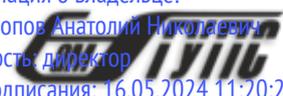


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Попов Анатолий Николаевич
Должность: директор
Дата подписания: 16.05.2024 11:20:28
Уникальный программный ключ:
1e0c38dccc0aee71d5e1e6c09d1d58751c7197bc8



МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОГО ТРАНСПОРТА
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПУТЕЙ СООБЩЕНИЯ

Приложение 2
к рабочей программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Системное программирование

(наименование дисциплины(модуля))

Направление подготовки / специальность

09.03.03 Прикладная информатика

(код и наименование)

Направленность (профиль)/специализация

Прикладная информатика на железнодорожном транспорте

(наименование)

Содержание

1. Пояснительная записка.
2. Типовые контрольные задания или иные материалы для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих уровень сформированности компетенций.
3. Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации.

1. Пояснительная записка

Цель промежуточной аттестации – оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине, обеспечивающих достижение планируемых результатов освоения образовательной программы.

Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения дисциплины

Код и наименование компетенции
ПК-1 Способен осуществлять ведение базы данных и поддержку информационного обеспечения решения прикладных задач
ПК-1.1 Проектирует архитектуру ИС различными инструментальными средствами
ПК-1.2 Эксплуатирует и оптимизирует базы данных и осуществляет поддержку компонентов ИС
ПК-4 Способен проводить тестирование компонентов программного обеспечения ИС
ПК-4.1 Проводит модульное тестирование программного обеспечения ИС, интеграционное тестирование
ПК-4.2 Проводит автоматизированное тестирование программного обеспечения с использованием современных библиотек и утилит, фреймворков

Результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине	Оценочные материалы
ПК-1.1 Проектирует архитектуру ИС различными инструментальными средствами	ПК-1.1.1 Знать: понятие алгоритма и классификацию алгоритмических языков и систем программирования;	Тест 1 - 5
	ПК-1.1.2 Уметь: применять на практике современные технологии разработки алгоритмов, языки программирования, методы тестирования, отладки и решения задач на ЭВМ;	Задания 1-3
	ПК-1.1.3 Владеть: навыками алгоритмизации и программной реализации на языке высокого уровня решений практических задач;	Задания 8-11
ПК-1.2 Эксплуатирует и оптимизирует базы данных и осуществляет поддержку компонентов ИС	ПК-1.2.1 Знать: язык программирования высокого уровня - Си;	Тест 6 - 9
	ПК-1.2.2 Уметь: Разрабатывать программы в соответствии с выбранной моделью жизненного цикла;	Задания 4-7
	ПК-1.2.3 Владеть: навыками разработки программ в водопадной модели жизненного цикла	Задания 12-15
ПК-4.1 Проводит модульное	ПК-4.1.1 Обучающийся знает: основные модели системных процессов	Тест 10-19

тестирование программного обеспечения ИС, интеграционное тестирование	ПК-4.1.2 Обучающийся умеет: разрабатывать программы на уровне моделей системных процессов	Задания 16-18
	ПК-4.1.3 Обучающийся владеет: шаблонами проектирования системного программного обеспечения	Задания 19-22
ПК-4.2 Проводит автоматизированное тестирование программного обеспечения с использованием современных библиотек и утилит, фреймворков	ПК-4.2.1 Обучающийся знает: Методы функционального проектирования. Технические требования к пользовательскому интерфейсу. Архитектуру целевой аппаратной платформы, для которой разрабатывается программное обеспечение.	Тест 20-29
	ПК-4.2.2 Обучающийся умеет: планировать проектные работы; выбирать методики разработки требований к системе и шаблоны документов требований к системе; формулировать цели, исходя из анализа проблем, потребностей и возможностей. Разрабатывать графический дизайн интерфейсов.	Задания 23-25
	ПК-4.2.3 Обучающийся владеет: Навыками создания графических документов в программах растровых и векторных изображений. Разработки блок-схемы разрабатываемых систем. Реинжиниринга разработанного программного обеспечения для решения технических задач	Задания 26-28

Промежуточная аттестация (зачет, экзамен) проводится в одной из следующих форм:

- 1) ответ на билет, состоящий из теоретических вопросов и практических заданий;
- 2) выполнение заданий в ЭИОС СамГУПС.

