предшествующих изучению предлагаемой темы. Индивидуальные задания должны быть выполнены в установленный преподавателем срок и в соответствии с требованиями к оформлению (текстовой и графической частей). Выполненные задания в назначенный срок сдаются на проверку
Реферативное изложение и выполнение электронных презентаций	Защита докладов предусмотренные рабочей программой дисциплины, проводится во время практических занятий. Преподаватель на практическом занятии, предшествующем занятию проведения контроля, доводит до обучающихся: тему докладов и требования, предъявляемые к их выполнению и защите
- выполнение исследовательских заданий в индивидуальных и групповых формах	Выполнение заданий осуществляется на практическом занятии. Задание выполняется по двум вариантам. Распределение вариантов осуществляется преподавателем. Преподаватель на практическом занятии, предшествующем занятию проведения контроля, доводит до обучающихся: тему, количество заданий и время выполнения заданий. Результаты решения задач оформляются группами студентов самостоятельно и сдаются на проверку преподавателю

Выполненные задания проверяются и отмечаются преподавателем, как сданные (зачтенные), либо не сданные (не зачтенные). Обучающийся считается успевающим по дисциплине «Компьютерная графика», если ему были зачтены все предложенные групповые и индивидуальные задания, а также им были выполнены все предложенные рефераты.

4.2. Описание процедур проведения промежуточной аттестации

Зачет

При определении уровня достижений обучающихся на зачете учитывается:

- знание программного материала и структуры дисциплины (модуля);
- знания, необходимые для решения типовых задач, умение выполнять предусмотренные программой задания;
- владение методологией дисциплины (модуля), умение применять теоретические знания при решении задач, обосновывать свои действия.

Проведение промежуточной аттестации в форме зачета позволяет сформировать среднюю оценку по дисциплине по результатам текущего контроля. Так как оценочные средства, используемые при текущем контроле, позволяют оценить знания, умения и владения навыками/опытом деятельности обучающихся при освоении дисциплины. Для чего преподаватель находит среднюю оценку уровня сформированности компетенций у обучающегося, как сумму всех полученных оценок деленную на число этих оценок.

Средняя оценка уровня сформированности компетенций по результатам текущего контроля	Оценка
Оценка не менее 3,0 и нет ни одной неудовлетворительной оценки по текущему контролю	«зачтено»
Оценка менее 3,0 или получена хотя бы одна неудовлетворительная оценка по текущему контролю	«не зачтено»

Если оценка уровня сформированности компетенций обучающегося не соответствует критериям получения зачета, то обучающийся сдает зачет. Зачет проводится в форме собеседования по перечню теоретических вопросов и решения типовых контрольных заданий. Перечень теоретических вопросов и типовых контрольных заданий обучающиеся получают в начале семестра.