

РОСЖЕЛДОР

**Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
"Ростовский государственный университет путей сообщения"
(ФГБОУ ВО РГУПС)**

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор:
М.А. Кравченко

Кафедра "Вычислительная техника и автоматизированные системы управления"

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ)**

МДК.03.02 Фронтенд-разработка (клиентская часть)

по Учебному плану

специальности среднего профессионального образования
09.02.09 Веб-разработка

Квалификация специалиста среднего звена "Разработчик веб-приложений"

Ростов-на-Дону
2025

Содержание

1. Результаты обучения дисциплины (модуля)	3
2. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины (модуля)	4
3. Оценочные средства для оценки успеваемости студентов.....	5
4. Курсовая работа.....	9
5. Шкала оценивания в зависимости от уровня сформированности компетенций	10

1. Результаты обучения дисциплины (модуля)

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен овладеть следующими результатами:

Код и наименование компетенции выпускника	Формулировка требований к степени сформированности компетенции
ПК 3.1 Проектировать структуры разделов информационных ресурсов с целью создания эскиза и прототипа интерфейса пользователя	<p>Умения:</p> <p>соблюдать процедуру установки прикладного программного обеспечения в соответствии с документацией;</p> <p>применять принципы DOM для планирования структуры динамических разделов страницы;</p> <p>использовать объекты и массивы для моделирования данных в прототипе.</p> <p>Знания:</p> <p>роль JavaScript в создании интерактивных веб-интерфейсов;</p> <p>основы Document Object Model (DOM) и его структура;</p> <p>принципы хранения и обработки данных на клиенте (объекты, массивы).</p>
ПК 3.2 Разрабатывать интерфейс пользователя для информационных ресурсов с использованием стандартов в области веб-разработки	<p>Умения:</p> <p>динамически создавать и модифицировать элементы интерфейса с помощью методов DOM;</p> <p>реализовывать реакцию интерфейса на действия пользователя через обработку событий;</p> <p>использовать функции и методы массивов для генерации и обновления контента.</p> <p>Знания:</p> <p>методы поиска и манипуляции элементами в DOM;</p> <p>событийная модель в JavaScript: типы событий и способы назначения обработчиков;</p> <p>синтаксис и возможности JavaScript для управления интерфейсом.</p>
ПК 3.3 Создавать структуру кода веб-	<p>Умения:</p>

	<p>страницы информационных ресурсов в соответствии с дизайн-макетом</p> <p>интегрировать JavaScript-код в HTML-страницу различными способами; организовывать структуру клиентского кода с использованием функций, объектов и модулей; применять условные операторы и циклы для управления логикой отображения элементов.</p> <p>Знания:</p> <p>способы подключения JavaScript к HTML-странице; базовый синтаксис JavaScript (переменные, типы данных, операторы, условия, циклы); принципы структурирования кода (функции, область видимости).</p>
ПК 3.4 Создавать программный код на стороне клиента в соответствии с техническим заданием (спецификацией) с использованием языков программирования, библиотек и фреймворков	<p>Умения:</p> <p>разрабатывать сложную клиентскую логику с использованием функций и замыканий;</p> <p>работать с асинхронным кодом: использовать setTimeout, setInterval, fetch для взаимодействия с данными;</p> <p>осуществлять хранение данных с использованием localStorage и sessionStorage;</p> <p>применять методы массивов (map, filter) и объекты для обработки данных.</p> <p>Знания:</p> <p>функции в JavaScript: способы объявления, параметры, возврат значения, отличия стрелочных функций;</p> <p>понятие замыкания (closure) и его практическое применение;</p> <p>принципы асинхронности в JavaScript;</p> <p>возможности Web Storage API для хранения данных на стороне клиента;</p> <p>методы работы с массивами и объектами.</p>

2. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины (модуля)

Индекс и Наименование компетенции	Признак проявления компетенции в соответствии с уровнем формирования в процессе освоения дисциплины
ПК 3.1 Проектировать структуры разделов информационных ресурсов с целью создания эскиза и прототипа интерфейса пользователя	<p>недостаточный уровень: Компетенции не сформированы. Знания отсутствуют, умения и навыки не сформированы.</p>
ПК 3.2 Разрабатывать интерфейс пользователя для информационных	<p>пороговый уровень: Компетенции сформированы. Сформированы базовые структуры знаний. Умения фрагментарны и носят репродуктивный характер. Демонстрируется низкий уровень самостоятельности</p>

