

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2025 14:19:52
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор – проректор
по образовательной деятельности
_____ С.Г. Дембицкий

« ____ » _____ 20 ____ г.

Колледж ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОУП.05 ИНФОРМАТИКА

Специальность: 54.02.03 Художественное оформление изделий
текстильной и легкой промышленности

ФГОС СПО утвержден приказом Минобрнауки России
от «27» октября 2014 г. № 1361

Квалификация – Художник-технолог
Уровень подготовки – базовый
Форма подготовки – очная

Москва, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины **ОУП.05 Информатика** разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по специальности 54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности.

Организация разработчик рабочей программы: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина».

Подразделение: Колледж РГУ им. А.Н. Косыгина

Разработчик: Смолянинов Кирилл Михайлович, преподаватель колледжа.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	8
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	15

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Дисциплина ОУП.05 «Информатика» является вариативной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности.

Дисциплина ОУП.05 «Информатика» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности СПО 54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности. Особое значение имеет дисциплина при формировании ОК 01.; ОК 02.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01: Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	- понимать угрозу информационной безопасности, использовать методы и средства противодействия этим угрозам, соблюдать меры безопасности, предотвращающие незаконное распространение персональных данных; соблюдать требования техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения; понимать правовые основы использования компьютерных программ, баз данных и работы в сети Интернет; - уметь организовывать личное информационное пространство с	- самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать ее всесторонне; - устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения; - определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения; - выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях; - вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности; - развивать креативное мышление при решении жизненных проблем; - владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; - выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу ее решения, находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения;

	использованием различных средств цифровых технологий; понимание возможностей цифровых сервисов государственных услуг, цифровых образовательных сервисов; понимать возможности и ограничения технологий искусственного интеллекта в различных областях; иметь представление об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах	- анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях; - уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности; - уметь интегрировать знания из разных предметных областей; - выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения; - способность их использования в познавательной и социальной практике.
ОК 02: организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	- уметь на практике включать в профессиональную деятельность современные информационные и информационно-коммуникативные технологии; - оценивать степень полезности, уровень оптимизации процесса; - обновлять средства и анализировать ситуацию с развитием современных систем	- владеть необходимыми теоретическими аспектами в области информационно-коммуникационных технологий: виды, структурные особенности, алгоритмы прикладного применения

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	<i>Объем часов</i>		
	1 семестр	2 семестр	Всего
Объем образовательной программы дисциплины, в т.ч.	42	92	134
Основное содержание, в т.ч.	42	80	122
теоретическое обучение	10	18	28
практические занятия	20	38	58
Самостоятельная работа	12	24	36
Промежуточная аттестация	другая форма	экзамен	

2.2. Тематический план и содержание дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Семестр 1			
Раздел 1. Введение. Методологические основы изучения курса «Информатика». Информация и информационная деятельность человека		42	
Тема 1.1. Методологические основы изучения курса «Информатика». Информация и информационные процессы	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Информатика в системе наук. Понятие «информация» как фундаментальное понятие современной науки. Представление об основных информационных процессах, о системах. Кодирование информации. Информация и информационные процессы.	2	
	Практическое занятие 1. 1. Компьютер как универсальное устройство обработки информации. 2. Передача, хранение и обработка информации.	4	
	Самостоятельная работа 1. Программное обеспечение ПК.	2	
Тема 1.2. Подходы к измерению информации, системы счисления	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Подходы к измерению информации (содержательный, алфавитный, вероятностный). Единицы измерения информации. Информационные объекты различных видов. Универсальность дискретного (цифрового) представления информации. Передача и хранение информации. Представление о различных системах счисления, представление вещественного числа в системе счисления с любым основанием, перевод числа из десятичной позиционной системы счисления в десятичную, перевод вещественного числа из десятичной в другую систему, арифметические действия в разных системах счисления.	2	

