

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
СТАВРОПОЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор/Декан  
института экономики, финансов и  
управления в АПК  
Гунько Юлия Александровна

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ)**

**Б1.О.04.04 Разработка мобильных приложений, интернет-  
магазинов и продающих страниц**

**38.04.02 Менеджмент**

Цифровой маркетинг и управление продажами

магистр

очная

## 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций ОП ВО и овладение следующими результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2 Способен разрабатывать, внедрять и совершенствовать систему маркетинговых коммуникаций в организации	ПК-2.3 Формирует каналы коммуникаций с потребителям и товаров и услуг, разрабатывает и проводит коммуникационные кампании в организации	<b>знает</b> элементы комплекса маркетинга, особенности разработки и реализации маркетинговых программ
		<b>умеет</b> принимать решения на основе результатов анализа внешней и внутренней среды предприятия
		<b>владеет навыками</b> навыками разработки и реализации и совершенствования маркетинговых коммуникаций в организации
ПК-2 Способен разрабатывать, внедрять и совершенствовать систему маркетинговых коммуникаций в организации	ПК-2.4 Организует и проводит мероприятия по связям с общественностью для обеспечения маркетинговых коммуникаций с целью формирования имиджа и деловой репутации организации	<b>знает</b> Знает стандарты, этические нормы и принципы, регулирующие информационно-коммуникационную и рекламную деятельность организации
		<b>умеет</b> Умеет формировать имидж и деловую репутацию организации
		<b>владеет навыками</b> владеет навыками проведения внутренних и внешних коммуникационных кампаний

## 2. Перечень оценочных средств по дисциплине

№	Наименование раздела/темы	Семестр	Код индикаторов достижения компетенций	Оценочное средство проверки результатов достижения индикаторов компетенций
1.	1 раздел.			

1.1.	Основные понятия и терминология web - дизайна.	2	ПК-2.3, ПК-2.4	
1.2.	Модель сайта. Разработка информационной архитектуры.	2	ПК-2.3, ПК-2.4	
1.3.	Контрольная точка	2	ПК-2.3, ПК-2.4	Коллоквиум
1.4.	Уровень набора возможностей. Системы управления контентом.	2	ПК-2.3, ПК-2.4	
1.5.	Информационный дизайн. Визуальный дизайн. Оптимизация изображений для web.	2	ПК-2.3, ПК-2.4	
1.6.	Контрольная точка	2	ПК-2.3, ПК-2.4	Коллоквиум
1.7.	Системы управления контентом	2	ПК-2.3, ПК-2.4	
1.8.	Контрольная точка	2	ПК-2.3, ПК-2.4	Коллоквиум
	Промежуточная аттестация			Эк

### 3. Оценочные средства (оценочные материалы)

Примерный перечень оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

№ п/п	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде (Оценочные материалы)
<b>Текущий контроль</b>			
<b>Для оценки знаний</b>			
1	Коллоквиум	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися.	Вопросы по темам/разделам дисциплины
<b>Для оценки умений</b>			
<b>Для оценки навыков</b>			
<b>Промежуточная аттестация</b>			
2	Экзамен	Средство контроля усвоения учебного материала и формирования компетенций, организованное в виде беседы по билетам с целью проверки степени и качества усвоения изучаемого материала, определить необходимость введения изменений в содержание и методы обучения.	Комплект экзаменационных билетов

### 4. Примерный фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) "Разработка мобильных приложений, интернет-магазинов и продающих страниц"

*Примерные оценочные материалы для текущего контроля успеваемости*

Задание1 Скачать Android SDK +Eclipse

<http://developer.android.com/sdk/index.html>, а также последнюю версию java (JDK) <http://www.oracle.com/technetwork/java/index-jsp-138363.html> (или просто набрать в yandex "JDK" и пройти по ссылке на oracle.com). Установить всё это. Создать новый проект, зайти в Android SDK и скачать какую-нибудь версию Android SDK (например, lollipop - 5.0.1), выделив все инструменты для работы с ней; сконфигурировать эмулятор (желательно эмулировать своё собственное мобильное устройство, включая версию анд-роид на нём в качестве Target SDK). Изменить TextView с надписью "HelloWorld" на какую-нибудь другую надпись по желанию. Запустить проект на эмуляторе и убедиться, что всё работает.

Задание 2 Создать новый проект, написать программу, которая выводит в элемент TextView надпись, введённую пользователем в текстовом поле EditText после нажатия на кнопку Button. Помимо этого в Activity должен быть TextView с ФИО студента и группой. Запустить на эмуляторе и убедиться, что всё работает.

Задание 3 Создать приложение, которое состоит из нескольких activities. Первое activity содержит элемент TextView с названием или номером activity, текстовое поле EditText для ввода какой-то информации, кнопку Button с названием "Next" или "Перейти на 2 activity/экран/окно" или просто "2". Помимо этого в 1 activity должен быть TextView с ФИО студента и группой. После нажатия на эту кнопку происходит переход на второе activity, где содержится TextView с названием или номером activity, TextView с надписью что-то вроде "В первом окне вы напечатали:" и под ним - ещё один TextView с содержимым EditText с первого activity, и, разумеется, кнопка "1" или "Вернуться на 1 экран" или "Вернуться к вводу текста", нажав на которую пользователь может перейти обратно к 1 activity. Запустить на эмуляторе и убедиться, что всё работает.

