Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новосибирский государственный технический университет»
Кафедра теоретической и прикладной информатики

Паспорт зачета

по дисциплине «Разработка мобильных приложений», 1 семестр

1. Методика оценки

Зачет проводится в устной форме, по билетам.

Билет состоит из 2 вопросов и формируется по следующему правилу:

- первый вопрос заключается в защите студентом выполненного мобильного приложения,
- второй вопрос выбирается из списка вопросов, приведенных ниже.

Таким образом, проверяются результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в программе индикаторами достижения компетенций.

На зачете преподаватель вправе задавать студенту уточняющие и дополнительные вопросы из общего перечня (п. 4).

Форма билета для зачета

НОВОСИБИРСКИЙГОСУДАРСТВЕННЫЙТЕХНИЧЕСКИЙУНИВЕРСИТЕТ
Факультет ФПМИ

Билет №_____
к зачетупо дисциплине «Разработка мобильных приложений»

---

1. Расскажите подробности работы разработанного в рамках курса мобильного приложения.
2. Возможности отладки на реальных устройствах.

Утверждаю: зав. кафедрой ____ должность, ФИО
(подпись)
(дата)

2. Критерии оценки результатов обучения, соотнесенных с уровнями освоения индикаторов достижения компетенций

Ответ на билет для зачета засчитывается на **продвинутом** уровне, если студент проводит сравнительный комплексный анализ материала, выявляет проблемы, предлагает механизмы их решения, представляет количественные характеристики определенных процессов, приводит конкретные примеры. Совокупность результатов обучения по дисциплине (модулю) и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций не содержит пробелов. Установленные в программе компетенции сформированы в полном

объеме. Оценка составляет *от 18 до20 баллов.*

Ответ на билет для зачета засчитывается на **базовом** уровне, если студент при ответе на вопросы формулирует основные понятия, дает характеристику процессов, явлений, проводит анализ причин, условий, способен представить количественные и качественные характеристики процессов. Совокупность результатов обучения по дисциплине и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций содержит несущественные пробелы. Установленные в программе компетенции сформированы на базовом уровне. Оценка составляет *от 14 до 17 баллов.*

Ответ на билет для зачета засчитывается на **пороговом** уровне, если студент при ответе на вопросы дает определение основных понятий, может показать причинно-следственные связи явлений. Совокупность результатов обучения по дисциплине (модулю) и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций содержит пробелы. Установленные в программе компетенции сформированы на пороговом уровне. Оценка составляет *от 10 до 13 баллов.*

Ответ на билет для зачета считается **неудовлетворительным** (ниже порогового уровня), если студент при ответе на вопросы не дает определений основных понятий, не способен показать причинно-следственные связи явлений. Совокупность результатов обучения по дисциплине (модулю) и соотнесенных с ними индикаторов достижения компетенций содержит существенные пробелы. Установленные в программе компетенции не сформированы. Оценка составляет *менее* 1*0 баллов.*

3. Шкала оценки

Зачет считается сданным, если сумма баллов по всем заданиям билета составляет от 10 до 20 баллов включительно. Сумма менее 10 баллов признается неудовлетворительным результатом промежуточной аттестации по дисциплине.

В общей оценке по дисциплине баллы за зачет учитываются в соответствии с правилами балльно-рейтинговой системы, установленными в НГТУ.

4. Вопросы к зачету по дисциплине «Разработка мобильных приложений»

1. Классификация мобильных устройств.
2. Технические характеристики мобильных устройств.
3. Коммуникационные технологии.
4. Мобильные платформы.
5. Архитектура мобильных приложений.
6. Устройство платформы Android.
7. Обзор сред программирования.
8. Эмуляторы. Эмуляция. Стандартный эмулятор Android. Альтернативные эмуляторы.
9. Возможности отладки на реальных устройствах.
10. Основные виды Android-приложений. Безопасность.
11. Архитектура приложения, основные компоненты.
12. Активности (Activities). 13. Сервисы (Services).
14. Контент-провайдеры (Content Providers).
15. Приемники широковещательных сообщений (Broadcast Receivers).
16. Манифест приложения.
17. Ресурсы.
18. Визуальный дизайн интерфейсов.
19. Рекомендации по проектированию GUI под Android.
20. Многооконные приложения.
21. Работа с диалоговыми окнами: диалоговые окна, уведомления, всплывающие подсказки.

22. Особенности разработки приложения, содержащего несколько активностей.
23. Анимация. 2D и 3D графика.
24. Основы работы с базами данных, SQLite.
25. Публикация приложений.