2. Типовые¹ контрольные задания или иные материалы для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих уровень сформированности компетенций

2.1 Типовые вопросы (тестовые задания) для оценки знаниевого образовательного результата

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Образовательный результат
ПК-1.1.1	Обучающийся знает: – понятие алгоритма и классификацию алгоритмических языков и систем программирования;
<p>Примерные вопросы</p> <p>1. Значение выражения $S := 3 * 7 / 2 \% 7 / 3$ равно: 1) 10 2) 1 3) 1.5 4) 0.5</p> <p>2. Вычисляемое в программе $s := 1; n = 1;$</p>	

¹Приводятся типовые вопросы и задания. Оценочные средства, предназначенные для проведения аттестационного мероприятия, хранятся на кафедре в достаточном для проведения оценочных процедур количестве вариантов. Оценочные средства подлежат актуализации с учетом развития науки, образования, культуры, экономики, техники, технологий и социальной сферы. Ответственность за нераспространение содержания оценочных средств среди обучающихся университета несут заведующий кафедрой и преподаватель – разработчик оценочных средств.

```
for ( i= 2; i<=n; i++) s= s + 1/i;
```

значение переменной S равно:

1) 3.5 2) 3 3) 1 4) 1.5

3. Элементы массива A :int A [6] имеют значения: \$20, \$10, 8, 4, 2, 1.

Чему равно значение выражения: A[A[5]] + A[1] % A[4]?

1) 0 2) 34 3) 36 4) 22

4. Дана программа

```
include <stdio.h>
int nod (int a, int b )
{
while (a!=b)
if (a>b)
a= a - b;
else
b= b - a;
return a;
};
void main()
{
int n,m,a;
m=8; n=6;
a=nod (m,n));
printf(“%d”,a)
}
```

Что будет выведено на экран?

1) 8 2) 6 3) 4 4) 2

5. Укажите значение переменной s после выполнения операторов:

```
s = 0; i = 2;
```

```
while (i > 0)
```

```
{
s = s + (s + 1)/i;
i++;
};
```

1) 0.5 2) 1.5 3) 4 4) 2

ПК-1.2.1

Обучающийся знает:

– язык программирования высокого уровня - Си;

6. После вычисления присваивания $a = b--+-c$, при $b=2, c=4$. значения переменных будут:

1) a=5 2) a=5 3) a=4 4) a=6

b=1 b=2 b=1 b=1

c=3 c=3 c=3 c=3

7. Чему равно значение выражения $(A[1] + A[3]) / cnt$?

```
const int A[] = { 1, 2, 3, 4, 5 };
```

```
int cnt = sizeof(A) / sizeof(*A);
```

1)1 2)1.4 3)0.8 4)9

3. Вычисляемое в программе

```
s = 1; n= 1;
for (i= 2; i>=n; i--)
s := s + 1.0/i;
```

значение переменной S равно:

1) 3.5 2) 3 3) 1 4) 1.5

8. Дан массив int a [4]; Элементы массива вычисляются по формуле:

$a[i] = (i * 6) \% 4 + 1.$

Чему равен последний элемент массива?

1) -1 2) 1 3) 10 4) 3

9. Программа имеет:

```
#include <stdio.h>
```

```
double v=2;
```

```
double f(double x)
```

```
{
    v = v * x;
    return v*v + x;
```

```
}
```

```
void main()
```

```
{
    double y;
    y=f(v)+v;
    printf("Y=%le",y);
```

```
}
```

Что будет выведено на экран?

1) 18 2) 22 3) 8 4) 20

ПК-4.1.1

Обучающийся знает: основные модели системных процессов

Вопрос к заданиям 10 -19. Дан фрагмент программы на ассемблере:

```
push BX
push CX
push DX
push AX
mov AX,3508h
add BX,AX
pop AX
pop DX
mov DX,CX
shlBX,1
notAX
```

В каждом задании даны начальные значения регистров AX, BX, CX, DX. Определить значения этих регистров после выполнения данного фрагмента.

10. AX=0000h, BX=0CE5h, CX=0007h, DX=0023h
11. AX=0427h, BX=5ACEh, CX=0000h, DX=000Fh
12. AX=1010h, BX=0000h, CX=0DAC h, DX=9990h
13. AX=0DEDh, BX=0444h, CX=1649h, DX=0000h
14. AX=0754h, BX=0431h, CX=0001h, DX=43Ach
15. AX=5325h, BX=0A11h, CX=9999h, DX=0101h

- 16. AX=0002h, BX=09ABh, CX=3333h, DX=0407h
- 17. AX=0AAAh, BX=3DEFh, CX=6109h, DX=0C0Ch
- 18. AX=35ADh, BX=1000h, CX=2100h, DX=0C03h
- 19. AX=7777h, BX=6666h, CX=5555h, DX=4444h

ПК-4.2.1

Обучающийся знает: Методы функционального проектирования. Технические требования к пользовательскому интерфейсу. Архитектуру целевой аппаратной платформы, для которой разрабатывается программное обеспечение.

