

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Таскаев Сергей Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 05.09.2025 11:05:23
Уникальный программный ключ:
04c19ed8bf98f4b6c773486b2a8788b8327473



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «Современные языки и технологии программирования» по направлению подготовки 09.03.04 «Программная инженерия» направленности «Информационные системы и интеллектуальные технологии» ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

стр. 1

Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)
«Современные языки и технологии программирования»

Направление подготовки (специальность)
09.03.04 «Программная инженерия»

Направленность (профиль)
«Информационные системы и интеллектуальные технологии»

Присваиваемая квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора
2025

Челябинск, 2025 г.

09.03.04 Программная инженерия, Информационные системы и интеллектуальные технологии, бакалавр, *Современные языки и технологии программирования*, 2025, очная

Фонд оценочных средств дисциплины (модуля) одобрен и рекомендован

Проректор по учебной работе утверждено 24.02.2025 А.А. Саламатов

Ученым советом института информационных технологий

Протокол заседания № 6 от 20.02.2025

Председатель Ученого совета
института информационных
технологий

согласовано

Ю. В. Петриченко

Заседанием кафедры информационных технологий и экономической информатики

Протокол заседания № 6 от 20.02.2025

И. о. заведующего кафедрой

согласовано

С.А. Скрипов

Автор (составитель)

В.А. Мельников

Структура рабочей программы соответствует приказу ректора ФГБОУ ВО «ЧелГУ» от «13» апреля 2021 г. № 247-1



Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств	3
2. Перечень формируемых компетенций	4
3. Содержание оценочных средств по дисциплине	6
3.1. Виды оценочных средств	6
3.2. Содержание оценочных средств	7
4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации	17
4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации	17
4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств	17
4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций.....	17



1. Паспорт фонда оценочных средств

Направление подготовки: 09.03.04 Программная инженерия

Направленность: Информационные системы и интеллектуальные технологии

Дисциплина: Современные языки и технологии программирования

Семестры: 8

Форма промежуточной аттестации: зачёт

Для оценивания результатов обучения используется балльно-рейтинговая система.



2. Перечень формируемых компетенций

Изучение дисциплины «Современные языки и технологии программирования» направлено на формирование компетенций, приведённых в 1.

Таблица 1. Результаты обучения по дисциплине.

Коды компетенции и согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Содержание компетенций согласно ФГОС (ОПОП ВО)	Индикаторы достижения компетенции согласно ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
1	2	3	4
ПК-1	Владение навыками использования операционных систем, сетевых технологий, современных языков программирования, технологий обработки данных, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем управления базами данных	ПК-1.1. Демонстрирует знание основ операционных систем, сетевых технологий, языков программирования, баз данных и технологий обработки данных, основ проектирования интерфейсов, языков и методов формальных спецификаций ПК-1.2. Демонстрирует умения разрабатывать системное и прикладное программное обеспечение с использованием языков и технологий программирования, баз данных, сетевых технологий и операционных систем, языков и методов формальных спецификаций ПК-1.3. Имеет практический опыт использования операционных систем, современных языков программирования, систем управления базами данных и технологий обработки данных, средств разработки программного интерфейса	Знать:- способы разработки прикладного программного обеспечения;- основы технологии структурного подхода к программированию;- концепцию и составные части объектно-ориентированного программирования;- современные концепции технологий и парадигмы программирования;- задачи разработки прикладного и системного программного обеспечения. Уметь:- составлять план разработки программных модулей;- выполнять кодирование, отладку и тестирование отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- готовить тестовые задания для отладки отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- обсуждать постановки задач, корректно участвовать в сессиях, организуемых для анализа текущей работы программистов;- исследовать методы и способы решения задач по разработке программных комплексов и оценивать эффективность применения новых технологий программирования для решения конкретных прикладных задач. Владеть:- методами решения задач с использованием возможностей современных технологий программирования.- навыками программирования в



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю) «Современные языки и технологии программирования» по направлению подготовки 09.03.04 «Программная инженерия» направленности «Информационные системы и интеллектуальные технологии» ФГБОУ ВО «ЧелГУ»

стр. 5

разных парадигмах
программирования



3. Содержание оценочных средств по дисциплине

3.1. Виды оценочных средств

Таблица 2. Виды оценочных средств.

