

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Пономарева Светлана Викторовна
Должность: Проректор по УР и НО
Дата подписания: 20.09.2023 20:52:27
Уникальный программный ключ:
bb52f959411e64617366ef2977b97e87139b1a2d



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ДГТУ**

Авиационный колледж

УТВЕРЖДАЮ

Директор колледжа

_____ А.И. Азарова
личная подпись инициалы, фамилия
«__» _____ 2020 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

ОП.16 Пакеты прикладных программ

в рамках основной образовательной программы (ООП)
по специальности СПО

09.02.07 Информационные системы и программирование
базовой подготовки

Ростов-на-Дону
2020 г.

Лист согласования

Фонд оценочных средств по дисциплине разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО)

09.02.07 Информационные системы и программирование

Разработчик:

Преподаватель Авиационного колледжа ДГТУ _____ Н.С. Осмоловская
(подпись) (ф.и.о.)

« ___ » _____ 2020 г.

Фонд оценочных средств рассмотрен и одобрен на заседании цикловой комиссии специальности _____

Протокол № _____ от « ___ » _____ 2020 г.

Председатель цикловой комиссии _____ И.И. Александрова

« ___ » _____ 2020 г.

Согласовано:

Рецензенты:

ДГТУ, факультет ИВТ
(место работы)

к.т.н., доцент кафедры «Математика»
(занимаемая должность)

Л.И. Котельницкая
(инициалы, фамилия)

АК ДГТУ
(место работы)

преподаватель
(занимаемая должность)

Л.А. Высоцкая
(инициалы, фамилия)

Заместитель директора по УМР _____ Н.В. Соломатина
(подпись) (инициалы, фамилия)

« ___ » _____ 2020 г.

1 Паспорт фонда оценочных средств

1.1 Область применения

Комплект оценочных средств предназначен для оценки результатов освоения по ОП.16 Пакеты прикладных программ программы подготовки специалистов среднего звена по специальности Информационные системы и программирование в части овладения профессиональных и общих компетенций.

Таблица 1

Результаты освоения (объекты оценивания)	Основные показатели оценки результата и их критерии	Тип задания; № задания	Форма аттестации (в соответствии с учебным планом)
уметь:			Экзамен
применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; (У1)	Использование средств информационных технологий	- фронтальный опрос по темам; - защита практических работ; - тестирование по темам; - экспертная оценка участия в командной разработке программного обеспечения.	
использовать современное программное обеспечение (ПО); (У2)	Использование современного ПО		
взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности; (У3)	Использование методов и средств эффективной разработки в коллективе		
определять задачи для поиска информации и необходимые источники информации; (У4)	Выработка рекомендаций по структурированному поиску информации		
знать:			
алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; (Зн1)	Использование алгоритмов выполнения работ		
современные средства и устройства информатизации; (Зн2)	Использование современных средств и устройств информатизации		
порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности; (Зн3)	Применение ПО в профессиональной деятельности		
формат оформления результатов поиска информации; (Зн4)	Использование различных форматов оформления поиска информации		
порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности. (Зн5)	Владение порядком оценивания результатов решения задач		

2 Комплект контрольно-оценочных материалов

2.1 Задания для текущего контроля с критериями оценивания

2.1.1 Практические работы

Учебным планом предусмотрено выполнение 15 практических работ по ОП.16. Содержание всех практических работ приведено в методической разработке по выполнению практических работ по ОП.16 Пакеты прикладных программ.

2.1.2.1 Тестирование

Приводится содержание основных тестовых заданий.

Тест 1.