20 Легкость применения программного обеспечения это:

- а) характеристики ПО, позволяющие минимизировать усилия пользователя по подготовке исходных данных, применению ПО;
- б) отношение уровня услуг, предоставляемых ПО пользователю при заданных условиях, к объему используемых ресурсов;
- в) характеристики ПО, позволяющие минимизировать усилия по внесению изменений для устранения в нем ошибок и по его модификации.

21 Мобильность программного обеспечения это:

- а) способность ПО выполнять набор функций, которые удовлетворяют потребности пользователей;
- б) способность ПС безотказно выполнять определенные функции при заданных условиях в течение заданного периода времени;
- в) способность ПО быть перенесенным из одной среды (аппаратного / программного) в другое.

22 Что из приведенного является критериями оценки удобства интерфейсов?

- а) скорость обучения;
- б) адаптация к стилю работы пользователя;
- в) все ответы правильные.

23 Артефакт — это

- а) любой продукт деятельности специалистов по разработке программного обеспечения;
- б) результат ошибок разработчика во входных или проектных спецификациях;
- в) графическое представление элементов моделирования системы.

24 Укажите правильную последовательность этапов при каскадной модели жизненного цикла:

- а) Определение требований -> Тестирование -> Реализация;
- б) Проектирование -> Реализация -> Тестирование;
- в) Проектирование -> Определение требований -> Реализация.

25 Устойчивость программного обеспечения — это:

- а) свойство, характеризующее способность ПС завершать автоматически корректное функционирование ПК, несмотря на неправильные (ошибочные) входные данные;
- б) свойство, способна противостоять преднамеренным или непреднамеренным деструктивным действиям пользователя;
- в) свойство, характеризующее способность ПС продолжать корректное функционирование, несмотря на неправильные (ошибочные) входные данные.

26 UML — это:

- а) язык программирования, имеющий синтаксис схож с C ++;
- б) унифицированный язык визуального моделирования, использует нотацию диаграмм;
- в) набор стандартов и спецификаций качества программного обеспечения.

27 При конструировании программного обеспечения на этапе разработки или выбора алгоритма решения реализуется следующее:

- а) архитектурное обработки программы;
- б) выбор языка программирования;
- в) совершенствование программы.

28 Проектирование ПО в основном рассматривается как

- а) архитектурное проектирование;
- б) коммуникационные методы;
- в) детальные методы.

29 На этапе тестирования пользователь выполняет следующее:

- а) синтаксическое отладки;
- б) выбор тестов и метода тестирования;
- в) определение формы выдачи результатов.

2.2 Типовые задания для оценки навыкового образовательного результата

Проверяемый образовательный результат

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Образовательный результат					
ПК-1.1.2	Обучающийся умет: <ul style="list-style-type: none"> – применять на практике современные технологии разработки алгоритмов, языки программирования, методы тестирования, отладки и решения задач на ЭВМ; 					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Найти все совершенные числа, меньшие заданного числа n. Число называется совершенным, если равно сумме всех своих положительных делителей, кроме самого этого числа. Например, 28 – совершенно, т.к. $28 = 1 + 2 + 4 + 7 + 14$. 2. Определить, является ли введенная пользователем строка записью натурального числа. Пример: '123' – является, а '34_4f' – не является. 3. Дан массив данных об автомобилях заводского гаража (формирование происходит путем чтения массива из текстового файла): марка, номер, год выпуска, пробег, фамилия шофера. Вывести: <ul style="list-style-type: none"> а) список машин, подготовленных на списание (старше заданного года выпуска и с пробегом больше заданной величины) и их количество; б) сообщение о том, есть ли автомобиль заданной марки (да или нет); с) марки автомобилей (без учета модификаций) с наибольшей величиной среднего пробега. В программе должен быть предусмотрен диалог с пользователем. 					
ПК-1.1.3	Обучающийся владеет: <ul style="list-style-type: none"> – навыками алгоритмизации и программной реализации на языке высокого уровня решений практических задач; 					
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Написать программу, выводящую: <table border="1" data-bbox="884 1624 1007 1886" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>1</td></tr> <tr><td>21</td></tr> <tr><td>321</td></tr> <tr><td>4321</td></tr> <tr><td>54321</td></tr> </table> 5. Найти n-ое по порядку положительное число кратное 7 и меньшее либо равное 	1	21	321	4321	54321
1						
21						
321						
4321						
54321						

введенного числа X .

