ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Свободное программное обеспечение»

1. Перечень оценочных средств для компетенций, формируемых в результате освоения дисциплины

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ПК-6: Способен проектировать и эксплуатировать элементы ИТ-инфраструктуры современного предприятия	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции представлены в разделе «Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций» рабочей программы дисциплины «Свободное программное обеспечение».

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Свободное программное обеспечение» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент освоил изучаемый материал, выполняет задания в соответствии с индикаторами достижения компетенций, может допускать отдельные ошибки.	25-100	*Зачтено*
Студент не освоил основное содержание изученного материала, задания в соответствии с индикаторами достижения компетенций не выполнены или выполнены неверно.	0-24	*Не зачтено*

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки уровня достижения компетенций в соответствии с индикаторами

1.Установка, настройка и эксплуатация системного и прикладного программного обеспечения

Компетенция	Индикатор достижения компетенции
ПК-6 Способен проектировать и эксплуатировать элементы ИТ-инфраструктуры современного предприятия	ПК-6.2 Способен устанавливать на оборудовании заказчика системное и прикладное программное обеспечение

1) Установка системного программного обеспечения

1.1) Установить по инструкции под ОС Linux пакет программного обеспечения для web-разработчика LAMP (Linux, Apache HTTP Server, MySQL, PHP). Запустить phpMyAdmin. Проверить и продемонстрировать его работоспособность.

Допускается при выполнении задания использовать различные версии ОС Linux: Linux Ubuntu, Linux Minit, ПО отечественного производства ALT Linux (сайт: basealt.ru) и др.

Выбор версии ОС Linux обосновать.

1.2) Установить по инструкции под ОС Linux эмулятор wine для запуска Windows-приложений. Установить и запустить на эмуляторе учебную версию платформы 1С: Предприятие.

Допускается при выполнении задания использовать различные версии ОС Linux: Linux Ubuntu, Linux Minit, ПО отечественного производства ALT Linux (сайт: basealt.ru) и др.

Выбор версии ОС Linux обосновать.

Инструкции по установке ПО под ОС Linux доступны в файле по ссылке:

https://1drv.ms/w/s!AmfscsZ0jIxDtGoeqqmqRjvxIMZm?e=brdu9H

2) Установка и эксплуатация прикладного программного обеспечения

2.1) Работа в графическом редакторе Gimp

Взять фотографию любимого актера кино и фотографию фона горной местности. При помощи Gimp, слоев и альфа-канала переместить изображение любимого героя на новый фон

2.2) Работа в графическом редакторе Gimp

Взять фотографию любимого актера кино и фотографию фона пляжа. При помощи Gimp, слоев и альфа-канала переместить изображение любимого героя на новый фон

2.3) Работа в графическом редакторе Gimp

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразование – Перспектива, Преобразование – 3D-Преобразование, Преобразование – Кадрирование, Преобразование – Вращение, Преобразование – Изменить (размер), Преобразование – Трансформация.

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразования – Искажения.

Взять изображение любого мультяшного героя. С помощью инструментов, названных выше, выполнить преобразование изображения и создать простую анимацию (махи руками, изменение в размерах, шаги…). Анимированное изображение сохранить как GIF-файл. Количество слоев в изображении и временная задержка между кадрами на усмотрение студента.

2.4) Работа в графическом редакторе Gimp

Взять фотографию людей с какого-либо мероприятия (свадьбы, последнего звонка, похода в горы…).

При помощи Gimp перекрасить одежду людей в другие цветовые тона, сменить наряды людей.

2.5) Работа в графическом редакторе Gimp. Создание анимации. Движение машины

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразование – Перспектива, Преобразование – 3D-Преобразование, Преобразование – Кадрирование, Преобразование – Вращение, Преобразование – Изменить (размер), Преобразование – Трансформация.

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразования – Искажения.

Сделать анимированное изображение машины. Машина может перемещаться по изображению влево или вправо, либо оставаться на месте, главное: имитировать вращение колес.

Анимированное изображение сохранить как GIF-файл. Количество слоев в изображении и временная задержка между кадрами на усмотрение студента.

2.6) Работа в графическом редакторе Gimp. Создание анимации. Запуск ракеты в космос

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразование – Перспектива, Преобразование – 3D-Преобразование, Преобразование – Кадрирование, Преобразование – Вращение, Преобразование – Изменить (размер), Преобразование – Трансформация.

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразования – Искажения.

Сделать анимированное изображение запуска ракеты в космос. Ракета должна перемещаться по изображению вертикально вверх. Обязательно нарисовать реактивную струю – вырывающийся из сопел огонь (разогретый газ).

Анимированное изображение сохранить как GIF-файл. Количество слоев в изображении и временная задержка между кадрами на усмотрение студента.

2.7) Работа в графическом редакторе Gimp. Создание анимации. Выстрел из пушки

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразование – Перспектива, Преобразование – 3D-Преобразование, Преобразование – Кадрирование, Преобразование – Вращение, Преобразование – Изменить (размер), Преобразование – Трансформация.

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразования – Искажения.

Сделать анимированное изображение выстрела из пушки. Ядро должно выходить из пушки под углом 45 градусов к Земле. Ввиду действия силы притяжения к Земле скорость ядра по вертикали должна постепенно уменьшаться, затем ядро, достигнув максимальной отметки по высоте, должно начать падать.

Анимированное изображение сохранить как GIF-файл. Количество слоев в изображении и временная задержка между кадрами на усмотрение студента.

2.8) Работа в графическом редакторе Gimp. Создание анимации. Бросок камня в воду

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразование – Перспектива, Преобразование – 3D-Преобразование, Преобразование – Кадрирование, Преобразование – Вращение, Преобразование – Изменить (размер), Преобразование – Трансформация.

Освоить следующие инструменты графического редактора Gimp: Преобразования – Искажения.

Сделать анимированное изображение броска камня в воду. Желательно нарисовать как движение камня, так и круги на воде.

Анимированное изображение сохранить как GIF-файл. Количество слоев в изображении и временная задержка между кадрами на усмотрение студента.

2.9) Работа в научном текстовом процессоре LyX, Tex Live или аналоге

Даны черновик научной статьи в виде файла Word, оформленный не по правилам журнала, сами правила журнала по оформлению статей, а также файл стилей TEX.

Выполнить оформление научной статьи полностью в соответствии с правилами журнала: шрифты, абзацные отступы, расположение и подписи рисунков и таблиц, формул, список литературы.

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.