	Практическое занятие 2. 1. Системы счисления. Кодирование данных в цифровом формате. 2. Позиционные системы счисления (двоичная, восьмеричная, шестнадцатеричная).	4	
	Самостоятельная работа 1. Перевод чисел в различные системы счисления.	2	
Тема 1.3. Кодирование различных типов информации	Содержание учебного материала Представление числовых данных: общие принципы представления данных, форматы представления чисел. Представление текстовых данных: кодовые таблицы символов, информационный объем текстовых данных. Представление графических данных. Представление звуковых данных. Представление видеоданных. Сжатие информации. Алгоритмы оптимального кодирования Хаффмана. Вейвлет-сжатие. Архивирование данных.	2	ОК 01; ОК 02.
	Практическое занятие 3. 1. Кодировка файлов различных форматов. 2. Определение размеров текстовых, графических и звуковых файлов. 3. Сжатие информации по алгоритмам.	4	
	Самостоятельная работа 1. Решение задач на определение информационного объема.	2	
	Содержание учебного материала Компьютерные сети, история создания, классификация и архитектура. Работа в локальной сети. Топологии локальных сетей. Принципы обмена данными. Глобальная сеть Интернет. IP-адресация. Правовые основы работы в сети Интернет	2	
Тема 1.4. Обмен информацией. Компьютерные сети	Практическое занятие 4. 1. Принципы маршрутизации в сети и структура адреса. 2. Определение характеристик локальной сети.	4	ОК 01; ОК 02.
	Самостоятельная работа 1. Использование беспроводных сетей.	2	
	Содержание учебного материала Службы и сервисы Интернета (электронная почта, видеоконференции, форумы, мессенджеры, социальные сети). Поисковые системы. Поиск информации	2	
Тема 1.5. Службы Интернета	Содержание учебного материала Службы и сервисы Интернета (электронная почта, видеоконференции, форумы, мессенджеры, социальные сети). Поисковые системы. Поиск информации	2	ОК 01; ОК 02.
	Службы и сервисы Интернета (электронная почта, видеоконференции, форумы, мессенджеры, социальные сети). Поисковые системы. Поиск информации	2	

	профессионального содержания. Электронная коммерция. Цифровые сервисы государственных услуг. Облачные технологии. Достоверность информации в Интернете.		
	Практическое занятие 5. 1. Поиск информации на государственных образовательных порталах. 2. Работа на платформе РГУ им.А.Н. Косыгина. Службы и сервисы платформы.	4	
	Самостоятельная работа 1. Облачные технологии для учебной и профессиональной деятельности.	4	
Промежуточная аттестация (другие формы контроля)			
Семестр 2			
Раздел 2. Использование программных систем и сервисов		80	
Тема 2.1. Обработка информации в текстовых процессорах	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Текстовые документы. Виды программного обеспечения для обработки текстовой информации. Создание текстовых документов на компьютере (операции ввода, текстовых редактирования, форматирования) . Многостраничные документы. Структура документа. Гипертекстовые документы. Совместная работа над документом. Шаблоны.	2	
	Практическое занятие 6. 1. Ввод, редактирование и форматирование текста. 2. Создание компьютерной публикации (по профилю специальности).	2	
	Самостоятельная работа 1. Элементы раздела «Вставка». 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Тема 2.2. Компьютерная графика	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Компьютерная графика и её виды. Форматы графических файлов. Графические редакторы. Браузерные приложения для обработки.	1	
	Практическое занятие 7. 1. Обзор графических редакторов. 2. Анализ графических форматов.	2	
	Самостоятельная работа 1. Создание и сохранение авторского изображения. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.