1. Что называется программой?
 - a) упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи.
 - b) последовательность действий, которые надо выполнить для решения поставленной задачи.
 - c) описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.
2. Программирование - это...
 - a) кодирование информации
 - b) процесс составления программы для компьютера
 - c) запись алгоритма на языке программирования
3. Подходы к созданию программы
 - a) процедурный и объективный
 - b) процедурный и объектный
 - c) объектный и программный
4. Процедура - это
 - a) вспомогательный алгоритм
 - b) вспомогательная программа
 - c) вспомогательная программа, которая вызывается из другой программы
5. Процедурный подход подразумевает
 - a) наличие процедур для получения конечного результата
 - b) при выполнении действий должны быть получены промежуточные результаты, цепочка которых, в конечном счете, должна привести к ожидаемому конечному результату
 - c) рассмотрение класса объектов, их свойства, параметры, действия, среда. Для создания класса объектов надо указать соответствующие значения параметров
 - d) работу с объектами, которые понимает компьютер
6. Объектный подход подразумевает
 - a) наличие процедур для получения конечного результата
 - b) работу с объектами, которые понимает компьютер
 - c) рассмотрение класса объектов, их свойства, параметры, действия, среда. Для создания класса объектов надо указать соответствующие значения параметров
 - d) при выполнении действий должны быть получены промежуточные результаты, цепочка которых, в конечном счете, должна привести к ожидаемому конечному результату
7. Программное обеспечение - это
 - a) аппаратное обеспечение компьютера
 - b) совокупность всех используемых в компьютере программ
 - c) необходимая для работы компьютера программа - операционная система
 - d) пакеты прикладных и системных программ, необходимые для работы компьютера

8. Из каких классов состоит программное обеспечение компьютера
- a) операционная система, утилиты, текстовый редактор, электронные таблицы, базы данных, языки программирования
 - b) системное программное обеспечение, прикладное программное обеспечение и языки программирования
 - c) операционная система, прикладное программное обеспечение, инструментарий программирования
 - d) системное программное обеспечение, прикладное программное обеспечение, инструментарий программирования
9. К какому классу программного обеспечения относятся обучающие программы
- a) системному программному обеспечению
 - b) прикладному программному обеспечению
 - c) языкам программирования
 - d) инструментарию программирования
10. Важность и понятность программного обеспечения для аппаратной части компьютера
- a) прикладное программное обеспечение, инструментарий программирования, системное программное обеспечение
 - b) инструментарий программирования, системное программное обеспечение, прикладное программное обеспечение
 - c) системное программное обеспечение, инструментарий программирования, прикладное программное обеспечение

Ключ к тесту: 1 а), 2 б), 3 б), 4 с), 5 б), 6 с), 7 б), 8 d), 9 б), 10 с).

Тест 2.

1. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ...
- a) палитра цветов
 - b) объект (прямоугольник, круг и т.д.)
 - c) знакоместо (символ)
 - d) точка экрана (пиксель)
2. С помощью графического редактора Gimp можно ...
- a) строить графики
 - b) создавать и редактировать графические изображения
 - c) настраивать анимацию графических объектов
 - d) редактировать вид и начертание шрифта
3. Какой из графических редакторов является векторным?
- a) Paint
 - b) Gimp
 - c) Inkscape
4. Перевод графического изображения из аналоговой формы в дискретную называется...
- a) переадресация
 - b) дискретизация
 - c) дискредитация
 - d) формализация
5. Палитрами в графическом редакторе являются ...
- a) выделение, копирование, вставка
 - b) карандаш, кисть, ластик
 - c) наборы цветов
 - a) линия, круг, прямоугольник
6. Примитивами в графическом редакторе называются ...

- a) линия, круг, прямоугольник
 - b) наборы цветов (палитра)
 - c) выделение, копирование, вставка
 - d) карандаш, кисть, ластик
7. Назовите формы представления графической информации
- a) векторная и аналоговая
 - b) аналоговая и дискретная
 - c) дискретная и векторная
8. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...
- a) точка экрана (пиксель)
 - b) объект (прямоугольник, круг и т.д.)
 - c) знакоместо (символ)
 - d) палитра цветов
9. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков ...
- a) растровой графики
 - b) векторной графики
10. Базовые цвета палитры RGB:
- a) красный, желтый и зеленый
 - b) красный, синий и зеленый
 - c) синий, желтый, зеленый
 - d) голубой, желтый и пурпурный
11. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ...
- a) выделение, копирование, вставка
 - b) карандаш, кисть, ластик
 - c) линия, круг, прямоугольник
 - d) наборы цветов (палитра)
12. Глубина цвета - это количество:
- a) базовых цветов
 - b) цветов в палитре
 - c) информации, которое используется для кодирования цвета пикселя
 - d) пикселей изображения
13. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...
- a) работы с графическим изображением
 - b) построения диаграмм
 - c) создания графического образа текста
 - d) редактирования вида и начертания шрифта
14. Инструментами в графическом редакторе являются ...
- a) карандаш, кисть, ластик
 - b) выделение, копирование, вставка
 - c) наборы цветов (палитра)
 - d) линия, круг, прямоугольник
15. Устройство, с помощью которого производится процесс перевода графической информации из аналоговой формы в дискретную, называется...
- a) принтер
 - b) сканер
 - c) монитор
 - d) процессор
16. С помощью графического редактора Inkscape можно ...
- a) строить графики
 - b) создавать и редактировать графические изображения
 - c) создавать и редактировать SVG-графику
 - d) редактировать вид и начертание шрифта
17. Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:
- a) красного, зеленого, синего и яркости