6. Даны два целочисленных массива, состоящие из одинакового числа элементов.

Получить третий массив той же размерности, каждый элемент которого равен сумме соответствующих элементов данных массивов.

7. Заполнить массив A размером 6×4 следующим способом:

1	7	13	19
2	8	14	20
3	9	15	21
4	10	16	22
5	11	17	23
6	12	18	24

ПК-1.2.2

Обучающийся умеет:

- Разрабатывать программы в соответствии с выбранной моделью жизненного цикла;

8. Найти все плоские числа, меньшие заданного числа n . Составное число называется плоским, если оно представимо в виде произведения двух сомножителей.

Например: 4,6,8, 9,10,12,14, 15,...

9. Найти в строке подстроку максимальной длины, состоящей из одного символа.

10. Дан массив данных о состоянии пациентов палаты больницы (формирование происходит путем чтения массива из текстового файла): фамилия, дата поступления (число, месяц), температура, верхнее и нижнее артериальное давление, вес. Вывести:

а) фамилии и температуру больных, у кого ее значение за пределами нормы (норма: $36 < t < 37$); б) сообщение о том, поступил ли кто-нибудь в палату в заданный день (да/нет);

в) количество больных, которые лежат дольше 10 дней (на данную дату).

11. Написать рекурсивную программу перевода числа из десятичной системы счисления в двоичную.

ПК-1.2.3

Обучающийся владеет:

- навыками разработки программ в водопадной модели жизненного цикла

12. Написать программу, выводящую следующее:

9
88
777
6666
55555

13. Найти n -ное по порядку простое число, следующее за введенным числом X .

14. Даны два целочисленных массива, состоящие из одинакового числа элементов.

Получить третий массив той же размерности, каждый элемент которого равен большему из соответствующих элементов данных массивов.

15. Заполнить массив А размером $n \times 4$ следующим способом:

1	12	13	24
2	11	14	23
3	10	15	22
4	9	16	21
5	8	17	20
6	7	18	19

ПК-4.1.2

Обучающийся умеет: разрабатывать программы на уровне моделей системных процессов

Задание 16. Провести анализ проблемы. На этапе анализа проблемы провести анализ предметной области, для которой разрабатывается ПО.

- 1) определить границы, или контура, системы;
- 2) описать объектов автоматизации и/или формализации знаний об этих объектах;
- 3) выявить или определить потребностей заказчика ПО.

Задание 17. Для выявления потребностей заказчика и описания объектов автоматизации необходимо провести анкетирование заказчиков ПО.

Задание 18. Постановка задачи.

На этапе постановки задачи разработать:

- 1) перечень заинтересованных лиц;
- 2) список потребностей заинтересованных лиц в разрабатываемом ПО.

ПК-4.1.3

Обучающийся владеет: шаблонами проектирования системного программного обеспечения

Задание 19. Разработать модели вариантов использования и их спецификаций.

Задание 20. Оформить технического задания в соответствии с ГОСТ 34.602–89.

Задание 21. Реализовать архитектуру ПО на базе объектно-реляционного отображения.

Задание 22. Разработать простое MDA-приложения.

ПК-4.2.2

Обучающийся умеет: планировать проектные работы; выбирать методики разработки требований к системе и шаблоны документов требований к системе; формулировать цели, исходя из анализа проблем, потребностей и возможностей. Разрабатывать графический дизайн интерфейсов.

Задания:

23 Тема «Разбиение на лексемы транслируемой команды»

Задание: определить лексический набор команды как упакованный массив или строковый тип. Разделить строку на лексемы по указанной группе разделителей

24 Тема «Построение бинарного несбалансированного дерева»

Задание: определить структуру записи листа дерева с учетом идентификатора лексемы, ее системного признака и полей организации доступа к потомкам; построить дерево и организовать вывод ассоциативной таблицы связей.

25 Тема «Одномерный поток»

Задание: конструктор потока, запуск потока, индикация этапов задачи до потока во время его работы и после завершения потока.

ПК-4.2.3

Обучающийся владеет: Навыками создания графических документов в программах растровых и векторных изображений. Разработки блок-схемы разрабатываемых систем. Реинжиниринга разработанного программного обеспечения для решения технических задач

Задания:

26 Вывод потоком на консоль собственного и системного идентификатора; вывод имени потока и основных характеристик его системных ресурсов (адрес, приоритет и т.п.)