№ п/п	Код компетенции/ планируемые результаты обучения	Контролируемые темы/ разделы	Наименование оценочного средства для текущего контроля	Наименование оценочного средства на промежуточной аттестации/№ задания
1	ПК-1.1. Демонстрирует знание основ операционных систем, сетевых технологий, языков программирования, баз данных и технологий обработки данных, основ проектирования интерфейсов, языков и методов формальных спецификаций Знать:- способы разработки прикладного программного обеспечения;- основы технологии структурного подхода к программированию;- концепцию и составные части объектно-ориентированного программирования;- современные концепции технологий и парадигмы программирования;- задачи разработки прикладного и системного программного обеспечения.	Обзор современных технологий и парадигм программирования Структуры данных и алгоритмы Шаблоны классов и стандартная библиотека шаблонов Многопоточное программирование	Тест	Задания теста № 1-92
2	ПК-1.2. Демонстрирует умения разрабатывать системное и прикладное программное обеспечение с использованием языков и технологий программирования, баз данных, сетевых технологий и операционных систем, языков и методов формальных спецификаций Уметь:- составлять план разработки программных модулей;- выполнять кодирование, отладку и тестирование отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- готовить тестовые задания для отладки	Обзор современных технологий и парадигм программирования Структуры данных и алгоритмы Шаблоны классов и стандартная библиотека шаблонов Многопоточное программирование	Тест	Задания теста № 1-92



	отдельных программных модулей и программного комплекса в целом;- обсуждать постановки задач, корректно участвовать в сессиях, организуемых для анализа текущей работы программистов;- исследовать методы и способы решения задач по разработке программных комплексов и оценивать эффективность применения новых технологий программирования для решения конкретных прикладных задач.			
3	ПК-1.3. Имеет практический опыт использования операционных систем, современных языков программирования, систем управления базами данных и технологий обработки данных, средств разработки программного интерфейса Владеть:- методами решения задач с использованием возможностей современных технологий программирования.- навыками программирования в разных парадигмах программирования	Обзор современных технологий и парадигм программирования Структуры данных и алгоритмы Шаблоны классов и стандартная библиотека шаблонов Многопоточное программирование	Тест	Задания теста № 1-92

Типовые задания, критерии и показатели оценивания в рамках текущего контроля представлены в рабочей программе дисциплины (модуля). Полные комплекты оценочных средств и контрольно-измерительных материалов хранятся на кафедре.

3.2. Содержание оценочных средств

База тестовых вопросов

№ п/п	Формулировка вопроса	Варианты ответов (полужирным шрифтом – верные варианты)
1.	:Вопрос 07.1::Какой метод отвечает за закрытие потока (InputStream OutputStream)	a. close() b. closeStream() c. stop()
2.	За что отвечает утилита proguard	a. за сокращение, оптимизацию и обфускацию кода b. за оптимизацию ресурсов c. за оптимизацию времени запуска приложения



3.	За что отвечает свойство shrinkResources	a. за удаление неиспользуемых ресурсов b. за сокращение, оптимизацию и обфускацию кода c. за оптимизацию времени запуска приложения
4.	AndroidStudio написана на основе какого продукта?	a. Visual Studio b. Eclipse c. IntelliJ Idea
5.	Кто занимается развитием IDE AndroidStudio	a. Google b. JetBrains c. Android inc.
6.	Объект какого типа возвращает метод findViewById	a. Object b. View c. ViewGroup
7.	Какому Layout принадлежит атрибут layout_weight	a. ConstraintLayout b. RelativeLayout c. LinearLayout
8.	Какой атрибут устанавливает текст у Button	a. value b. name c. text
9.	Нужно ли прописывать в файле AndroidManifest.xml вызываемые Activity	a. Нет b. Да
10.	Что будет если не указать вызываемый Activity в AndroidManifest.xml	a. Во время запуска данной Activity приложение будет остановлено с ошибкой b. Activity не запустится c. Во время запуска приложение будет остановлено с ошибкой
11.	Какие типы Intent существуют	a. Открытый b. Явный c. Неявный d. Закрытый
12.	В каком Android API впервые появились Fragment	a. 12 b. 10 c. 11
13.	Доступны ли Fragment в библиотеке поддержки	a. Нет b. Да
14.	Какой метод жизненного цикла Fragment вызывается самым последним	a. onStop() b. onDestroy() c. onDetach()
15.	Как остановить работу Service	a. Вызвать метод у Context serviceStop() b. Вызвать метод у Context stopService()
16.	Как запустить Service.	a. Вызвать метод у Context serviceStart() b. Вызвать метод у Context startService()