- b) красного, зеленого, синего
 - c) желтого, зеленого, синего и красного
 - d) желтого, синего, красного и яркости
18. Пиксель на экране монитора представляет собой:
- b) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет
 - c) двоичный код графической информации
 - d) электронный луч
19. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
- a) фрактальной
 - b) растровой
 - c) векторной
 - d) прямолинейной
20. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
- a) полный набор графических примитивов графического редактора
 - b) среду графического редактора
 - c) перечень режимов работы графического редактора
 - d) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором

Ключ к тесту:

1)b, 2)b, 3)c, 4) b, 5)c, 6)a, 7)b, 8)a, 9)a, 10)b
11) a, 12)c, 13)a, 14)a, 15)b, 16)c, 17)a, 18)b, 19)b, 20)b

Тест 3.

1. Отметьте два верных варианта. Какие значения может принимать атрибут выравнивания текста ALIGN?
 - a) left;
 - b) top;
 - c) center;
 - d) bottom.

2. Отметьте два верных варианта. Какие теги способны изменить цвет шрифта?
 - a) <HTML>... </HTML>
 - b) <BODY> ... </BODY>
 - c) ...
 - d) <P>... </P>
 - e) <BIG> ...</BIG>

3. Записывая абзац, между двумя соседними словами вы поставили 5 пробелов. Сколько пробелов вы увидите в браузере?
 - a) пять;
 - b) один;
 - c) ни одного;
 - d) два.

4. Записывая на HTML свое имя. Иван Петренко написал так: <p> Иван Петренко </p>
 Как покажет этот текст браузер?
 - a) в две строчки;
 - b) в одну строчку с двумя пробелами;
 - c) в одну строчку с одним пробелом;
 - d) не покажет вовсе.

5. Какой тег способен изменить цвет фона документа?
 - a) <HTML> ... </HTML>
 - b) <BODY>...<BODY>

- c) ...
 d) <P>...</P>
6. В начале файла HTML в тэге BODY с помощью атрибута VLINK= определяют цвет. Назовите объект.
 a) ссылки;
 b) активной ссылки;
 c) фона;
 d) отработанной ссылки.
7. Какой парный тэг используют для выделения полужирным шрифтом?
 a) <S>
 b)
 c) <U>
 d) <I>
8. Имя тега, которым задается строка таблицы
 a) table;
 b) tr;
 c) td;
 d) cell;
 e) row.
9. Какое значение надо указать в атрибуте type <input type=.. .>, чтобы пользователь мог выбрать только один вариант из предложенных?
 a) checkbox;
 b) button;
 c) radio;
 d) select.
10. Кнопка формы для отправки файла на сервер ...
 a) <input type="submit">
 b) <input type="button">
 c) <input type="image">
 d) <input type="file">

Ключ к тесту: 1)а,с 2)б,с 3) в 4) с 5) в 6) d 7) б 8) в 9) с 10)d

2.1.2.2 Критерии тестирования

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка уровня подготовки	
	балл (отметка)	вербальный аналог
90 ÷ 100	5	отлично
80 ÷ 89	4	хорошо
70 ÷ 79	3	удовлетворительно
менее 70	2	неудовлетворительно

2.1.3 Фронтальный опрос (устный, письменный)