<p>ресурсов с использованием стандартов в области веб-разработки</p> <p>ПК 3.3 Создавать структуру кода веб-страницы информационных ресурсов в соответствии с дизайном-макетом</p> <p>ПК 3.4 Создавать программный код на стороне клиента в соответствии с техническим заданием (спецификацией) с использованием языков программирования, библиотек и фреймворков</p>	<p>практического навыка.</p> <p>продвинутый уровень: Компетенции сформированы. Знания обширные, системные. Умения носят репродуктивный характер, применяются к решению типовых заданий. Демонстрируется достаточный уровень самостоятельности устойчивого практического навыка.</p> <p>высокий уровень: Компетенции сформированы. Знания твердые, аргументированные, всесторонние. Умения успешно применяются к решению как типовых, так и нестандартных творческих заданий. Демонстрируется высокий уровень самостоятельности, высокая адаптивность практического навыка.</p>
---	--

3. Оценочные средства для оценки успеваемости студентов

1

!*ВВ

JavaScript типы являются ...

!*

Динамическими

!*

Статическими

!*

Виртуальными

!*

Объектными

2

!*ВВ

Для получения кода символа в кодировке utf-8 нужно использовать метод ...

!*

String.charCodeAt()

!*

String.char()

!*

String.charCodeAt()

!*

String.code()

3

!*ВК

Объект, обладающий свойством location - ...

!*

Window

4

!*ВК

Язык сценариев, используемый для создания интерактивных веб-страниц – это ...

!*

JavaScript

5

!*ВК

В момент отпускания нажатой клавиши возникает событие ...

!*

Onkeyup

6

!*ВК

Изменение значения элемента формы (текстового поля или списка) вызывает событие ...

!*

onchange

7

!*ВК

Срабатывает в момент нажатия клавиши, но когда она ещё не отпущена, событие JS...

!*

onkeydown

8

!*ВК

Щелчок левой кнопкой мыши на элементе вызывает событие JS...

!*

onclick

9

!*ВВ

Библиотека jQuery - это набор функций, ориентированных на взаимодействие между:

!*

javascript

!*

html

!*

php

!*

ajax

10

!*ВВ

Селектор jQuery \$(«#par») выбирает ...

!*

первый элемент на странице с id=«par»

!*

все элементы p на странице с id=«par»

!*

все элементы на странице с class=«par»

!*

все элементы par, которые находятся на странице

Перечень вопросов для устного опроса:

- 1) Роль JavaScript в веб-разработке.
- 2) Основные методы поиска элементов в DOM.
- 3) Обработка событий в JavaScript.
- 4) Хранение данных на клиенте: localStorage и sessionStorage.
- 5) Принципы асинхронности в JavaScript.

Перечень вопросов для самоподготовки:

- 1) Стрелочные функции и обычные функции в JavaScript.
- 2) Замыкание (closure) в JavaScript.
- 3) Динамическое создание элементов DOM.
- 4) Методы массивов: map, filter.
- 5) Валидация формы на стороне клиента.
- 6) Делегирование событий.
- 7) Работа с fetch для получения данных.

Перечень контрольных вопросов к экзамену:

Знать:

- 1) Роль JavaScript в веб-разработке.
- 2) Способы подключения JavaScript к HTML-странице.
- 3) Базовый синтаксис JavaScript: переменные, типы данных, операторы.
- 4) Условные операторы (if, else, тернарный оператор).
- 5) Циклические конструкции (for, while, do...while).
- 6) Функции: способы объявления, параметры, возврат значения.
- 7) Стрелочные функции и их отличие от обычных.
- 8) Понятие замыкания и его применение.
- 9) Массивы: создание, основные методы (push, pop, map, filter).
- 10) Объекты в JavaScript: свойства, методы, доступ к данным.
- 11) Основы Document Object Model (DOM): структура, типы узлов.
- 12) Методы поиска элементов в DOM (getElementById, querySelector).
- 13) Событийная модель в JavaScript: типы событий, назначение обработчиков.
- 14) Клиентское хранение данных: localStorage и sessionStorage.
- 15) Асинхронность в JavaScript: setTimeout, setInterval, fetch.