Задание 4 В новом проекте написать приложение, работающее с разными темами/стилями. Сначала создать свой стиль и применить его к какому-нибудь интерфейсному элементу, затем - свою тему, которая применяется ко всем интерфейсным элементам. Приложение при этом должно выглядеть нестандартно. Запустить на эмуляторе и убедиться, что всё работает. При возникновении ошибок открыть лог (CatLog) внизу, найти первую красную надпись и породить свою тему от той, которая требуется в этом красном сообщении.

Задание 5 Создать пользовательский (свой) список. Например, получить доступ в приложении к контактам (Permissions-закладка в AndroidManifest.xml) и скопировать контакты телефона в свой список, который отобразить после запуска приложения. Или создать свой список в виде твиттера (картинка+текст), элементы которого просто статически задать в массиве (как и картинки).

Задание 6 Создать приложение, содержащее анимированные интерфейсные элементы (например, увеличивающиеся при клике на них кнопки, вращающиеся TextView и т.д.).

Задание 7 Создать приложение, отображающее после запуска карты Google или какие-нибудь другие карты.

Задание 8 Создать собственный виджет с настройками. Например, виджет, который открывает какой-то сайт (по лекции), адрес которого можно поменять в настройках.

Задание 9 Создать приложение, использующее опциональное меню (меню настроек) и контекстное меню для какого-нибудь интерфейсного элемента. Естественно, выбор пунктов меню должен что-то менять в интерфейсных элементах или их отображении!

Например, очистить поле ввода через контекстное меню, или отобразить невидимые интерфейсные элементы через установку галок в опциональном меню.

Задание 10 Создать приложение, отображающее после некоторых действий (нажатия на кнопку, например, или проверки корректности ввода текста в EditText) диалоговое окно, свидетельствующее об ошибке/информирующее/предупреждающее пользователя о чём-то.

Задание 11 Создать приложение, помещающее по нажатию на кнопку какое-то сообщение со звуком в панель уведомлений/статус-панель на эмуляторе.

Задание 12 Создать приложение, по нажатию кнопки в котором проигрывается какой-то звук.

Задание 13 Создать приложение, при запуске которого проигрывается какое-то видео.

Задание 14 Создать приложение, при запуске которого активируется фотокамера телефона, производится снимок, и этот снимок помещается в ImageView интерфейса приложения.

Задание 15 Создать приложение, работающее с SharedPreferences и сохраняющее на-

стройки, а также работающее с БД SQLite - заполняющее БД по нажатию кнопки 1 с помощью EditText, и выводящее все записи этой БД в какой-нибудь интерфейсный элемент ниже с помощью кнопки 2 (в виде списка, datagrid или просто правильно настроенного TextView).

***Примерные оценочные материалы  
для проведения промежуточной аттестации (зачет, экзамен)  
по итогам освоения дисциплины (модуля)***

1 Дайте понятие мобильного устройства. Приведите классификацию мобильных устройств.

2

Опишите особенности и проблемы, связанные с разработкой приложений для мобильных устройств

3

Опишите известные Вам мобильные операционные системы.

4

Опишите архитектуру Android.

5

Опишите особенности языка Java.

6

Опишите структуру Android-приложения.

7

Опишите особенности различных версий Android.

8

Опишите инструменты разработки приложений для Android.

9

Опишите особенности разработки пользовательского интерфейса для мобильных устройств.

10

Дайте понятие компоновки. Перечислите типы компоновок в Android.

11

Дайте понятие виджета. Проведите обзор базовых виджетов.

12

Как организуется обработка событий при разработке мобильных приложений:.

13

Опишите виджеты-списки и механизм привязки данных.

14

Опишите следующие виджеты: текстовые поля, полосы прокрутки

15

Опишите виджеты для отображения графики.

16

Опишите следующие виджеты: кнопки и флажки.

17

Опишите следующие виджеты: индикаторы, слайдеры и компоненты для отображения времени.

18

Как осуществляется в Android работа с всплывающими уведомлениями?

19

Как осуществляется в Android работа с диалогами?

20

Как осуществляется в Android работа с меню?

21

Как осуществляется в Android работа с Activity?

22

Как осуществляется в Android работа с объектами Intent и обмен данными между Activity?

23

Опишите службы в Android

24

Опишите компонент BroadcastReceiver

25

Опишите компонент ContentProvider.

26

Как осуществляется управление БД из мобильного приложения?

27

Как осуществляется файловый ввод-вывод в мобильном приложении?.

28

Как осуществляются пользовательские настройки мобильных приложений?

29

Как осуществляется в Android работа с ресурсами?

30

Как осуществляется в Android работа со стилями и темами?

31

Как осуществляется в Android локализация приложений?

32

Как осуществляется в Android работа с графикой и анимацией?

33

Как осуществляется работа с системными компонентами и сетевыми сервисами Android?

34

Как осуществляется в Android обработка телефонных вызовов и работа с SMS?

35

Как осуществляется в Android работа со средствами геолокации?

36

Как осуществляется в Android работа с оборудованием мобильного устройства?

**Темы письменных работ (эссе, рефераты, курсовые работы и др.)**

1 Перечислите основные особенности мобильных приложений.

2 Опишите структуру простейшего Android-приложения.

3 Напишите калькулятор валют для ОС Android.

4 Из каких основных компонентов состоит Android-приложение?

5 Какие виджеты для ОС Android Вы знаете?

6 Напишите текстовый редактор для ОС Android.

7 Опишите процесс работы с базами данных в ОС Android.

8 Как осуществляется работа с системными компонентами в ОС Android?

9 Напишите программу для работы с GPS.