2.1.3.1 Перечень вопросов по темам

- 1) Что означает термин "Пакеты прикладных программ"?
- 2) На какие типы можно разбить пакеты прикладных программ, представленных на современном рынке программного обеспечения? Какой вид ППП, по вашему мнению, является наиболее многофункциональным?
- 3) Какой вид ППП появился вследствие развития текстовых процессоров?
- 4) К какому виду ППП вы бы отнесли пакет MS Office?
- 5) Какие виды компьютерной графики используют в настоящее время? Позволяет ли графический редактор комбинировать растровые и векторные технологии?
- 6) Перечислить преимущества векторной графики.
- 7) Перечислить недостатки растровых изображений.
- 8) Какая графика занимается созданием диаграмм, графиков, иллюстрацией статистической информации?
- 9) Изображения, какой графики состоят из массива точек (пикселей)?
- 10) Где используется векторное компьютерное изображение?
- 11) Где используется растровое компьютерное изображение?
- 12) Где используется фрактальное компьютерное изображение?
- 13) Где используется трёхмерное компьютерное изображение?
- 14) Рассказать об устройствах, которые используются для ввода графической информации.
- 15) Изображения, какой графики строятся по математическим формулам? Какие устройства используются для работы с графической цифровой информацией?
- 16) Какой растровый графический редактор входит в состав всех операционных систем Windows, начиная с первых версий?
- 17) Можно ли применять графический редактор GIMP для создания изображений Web-страниц?
- 18) В чем отличие объектов иллюстративной графики от объектов других прикладных областей.
- 19) Какие форматы графических файлов поддерживает GIMP.
- 20) Основные операции, доступные в графическом редакторе GIMP.
- 21) С помощью какого инструмента выполняют выделение изображений определённого цвета с некоторыми допущениями?
- 22) Какая из панелей GIMP позволяет отменять выполненные действия? Какая из панелей GIMP позволяет масштабировать обрабатываемое изображение?
- 23) Для чего используют режим быстрой маски?
- 24) Что называют ретушированием фотоизображений?
- 25) Какой фильтр используют для устранения мелких дефектов на фотографии?
- 26) Какой инструмент позволяет определить образец, а затем скопировать его на дефектное место?
- 27) Какой инструмент предназначен для изменения насыщенности участка изображения «вручную»?
- 28) Какой из инструментов предназначен для создания векторных изображений?
- 29) Что такое монтаж фотографии?
- 30) Какую команду используют для создания эффекта выпуклости изображения?
- 31) Что необходимо сделать, чтобы скрыть слой?
- 32) Почему рекомендуют объединять слои документа?
- 33) Какое максимальное количество слоев можно использовать?
- 34) Что такое активный слой?
- 35) Какой графический формат сохраняет свойства каждого слоя изображения?
- 36) Какой графический формат занимает меньше других места на диске?
- 37) На какие два класса разделяются все изображения, с которыми работают программа Inkscape?

- 38) В чем заключается объектная ориентация пакета Inkscape?
- 39) Какие форматы графических файлов поддерживает Inkscape?
- 40) Основные операции, доступные в графическом редакторе Inkscape. Какой из инструментов предназначен для создания векторных изображений?
- 41) Перечислить параметры, которыми обладает обводка (контур) объекта.
- 42) Назвать все объекты и виды операций, использованные для рисования произвольной фигуры.
- 43) Как разместить строку текста вдоль заданного пути?
- 44) Перечислить специальные эффекты Inkscape.
- 45) Как создать объемный и псевдообъемный объект?
- 46) Как импортировать растровое изображение в векторный объект?
- 47) Как залить объект градиентом. Виды заливки.
- 48) Операции над группами объектов.
- 49) Как разработать свой собственный шрифт?
- 50) Как установить разработанный шрифт?
- 51) История развития сервиса WWW.
- 52) Общие понятия сайта. Этапы создания сайта.
- 53) Основы языка разметки HTML
- 54) Виды тегов. Правила написания атрибутов и тегов.
- 55) Основные теги разметки.
- 56) Логические и физические стили, их применение.
- 57) Задание параметров текста. Выравнивание текста.
- 58) Создание маркированных, нумерованных списков и списков определений. Создание вложенных списков.
- 59) Создание линий. Вставка спецсимволов.
- 60) Назначение графического фона и задание цвета страницы.
- 61) Создание таблиц. Тег создания таблицы и его атрибуты. Тег создания строк и его атрибуты. Тег создания ячеек и его атрибуты.
- 62) Объединение ячеек таблицы. Тег создания заголовков таблицы.
- 63) Вставка таблицы в ячейку таблицы.
- 64) Табличная верстка сайта.
- 65) HTML формы: создание форм, элементы форм.
- 66) Гиперссылки: виды ссылок, правила создания.
- 67) Вставка рисунка. Атрибуты тега `img`.
- 68) Создание таблиц. Создание шаблонов и подключение шаблонов к
- 69) новым страницам.
- 70) Создание кнопок. Создание меню навигации.
- 71) Работа со стилями. Создание блочного сайта.
- 72) Вставка видеофайлов, звуковых файлов.
- 73) Работа с формой. Мета-теги.
- 74) Размещение Web-сайта на сервере, поддержка и развитие сайта.