Уметь:

- 1) Использование условных операторов для реализации логики приложения.
- 2) Применение циклов для обработки массивов и коллекций данных.
- 3) Создание и использование функций для структурирования кода.
- 4) Работа с массивами: перебор, фильтрация, преобразование.
- 5) Создание и модификация объектов для описания сущностей.
- 6) Поиск и изменение элементов DOM.
- 7) Динамическое создание и удаление элементов на странице.
- 8) Обработка событий мыши, клавиатуры и форм.
- 9) Валидация данных форм на стороне клиента.
- 10) Работа с асинхронными операциями: загрузка данных через fetch.

4. Курсовая работа

Курсовая работа на тему «Проектирование и разработка клиентской части сайта на выбранную тематику».

Тема 1. Разработка клиентской части сайта на тему «Планировщик задач с категориями и тегами»

Тема 2. Разработка клиентской части сайта на тему «Трекер личных финансов»

Тема 3. Разработка клиентской части сайта на тему «Кулинарная книга с рецептами»

Тема 4. Разработка клиентской части сайта на тему «Дневник тренировок»

Тема 5. Разработка клиентской части сайта на тему «Коллекция просмотренных фильмов»

Тема 6. Разработка клиентской части сайта на тему «Персональная библиотека прочитанных книг»

Тема 7. Разработка клиентской части сайта на тему «Планировщик поездок и путешествий»

Тема 8. Разработка клиентской части сайта на тему «Трекер ухода за комнатными растениями»

Тема 9. Разработка клиентской части сайта на тему «Интерактивный словарь для изучения иностранных языков»

Тема 10. Разработка клиентской части сайта на тему «Каталог настольных игр с подбором»

Тема 11. Разработка клиентской части сайта на тему «Трекер настроения и эмоционального состояния»

Тема 12. Разработка клиентской части сайта на тему «Каталог виниловых пластинок»

Тема 13. Разработка клиентской части сайта на тему «Планировщик регулярной уборки дома»

Тема 14. Разработка клиентской части сайта на тему «Трекер формирования привычек»

Тема 15. Разработка клиентской части сайта на тему «Простая CRM для учета клиентов и взаимодействий»

5. Шкала оценивания в зависимости от уровня сформированности компетенций

Описание шкал оценивания компетенций

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образовании)	Шкала оценивания (процент верных при проведении тестирования)
Балльная оценка - "удовлетворительно".	Пороговый	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, который имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения последовательности изложения программного материала и испытывает трудности в выполнении практических навыков.	От 40% до 59%
Балльная оценка - "хорошо".	Базовый	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, твердо знающему программный материал, грамотно и по существу его излагающему, который не допускает существенных неточностей в ответе, правильно применяет теоретические положения при решении практических работ и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	От 60% до 84%
Балльная оценка - "отлично".	Высокий	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, глубоко иочно усвоившему программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно излагающему, в ответе которого тесно увязываются теория с практикой. При этом обучающийся не затрудняется с ответом при видоизменении задания, показывает знакомство с литературой, правильно	От 85% до 100%

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образования)	Шкала оценивания (процент верных при проведении тестирования)
		обосновывает ответ, владеет разносторонними навыками и приемами практического выполнения практических работ.	
Дуальная оценка - "зачтено".	Пороговый, Базовый, Высокий	Оценка «зачтено» выставляется обучающемуся, который имеет знания, умения и навыки, не ниже знания только основного материала, может не освоить его детали, допускать неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения последовательности изложения программного материала и испытывает трудности в выполнении практических навыков.	От 40% до 100%
Балльная оценка - "неудовлетворительно", Дуальная оценка - "не засчитано".	Не достигнут	Оценка «неудовлетворительно, не засчитано» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает ошибки, неуверенно выполняет или не выполняет практические работы.	От 0% до 39%