17.	Может ли Service остановить сам себя	a. Нет b. Да
18.	Какой метод AsyncTask вызывается для отправки промежуточных результатов	a. showProgress(...) b. sendProgress(...) c. publishProgress(...)
19.	Какой метод нужно вызвать для регистрации слушателя Broadcast сообщений	a. registerBroadcastReceiver(...) b. registerReceiver(...)
20.	Будет ли выполняться Observable пока на него не подпишутся	a. Да b. Нет
21.	Как называется встроенная в Android библиотека для взаимодействия с интернетом	a. HttpURLConnection b. HttpURLConnection c. InternetConnection
22.	Что будет если не прописать android.permission.INTERNET и пойти в интернет	a. Приложение остановится с ошибкой b. Вернется пустой результат
23.	Когда вызывается метод onUpgrade у SQLiteOpenHelper	a. При увеличении номера версии b. При создании объекта SQLiteOpenHelper c. Этот метод нужно вызывать самостоятельно
24.	Что возвращает метод insert у класса SQLiteDatabase	a. Идентификатор новой записи b. Количество вставленных строк c. Количество строк в таблице
25.	Что возвращает метод update у класса SQLiteDatabase	a. Количество обновленных строк b. Идентификатор новой записи c. Количество строк в таблице
26.	Кому принадлежит рекламная сеть Admob	a. Google b. JetBrains c. Yandex
27.	К какими платформами работает Admob	a. Android и iOS b. Android c. Android, iOS, Windows Phone
28.	Какую минимальную сумму можно вывести из Admob	a. 100\$ b. 50\$ c. 150\$
29.	Какое расширение у скомпилированного Android приложения	a. APK b. IPA c. ZIP
30.	Сколько максимально символов может быть у полного описания приложения в магазине Google Play	a. 4000 b. 3000 c. 2000
31.	Сколько максимально символов может быть у краткого описания приложения в магазине Google Play	a. 80 b. 70 c. 60



32.	В сетевом программировании справедливо одно из определений	a. Сервер – процесс, принимающий соединения с тем, чтобы выдать ответ на полученный запрос b. Сервер - юнит в серверной стойке, подключенный к сети дата-центра c. Сервер – процесс, осуществляющий доступ к клиенту d. Сервер - главный процесс, распределяющий работу между клиентами
33.	В сетевом программировании справедливо одно из определений	a. Клиент – процесс, иницирующий доступ к серверу b. Клиент - второстепенный процесс, управляемый сервером c. Клиент - главный процесс, распределяющий работу между серверами d. Клиент - физическое или юридическое лицо, которому предоставляются сетевые услуги
34.	Для чего используются объекты блокировки, например, мьютексы?	a. Для синхронизации выполнения отдельных участков программы b. Для синхронного доступа к обрабатываемой переменной c. Для приостановки второстепенного потока на время работы основного d. Всё перечисленное
35.	Какая последовательность завершения соединения с использованием сокетов наиболее правильная?	a. shutdown(sock, SD_BOTH); closesocket(sock); b. shutdown(sock, SD_BOTH); c. closesocket(sock); shutdown(sock, SD_BOTH); d. closesocket(sock); e. shutdown(sock, SD_RECEIVE); shutdown(sock, SD_SEND);
36.	Каким образом потоки одного процесса могут общаться между собой?	a. Используя общее адресное пространство b. Через пайпы c. Через сокеты d. Через общие файлы в файловой системе e. Посылая друг другу сообщения через систему сообщений операционной системы
37.	Каким образом процессы на одном компьютере могут общаться между собой?	a. Используя общее адресное пространство b. Через пайпы c. Через сокеты d. Через общие файлы в файловой системе e. Посылая друг другу сообщения через систему сообщений операционной системы
38.	Каким образом через ADO задать в INSERT-запросе автоинкрементное поле?	a. Пропустить поле в запросе b. Указать в качестве значения NULL c. Указать в качестве значения пустую строку d. Сделать предварительный запрос-выборку, чтобы узнать следующее значение и указать в запросе его



