

Компонент ОПОП 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

наименование ОПОП

Б1.В.01.03

шифр дисциплины

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

**Дисциплины
(модуля)**

Разработка приложений на языке GDScript

Разработчик (и):

Ляш О.И.

ФИО

зав.кафедрой

должность

канд.пед.наук,

доцент

ученая степень,

звание

Утверждено на заседании кафедры
информационных технологий

наименование кафедры

протокол № 6 от 01.02.2024

Заведующий кафедрой ИТ

подпись

Ляш О.И.

ФИО

1. Критерии и средства оценивания компетенций и индикаторов их достижения, формируемых дисциплиной (модулем)

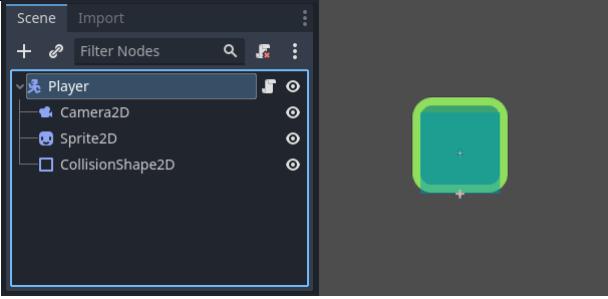
Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора(ов) достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)			Оценочные средства текущего контроля	Оценочные средства промежуточной аттестации
		Знать	Уметь	Владеть		
УК -1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	ИД-1ук-1 Выполняет поиск необходимой информации, ее критический анализ и обобщает результаты анализа для решения поставленной задачи ИД-2ук-1 Использует системный подход для решения поставленных задач, предлагает способы их решения	<ul style="list-style-type: none"> – основные возможности среды разработки Godot – основы синтаксиса языка программирования GDScript – логику построения 3D приложения. 	<ul style="list-style-type: none"> – использовать функционал Godot; – выбирать оптимальный язык программирования и мультимедийную библиотеку для решения задач; – создавать 3D приложения приложения. 	<ul style="list-style-type: none"> – навыками работы в Godot; – навыками разработки 3D приложений. 		
ПК-2 Способен разрабатывать модели компонентов информационных систем, включая модели баз данных и модели пользовательских интерфейсов	ИД-1пк-2 Способен применять основные принципы и стандарты по эргономике взаимодействия человек-система ИД-2пк-2 Формулирует задачи в рамках проекта и определяет				- комплекс заданий для выполнения лабораторных (практических) работ; - тестовые задания;	Результаты текущего контроля

<p>ожидаемые результаты ИД-3пк-2 Умеет грамотно отбирать значимые данные ИД-4пк-2 Обеспечивает модульность выполнения задачи с учетом имеющихся ресурсов ИД-5пк-2 Обеспечивает пользовательскую привлекательность создаваемого программного продукта ИД-6пк-2 Умеет представлять результаты своей деятельности с учетом уровня аудитории</p>				
--	--	--	--	--

2. Оценка уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)

Показатели оценивания компетенций (индикаторов их достижения)	Шкала и критерии ¹ оценки уровня сформированности компетенций (индикаторов их достижения)			
	Ниже порогового «неудовлетворительно»)	Пороговый «удовлетворительно»)	Продвинутый «хорошо»)	Высокий «отлично»)
Полнота знаний	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки.	Минимально допустимый уровень знаний. Допущены не грубые ошибки.	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущены некоторые погрешности.	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки.
Наличие умений	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки.	Продемонстрированы основные умения. Выполнены типовые задания с не грубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме (отсутствуют пояснения, неполные выводы)	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные задания с некоторыми погрешностями. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Задания выполнены в полном объеме без недочетов.
Наличие навыков (владение опытом)	При выполнении стандартных заданий не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.	Имеется минимальный набор навыков для выполнения стандартных заданий с некоторыми недочетами.	Продемонстрированы базовые навыки при выполнении стандартных заданий с некоторыми недочетами.	Продемонстрированы все основные умения. Выполнены все основные и дополнительные задания без ошибок и погрешностей. Продемонстрирован творческий подход к решению нестандартных задач.
Характеристика сформированности компетенции	Компетенции фактически не сформированы. Имеющихся знаний, умений, навыков недостаточно для решения практических (профессиональных) задач. ИЛИ Зачетное количество баллов не набрано согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций в целом соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков достаточно для решения стандартных профессиональных задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону	Сформированность компетенций полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в полной мере достаточно для решения сложных, в том числе нестандартных, профессиональных задач. ИЛИ Набрано зачетное количество баллов согласно установленному диапазону

¹ Критерии могут быть уточнены/изменены на усмотрение разработчика ФОС

	 <p>A) Узел B) Сцена C) Сигнал D) Блок</p>
3.	Для взаимодействия между сценами в Godot используют ... A) Узел B) Сцена C) Сигнал D) Блок
4.	Базовый класс для работы с узлами A) Node B) Area2D C) Area3D D) Container
5.	Базовый класс для заданий области столкновений в двухмерном пространстве A) Node B) Area2D C) Area3D D) Container
6.	Базовый класс для всех контейнеров GUI A) Node B) Area2D C) Area3D D) Container
7.	Базовый класс для физического 2D тела на которое можно воздействовать с помощью внешних сил A) AnimatableBody2D B) AnimatedSprite2D C) AnimationMixer D) AudioListener2D
8.	Базовый класс для 2D спрайта с множеством текстур и возможностью их отображения последовательно друг за другом A) AnimatableBody2D B) AnimatedSprite2D C) AnimationMixer D) AudioListener2D
9.	Базовый класс для управления списком анимаций A) AnimatableBody2D B) AnimatedSprite2D C) AnimationMixer D) AudioListener2D
10.	Базовый класс для заданий источника звука A) AnimatableBody2D B) AnimatedSprite2D

- C) AnimationMixer
D) AudioListener2D