2.1.3.2 Критерии оценивания

Оценка за теоретический вопрос выставляется:

«*отлично*» - если студент правильно, четко, аргументировано и в полном объеме изложил содержание теоретического вопроса, а также убедительно ответил на дополнительные вопросы;

«*хорошо*» - если студент правильно, но не достаточно полно изложил содержание теоретического вопроса, а также не точно ответил на дополнительные вопросы;

«*удовлетворительно*» - если студент изложил только основные моменты из теоретического вопроса;

«*неудовлетворительно*» - ответ не соответствует изложенным выше критериям

2.2 Задания для проведения экзамена (дифференцированного зачета, зачета)

Форма экзамена - устный, по билетам.

Условия выполнения задания:

- место выполнения: задания выполняются в учебной аудитории, наличие компьютеров не является обязательным.
- максимальное время выполнения - не более 60 мин.
- источники информации, разрешенные к использованию на экзамене: отсутствуют.

2.2.1 Перечень вопросов к экзамену

1. Виды компьютерной графики. Растровая графика, векторная графика и фрактальная графика. Трёхмерная графика (3D-графика).
2. Типовые графические системы. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB, HSL.
3. Популярные растровые графические редакторы.
4. Популярные векторные графические редакторы.
5. Растровый графический редактор GIMP. Интерфейс приложения.
6. Инструменты выделения и трансформации GIMP.
7. Редактирование фотографий в редакторе GIMP.
8. Компьютерная ретушь фотоизображений.
9. Использование фильтров GIMP для создания эффектов.
10. Создание GIF-анимации с помощью GIMP.
11. Анимация движения, формы объекта.
12. Создание анимированных объектов для WEB-страниц.
13. Векторный графический редактор Inkscape.
14. Основы установки и настройки популярных векторных графических редакторов, состав панелей инструментов, палитры.
15. Создание простых объектов, операции над группами объектов.
16. Создание символьного шрифта в Inkscape. Фигурный текст. Шрифт.
17. Векторные шрифты. Символы. Простой текст. Начертание.
18. Создание трехмерного текста.
19. Размещение текста вдоль заданного пути.
20. Эффекты Inkscape применимые к объектам.
21. Специальные эффекты Inkscape.
22. Использование градиента для создания объемных изображений. Изометрия.
23. Проектирование трёхмерных объектов в Inkscape.
24. Создание объемных объектов.
25. Векторизация и растривание в Inkscape. Заливка вектором. Растеризация.
26. Обработка растровых изображений. Применение навыков работы в Inkscape.

27. Создание постера в Inkscape. Создание постера с 3D-эффектом из фотографии.
28. Web-сайт. Классификации Web-сайтов.
29. Этапы разработки Web-сайта.
30. Дизайн и планирование стартовой страницы.
31. Навигационная структура Web-сайта. Формат Web-страницы.
32. Основные правила Web-дизайна.
33. Web-графика. Основные графические элементы на Web-страницах.
34. Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы.
35. Язык разметки гипертекста HTML.
36. Фрейм и набор фреймов.
37. Табличный дизайн.
38. Использование шаблонов для страниц Web-сайта.
39. Недостатки шаблонов и их преодоление.
40. Анимация Web-страниц.

2.2.2 Критерии оценивания

Оценка за теоретический вопрос выставляется:

«отлично» - если студент правильно, четко, аргументировано и в полном объеме изложил содержание теоретического вопроса, а также убедительно ответил на дополнительные вопросы;

«хорошо» - если студент правильно, но не достаточно полно изложил содержание теоретического вопроса, а также не точно ответил на дополнительные вопросы;

«удовлетворительно» - если студент изложил только основные моменты из теоретического вопроса:

«неудовлетворительно» - ответ не соответствует изложенным выше критериям.

Общая оценка выставляется:

«отлично» - если студент за два теоретических вопроса оценен «отлично», а за третий вопрос - не ниже «хорошо»;

«хорошо» - если студент за два теоретических вопроса оценен «хорошо», а за третий вопрос - не ниже «удовлетворительно»;

«удовлетворительно» - если студент не достаточно полно изложил содержание теоретических вопросов, а также не точно ответил на дополнительные вопросы;

«неудовлетворительно» - если студент за ответы на теоретические вопросы оценен ниже «удовлетворительно».