Тема 2.3. Технология обработки графических объектов	Технологии обработки различных объектов компьютерной графики (растровые, векторные изображения)	1	
	Практическое занятие 8. 1. Работа в графическом редакторе. Инструменты для обработки фото. 2. Возможности графических редакторов при работе с векторными формами.	2	
	Самостоятельная работа 1. Генерация фрактальных изображений. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Тема 2.4. Представление информации. Интерактивные объекты.	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Виды компьютерных презентаций. Основные этапы разработки презентации. Шаблоны. Композиция объектов презентации Принципы мультимедиа. Анимация, звук, видео в презентации. Интерактивное представление информации.	1	
	Практическое занятие 9. 1. Возможности программы для разработки презентаций. 2. Правила оформления презентаций. 3. Создание интерактивной презентации.	2	
	Самостоятельная работа 1. Создание презентации-представления с авторским оформлением и элементами мультимедиа. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Тема 2.5. Мультимедийные объекты	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Программы для записи и редактирования звука. Программы редактирования видео. Видеоэффекты, их виды, способы разработки.	1	
	Практическое занятие 10. 1. Знакомство с редактором видео. 2. Монтаж 20-секундного ролика.	2	
	Самостоятельная работа 1. Основы 3d-моделирования объектов на примере онлайн-приложения. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Раздел 3. Информационное моделирование			
Тема 3.1. Модели и моделирование. Этапы моделирования	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Представление о компьютерных моделях. Виды моделей. Адекватность модели. Основные этапы компьютерного моделирования	1	
	Практическое занятие 11.	1	

	1. Структуры данных (линейные и нелинейные). 2. Таблицы.		
	Самостоятельная работа 1. Табличный способ решения задач. 2. Работа над индивидуальным проектом.	1	
Тема 3.2. Списки, графы, деревья	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Структура информации. Списки, графы, деревья. Алгоритм построения дерева решений	2	
	Практическое занятие 12. 1. Поиск количества путей в графе. 2. Граф с обязательной и избегаемой вершинами.	2	
	Самостоятельная работа 1. Матрица графа. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Тема 3.3. Математические модели в профессиональной области	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Алгоритмы моделирования кратчайших путей между вершинами. Элементы теории игр. Выигрышная стратегия.	1	
	Практическое занятие 13. 1. Стратегия игры, дерево игры, выигрышная и проигрышная стратегии.	1	
	Самостоятельная работа 1. Поиск кратчайшего пути между вершинами. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Тема 3.4. Понятие алгоритма. Основные алгоритмические структуры	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Способы записи алгоритма. Основные алгоритмические структуры. Запись алгоритмов на языке программирования	2	
	Практическое занятие 14. 1. Линейный алгоритм. 2. Условный алгоритм. 3. Цикл (с заданным числом повторений, с предусловием, с постусловием). 4. Рекурсивный алгоритм.	2	
	Самостоятельная работа 1. Графический способ записи алгоритмов: блок-схема. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
	Содержание учебного материала		
			ОК 01; ОК 02.

Тема 3.5. Элементы комбинаторики. Теория множеств и математической логики	Основные понятия алгебры логики: высказывание, логические операции, построение таблицы истинности логического выражения. Графический метод алгебры логики. Понятие множества. Мощность множества. Операции над множествами. Решение логических задач графическим способом	2	
	Практическое занятие 15. 1. Решение задач с помощью кругов Эйлера. 2. Построение таблиц истинности логического выражения.	2	
	Самостоятельная работа 1. Поиск решений с использованием логических операций. 2. Работа над индивидуальным проектом.	2	
Тема 3.6. Анализ алгоритмов	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Структурированные типы данных. Массивы. Вспомогательные алгоритмы. Поиск элемента с заданными свойствами. Анализ типовых алгоритмов обработки чисел, области числовых последовательностей и массивов	1	
	Практическое занятие 16. 1. Задачи поиска элемента с заданными свойствами.	1	
	Самостоятельная работа 1. Обработка массивов (одномерных и двумерных). 2. Работа над индивидуальным проектом.	1	
Тема 3.7. Базы данных как модель предметной области. Технологии обработки информации с помощью электронных таблиц	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Табличный процессор. Приемы ввода, редактирования, форматирования в табличном процессоре. Адресация. Сортировка, фильтрация, условное форматирование в электронных таблицах	1	
	Практическое занятие 17. 1. Интерфейс и возможности Ms Excel. 2. Сортировка и фильтрация данных по заданным параметрам.	2	
	Самостоятельная работа 1. Форматирование таблиц. 2. Работа над индивидуальным проектом.	1	
Тема 3.8. Формулы и функции в электронных таблицах	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Формулы и функции в электронных таблицах. Встроенные функции и их использование.	1	