		e. Подходит любой из вариантов f. Ни один из вариантов не подходит
39.	Какое значение должен вернуть следующий код, чтобы сигнализировать о наступлении таймаута? <code>select(0, &readfds, NULL, NULL, &tv);</code>	a. NULL b. SOCKET_ERROR c. SOCKET_TIMEOUT d. 0 e. -1 f. +1 g. Любое значение меньше нуля h. Любое значение больше нуля
40.	Какое минимальное количество потоков имеет любой выполняемый процесс?	a. 0 b. 1 c. 2 d. 16 e. Зависит от конкретного процесса - нет минимального количества как такового
41.	Многозадачность и многопоточность - это	a. Одно и то же b. Многозадачность - выполнение операционной системой нескольких программ одновременно. Многопоточность - режим выполнения нескольких подпрограмм одной программы одновременно c. Многозадачность - способность программы выполнять несколько задач одновременно. Многопоточность - выполнение операционной системой программ в несколько потоков (например, на нескольких процессорах) d. Многозадачность - выполнение задач в множестве временных отрезков. Многопоточность - использование программой нескольких потоков для выполнения подпрограмм e. Ничего из перечисленного
42.	Отметьте проблемы многопоточного программирования	a. Синхронизация доступа к разделяемым ресурсам b. Своевременная остановка потоков по желанию родительского потока c. Высвобождение памяти, занимаемой локальными переменными, при завершении потока d. Контроль временных отрезков, отводимых потоку для работы e. Своевременный старт второстепенных потоков f. Передача в поток более одного параметра g. Всё перечисленное
43.	Подключиться к сетевой СУБД PostgreSQL из программы на C++ можно с использованием	a. ODBC b. ADO c. Нативного драйвера d. Любого из указанных вариантов



44.	При работе с базами данных только технология ORM помогает (ничто кроме неё на это не годится)	a. Формировать запросы на выборку и изменения данных b. Разделить работу между архитектором базы данных и разработчиками бизнес-логики c. Обеспечить отображение данных из базы на объектную модель внутри кода программы d. Всё из перечисленного e. Ничего из перечисленного
45.	Разница между процессом и потоком заключается в следующем	a. Процесс - это выполняемый ядром операционной системы код, а поток - одна из подпрограмм процесса, использующая общее адресное пространство с другими потоками b. Поток - это выполняемый ядром операционной системы код, а процесс - одна из частей потока, использующая общее адресное пространство с другими процессами c. Разницы между процессом и потоком нет d. Ни один из вариантов не верный
46.	С какими базами данных можно работать на C++?	a. MySQL b. SQLite c. CouchBase (noSQL база) d. PostgreSQL e. Access f. Excel g. Всеми, кроме Excel (это не база данных) h. Всеми, кроме Access и Excel
47.	Сокращение AOP (англ.) - это	a. Аспектное программирование b. Адаптивно-ориентированное программирование c. Автоматические указатели на объекты d. Анализ открытых программ
48.	Укажите устоявшуюся кодировку, используемую по умолчанию в современных фреймворках и библиотеках	a. UTF8 b. UTF16 c. UTF32 d. CP1251 e. WIN1251 f. ASCII
49.	Чем TDD не является?	a. Техниккой разработки программного обеспечения b. Системой автоматического тестирования, покрывающего 100% простейших ситуаций c. Технологией уменьшения багов в процессе рефакторинга кода d. Способом отделить логику от представления e. Заменой пользовательского тестирования
50.	Чем в рамках сетевого программирования не является протокол?	a. Алгоритмом работы клиентской и серверной частей приложения или сервиса b. Задокментированным алгоритмом взаимодействия клиента и сервера