Содержание задания:

- подготовить конструкторы асинхронных потоков
- передать не менее 2-х параметров в процедуры потоков посредством объекта-структуры
- в составе параметров определить имя или идентификатор потока
- считать системный идентификатор потока, приоритет потока. Вывести информационное сообщение на консоль.

27 Организация потоков в массив: регистрация потоков в динамической коллекции с распознаванием идентификатора или имени потока при прохождении по коллекции независимым итератором

28 Тема «Параллельные асинхронные потоки»

Задание: конструктор фиксированного числа потоков, запуск потоков, идентификация асинхронной работы потоков; передача структуры с параметрами потока по нетипированному адресу.

2.3. Перечень вопросов для подготовки обучающихся к промежуточной аттестации

1. Понятие системного программного продукта.
2. Стадии разработки программного обеспечения.
3. Технология инкрементального программирования.
4. Понятие объекта: состояние, поведение, методы. Понятие класса и идентичность объектов.
5. Принципы объектной модели.
6. Проблема создания и уничтожения объектов.
7. Понятие ссылки. Операции над ссылками и способы применения ссылок.
8. Статические и постоянные члены класса. Встраиваемые методы.
9. Дружественные функции.
10. Понятие полиморфизма в программировании. Виды полиморфизма в среде разработки Delphi.
11. Иерархические отношения между классами: композиция.
12. Иерархические отношения между классами: наследование.
13. Виртуальные методы и позднее связывание.
14. Понятие абстрактного класса.
15. Использование потокового ввода-вывода.
16. Порождаемые функции в обобщённом программировании.
17. Порождаемые классы в обобщённом программировании.
18. Использование основных контейнеров стандартной библиотеки.
19. Классы функциональных объектов: создание и применение.
20. Использование алгоритмов стандартной библиотеки.
21. Парадигма защитного программирования.
22. Понятие операционной системы, ее назначение и функции.
23. Утилиты операционной системы GNU/Linux.
24. Понятие файла. Виртуальная файловая система ОС GNU/Linux.
25. Разграничение доступа к файлам. Доступ к устройствам.
26. Организация взаимодействия пользователя с системой.
27. Организация ввода-вывода системного уровня.
28. Концепция процесса. Состояния процесса и диаграмма смены состояний. Операции над процессами.
29. Планирование процессов. Политики планирования.
30. Сигналы и их использование для управления процессами.
31. Использование времени в программных системах. Часы POSIX. Таймеры.
32. Понятие потока выполнения. Сравнительный анализ потоков и процессов.
33. Асинхронные параллельные потоки.
34. Задача «разделение доступа к ресурсу». Способы ее решения.
35. Задача «синхронизация по готовности данных». Способы ее решения.
36. Системные средства синхронизации потоков.
37. Мониторы Хоара.
38. Проектирование и модели многопоточных приложений.

39. Иерархия памяти. Виртуальная память: концепция и инструменты.

40. Взаимодействие процессов: проблематика и средства. Каналы.

41. Сокеты и их применение для взаимодействия процессов.

42. Проблематика разработки многопоточных приложений.

3. Методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания сформированности компетенций при проведении промежуточной аттестации

Критерии формирования оценок по ответам на вопросы, выполнению тестовых заданий

- оценка **«отлично»** выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов на вопросы составляет 100 – 90% от общего объема заданных вопросов;

- оценка **«хорошо»** выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов на вопросы – 89 – 76% от общего объема заданных вопросов;

- оценка **«удовлетворительно»** выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов на тестовые вопросы – 75–60 % от общего объема заданных вопросов;

- оценка **«неудовлетворительно»** выставляется обучающемуся, если количество правильных ответов – менее 60% от общего объема заданных вопросов.

Критерии формирования оценок по результатам выполнения заданий

«Отлично/зачтено» – ставится за работу, выполненную полностью без ошибок и недочетов.

«Хорошо/зачтено» – ставится за работу, выполненную полностью, но при наличии в ней не более одной негрубой ошибки и одного недочета, не более трех недочетов.

«Удовлетворительно/зачтено» – ставится за работу, если обучающийся правильно выполнил не менее 2/3 всей работы или допустил не более одной грубой ошибки и двух недочетов, не более одной грубой и одной негрубой ошибки, не более трех негрубых ошибок, одной негрубой ошибки и двух недочетов.