		с. Набором правил, задающих синтаксис и семантику взаимодействия сетевых узлов d. Соглашением, контролирующим передачу данных между узлами в сети е. Нет подходящих вариантов
51.	Чем помогают в работе паттерны программирования?	a. Облегчают понимание чужих решений типовых задач b. Предлагают готовое решение типовых задач с. Ускоряют работу программы d. Автоматически документируют код в процессе написания программы е. Передают часть функционала на реализацию программистам-фрилансерам
52.	Что в общем смысле означает фреймворк в современном программировании?	a. Специальная программная основа для решения задач b. Специализированный язык программирования с. Специализированная часть языка программирования d. Расширенная библиотека с большим набором готовых решений
53.	Что делает следующий код в программе? <code>BaseConnection->Execute("SELECT * FROM students", NULL, 0);</code>	a. Выполняет запрос на выборку данных, возвращает указатель на результат b. Выполняет запрос на выборку данных из базы, блокирует первую строку в таблице с. Ничего не делает, код ошибочный d. Отмечает звездочкой записи о студентах в базе данных
54.	Что такое ООР (англ.)?	a. Объектно-ориентированное программирование b. Функциональное программирование с. Продукты с открытым исходным кодом d. Операции обработки и преобразования
55.	Что такое кроссплатформенность с точки зрения технологии разработки программ?	a. Способность приложения без значительных изменений работать под управлением различных операционных систем b. Способность приложения без перекомпиляции работать под управлением различных операционных систем с. Способность вести разработку в IDE, запускаемой под различными операционными системами d. Способность приложения автоматически адаптировать интерфейс как на десктопе, так и на мобильных платформах
56.	Что является основой современных технологий прикладного программирования из представленного списка (можно выбрать	a. Объектно-ориентированное программирование b. Функциональное программирование



	несколько пунктов)?	c. Программирование по контракту d. Язык C++ e. Фреймворк Qt f. Скриптовые языки (PHP, Perl, etc)
57.	Как называется официальная среда разработки под Android	a. Android studio b. Eclipse c. IntelliJ IDEA
58.	В какой папке в ресурсах лежат разметки дизайна приложения	a. layout b. mipmap c. xml
59.	Какая система сборки используется по умолчанию	a. Gradle b. Maven c. Ant
60.	Какой метод связывает компонент дизайна с переменной в классе	a. findViewById(...) b. findViewById(...) c. createViewById(...)
61.	Какой метод устанавливает layout для текущей Activity	a. setContentView(...) b. setContentViewById(...) c. setContentView(...)
62.	В каком методе жизненного цикла необходимо устанавливать layout для текущей Activity	a. onResume(...) b. onStart(...) c. onCreate(...)
63.	Для чего нужна библиотека AppCompat	a. Для возможности запускать приложение на старых устройствах b. Для обратной совместимости дизайна приложения
64.	Сколько раз вызывается метод onCreate за один жизненный цикл Activity	a. 2 b. 1 c. 3
65.	Вызывается ли метод onStop у Activity при сворачивании приложения	a. Нет b. Да c. Не всегда
66.	Вызывается ли метод onDestroy у Activity при выходе из приложения	a. Нет b. Да c. Не всегда
67.	Какой метод вызывается для запуска новой Activity	a. startActivity(...) b. startService(...) c. finish(...)
68.	В каком методе жизненного цикла необходимо устанавливать layout для текущего фрагмента	a. onResume(...) b. onCreate(...) c. onCreateView(...)
69.	Какой тип возвращает метод onCreateView() у фрагмента	a. Fragment b. ViewGroup



		c. View
70.	Какой компонент в layout необходимо прописать для отображения фрагмента	a. FragmentView b. View c. Fragment
71.	Нужно ли в AndroidManifest прописывать сервис для его запуска	a. Нет b. Да
72.	Сколько объектов 1 сервиса можно запустить одновременно	a. Сколько необходимо b. 1
73.	В каком потоке запускается Service	a. Не в главном потоке b. В главном потоке
74.	В каком потоке запускается IntentService	a. Не в главном потоке b. В главном потоке
75.	Какой метод AsyncTask выполняется не в главном потоке	a. onPreExecute(...) b. onPostExecute(...) c. doInBackground(...)
76.	Какой Executor у AsyncTask может запускать задачи параллельно	a. AsyncTask.SERIAL_EXECUTOR b. AsyncTask.THREAD_POOL_EXECUTOR
77.	Какой метод вызывается у Context для отправки широковещательного сообщения	a. sendBroadcastReceiver(...) b. sendBroadcast(...)
78.	На каких двух сущностях построен RX	a. AndroidSchedulers и Observer b. Schedulers и Observer c. Observable и Observer
79.	Какой uses-permission нужен для работы с интернетом	a. android.permission.INTERNET b. android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE c. android.permission.ACCESS_WIFI_STATE
80.	В какой файл прописываются uses-permission	a. AndroidManifest b. Manifest c. MainActivity
81.	Что такое InputStream	a. Сущность из которой читают по байтово данные b. Сущность в которую записывают по байтово данные
82.	Что такое OutputStream	a. Сущность в которую записывают по байтово данные b. Сущность из которой читают по байтово данные
83.	Как называется менеджер помогающий управлять базой данных	a. SQLiteOpenHelper b. SQLiteHelper c. SQLOpenHelper
84.	Какой метод вызывается у	a. insert(...)



	getWritableDatabase() для сохранения данных	b. query(...) c. select(...)
85.	Когда вызывается метод onCreate у SQLiteOpenHelper	a. При создание файла базы данных b. При создание объекта SQLiteOpenHelper c. Этот метод нужно вызывать самостоятельно
86.	Для чего создан класс CursorLoader	a. Для асинхронного обращения к базе данных b. Для синхронного обращения к базе данных c. Этот метод нужно вызывать самостоятельно
87.	Какой тип рекламы в приложении имеет полноэкранный формат	a. Межстраничное объявление b. Баннер
88.	Какой метод у рекламных баннеров запускает загрузку рекламы	a. loadAd(...) b. adLoad(...) c. requestAd(...)
89.	Можно ли через AdRequest указать социальные данные пользователя	a. Да b. Нет
90.	Сколько стоит регистрация разработчика в магазине приложений google play	a. 25\$ b. 100\$ c. 50\$
91.	За что отвечает параметр shrinkResources в build.gradle файле	a. За вырезание неиспользуемых ресурсов в приложение b. За вырезание неиспользуемых классов и методов в приложение c. За вырезание неиспользуемых классов в приложение
92.	Сколько символов составляет максимальная длина названия приложения в магазине Google Play	a. 50 b. 20 c. 40



4. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

4.1. Порядок проведения промежуточной аттестации

Зачёт проводится в виде тестирования. Студент должен ответить на вопросы закрытого типа, которые предполагают выбор вариантов ответа, а также на вопросы открытого типа, которые не предполагают вариантов ответа, правильный ответ требуется написать самостоятельно. Всего 20 тестовых вопросов. Продолжительность теста – 35 минут.

4.2. Критерии оценивания промежуточной аттестации по видам оценочных средств

4.2.1. Критерии оценивания теста

Тест формируется в системе электронного обучения MOODLE.

Максимальный балл за тест — 100 баллов.

Оценка	Зачтено	Незачтено
Баллы	100-60 баллов	59-0 баллов
Уровень освоения проверяемых компетенций	высокий	низкий

4.3. Результаты промежуточной аттестации и уровни сформированности компетенций

При подведении итогов учитываются результаты только промежуточной аттестации:

0-59 баллов – незачет;

60-100 баллов – зачет;

Особенности проведения процедуры оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обозначены в рабочей программе дисциплины (модуля).

Уровни сформированности компетенций определяется следующим образом:

1. Высокий уровень сформированности компетенций соответствует оценке зачтено:
 - предполагает формирование компетенций на высоком уровне;
 - знание теоретических разделов изучаемой дисциплины на уровне не ниже оценки удовлетворительно;
 - студент умеет применять на практике знания, полученные в рамках изучения дисциплины
 - формируются навыки использования теоретических и практических разделов дисциплины для решения задач профессиональной деятельности;
2. Низкий уровень соответствует оценке незачтено.