«Неудовлетворительно/не зачтено» – ставится за работу, если число ошибок и недочетов превысило норму для оценки «удовлетворительно» или правильно выполнено менее 2/3 всей работы.

Виды ошибок:

- *грубые ошибки: незнание основных понятий, правил, норм; незнание приемов решения задач; ошибки, показывающие неправильное понимание условия предложенного задания.*

- *негрубые ошибки: неточности формулировок, определений; нерациональный выбор хода решения.*

- *недочеты: нерациональные приемы выполнения задания; отдельные погрешности в формулировке выводов; небрежное выполнение задания.*

Критерии формирования оценок по зачету с оценкой

«Отлично/зачтено» – студент приобрел необходимые умения и навыки, продемонстрировал навык практического применения полученных знаний, не допустил логических и фактических ошибок

«Хорошо/зачтено» – студент приобрел необходимые умения и навыки, продемонстрировал навык практического применения полученных знаний; допустил незначительные ошибки и неточности.

«Удовлетворительно/зачтено» – студент допустил существенные ошибки.

«Неудовлетворительно/не зачтено» – студент демонстрирует фрагментарные знания изучаемого курса; отсутствуют необходимые умения и навыки, допущены грубые ошибки.

Критерии формирования оценок по экзамену

«Отлично» (5 баллов) – обучающийся демонстрирует знание всех разделов изучаемой дисциплины: содержание базовых понятий и фундаментальных проблем; умение излагать

программный материал с демонстрацией конкретных примеров. Свободное владение материалом должно характеризоваться логической ясностью и четким видением путей применения полученных знаний в практической деятельности, умением связать материал с другими отраслями знания.

«Хорошо» (4 балла) – обучающийся демонстрирует знания всех разделов изучаемой дисциплины: содержание базовых понятий и фундаментальных проблем; приобрел необходимые умения и навыки, освоил вопросы практического применения полученных знаний, не допустил фактических ошибок при ответе, достаточно последовательно и логично излагает теоретический материал, допуская лишь незначительные нарушения последовательности изложения и некоторые неточности. Таким образом данная оценка выставляется за правильный, но недостаточно полный ответ.

«Удовлетворительно» (3 балла) – обучающийся демонстрирует знание основных разделов программы изучаемого курса: его базовых понятий и фундаментальных проблем. Однако знание основных проблем курса не подкрепляется конкретными практическими примерами, не полностью раскрыта сущность вопросов, ответ недостаточно логичен и не всегда последователен, допущены ошибки и неточности.

«Неудовлетворительно» (0 баллов) – выставляется в том случае, когда обучающийся демонстрирует фрагментарные знания основных разделов программы изучаемого курса: его базовых понятий и фундаментальных проблем. У экзаменуемого слабо выражена способность к самостоятельному аналитическому мышлению, имеются затруднения в изложении материала, отсутствуют необходимые умения и навыки, допущены грубые ошибки и незнание терминологии, отказ отвечать на дополнительные вопросы, знание которых необходимо для получения положительной оценки.

Экспертный лист
оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации по
дисциплине «Системное программирование»

Направление подготовки / специальность

09.03.03 Прикладная информатика
(код и наименование)

Направленность (профиль)/специализация

Прикладная информатика на железнодорожном транспорте
(наименование)

Бакалавр
квалификация выпускника

1. Формальное оценивание			
Показатели	Присутствуют	Отсутствуют	
Наличие обязательных структурных элементов:	+		
– титульный лист	+		
– пояснительная записка	+		
– типовые оценочные материалы	+		
– методические материалы, определяющие процедуру и критерии оценивания	+		
Содержательное оценивание			
Показатели	Соответствует	Соответствует частично	Не соответствует
Соответствие требованиям ФГОС ВО к результатам освоения программы	+		
Соответствие требованиям ОПОП ВО к результатам освоения программы	+		
Ориентация на требования к трудовым функциям ПС (при наличии утвержденного ПС)	+		
Соответствует формируемым компетенциям, индикаторам достижения компетенций	+		

Заключение: ФОС рекомендуется/ не рекомендуется к внедрению; обеспечивает/ не обеспечивает объективность и достоверность результатов при проведении оценивания результатов обучения; критерии и показатели оценивания компетенций, шкалы оценивания обеспечивают/ не обеспечивают проведение всесторонней оценки результатов обучения.

Эксперт, должность, ученая степень, ученое звание _____ /

(подпись)