	Математические и статистические функции. Логические функции. Финансовые функции. Текстовые функции. Реализация математических моделей в электронных таблицах		
	Практическое занятие 18. 1. Применение функций и формул в электронных таблицах. 2. Реализация математических моделей в электронных таблицах.	2	
	Самостоятельная работа 1. Статистические функции. 2. Работа над индивидуальным проектом.	1	
Тема 3.9. Визуализация данных в электронных таблицах	Содержание учебного материала		ОК 01; ОК 02.
	Визуализация данных в электронных таблицах. Диаграммы. Виды диаграмм.	1	
	Практическое занятие 19. 1. Построение и настройка диаграмм 2. Построение графиков математических функций.	2	
	Самостоятельная работа 1. Выбор типа диаграмм для представления различных данных. 2. Работа над индивидуальным проектом.	1	
Промежуточная аттестация (экзамен)			
ИТОГО		122	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения:

№ п/п	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий и используемого программного обеспечения	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом
1	Теоретические занятия Аудитория № 2408 Посадочных мест 115, рабочее место преподавателя, оснащенные учебной мебелью; доска маркерная. технические средства обучения, служащие для представления информации большой аудитории: экран настенный, проектор. Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины.	119071, г. Москва, ул. Малая Калужская, 1
2	Практические занятия Аудитория № 1220. Компьютерные столы – 25 шт, компьютерные кресла – 25 шт, персональные компьютеры (Windows, офисные программы, Python, Кумир) , с подключением к сети «Интернет» - 25 шт., рабочее место преподавателя с персональным компьютером, доска маркерная.	119071, г. Москва, ул. Малая Калужская, 1
3	Промежуточная аттестация Аудитория № 2308 (по расписанию) Посадочных мест 25, рабочее место преподавателя, оснащенные учебной мебелью; доска маркерная. Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины.	119071, г. Москва, ул. Малая Калужская, 1
4	Самостоятельная работа Аудитория № 1154 читальный зал библиотеки: помещение для самостоятельной работы, в том числе, научно- исследовательской, подготовки курсовых и выпускных квалификационных работ. Посадочных мест 70 Стеллажи для книг, комплект учебной мебели, 1 рабочее место сотрудника и 6 рабочих мест для студентов, оснащенные персональными компьютерами с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду организации.	119071, г. Москва, ул. Малая Калужская, 1

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Торадзе, Д. Л. Информатика : учебное пособие для вузов / Д. Л. Торадзе. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 158 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18725-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545440> (дата обращения: 30.09.2024).
2. Торадзе, Д. Л. Информатика : учебное пособие для среднего профессионального образования / Д. Л. Торадзе. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 158 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18726-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/545441> (дата обращения: 30.09.2024).
3. Софронова, Н. В. Теория и методика обучения информатике : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. В. Софронова, А. А. Бельчусов. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 469 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-17959-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542745> (дата обращения: 30.09.2024).
4. Софронова, Н. В. Теория и методика обучения информатике : учебное пособие для вузов / Н. В. Софронова, А. А. Бельчусов. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 469 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17981-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/539367> (дата обращения: 30.09.2024).
5. Вечтомов, Е. М. Компьютерная геометрия: геометрические основы компьютерной графики : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. М. Вечтомов, Е. Н. Лубягина. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 157 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13415-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/541577> (дата обращения: 30.09.2024).+
6. Вечтомов, Е. М. Компьютерная геометрия: геометрические основы компьютерной графики : учебное пособие для вузов / Е. М. Вечтомов, Е. Н. Лубягина. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 157 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-09268-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/539900> (дата обращения: 30.09.2024).

3.2.2. Дополнительные источники

1. Угринович, Н.Д. Информатика и ИКТ. Профильный уровень : учебник для 10 класса / Н. Д. Угринович. — 3-е изд., испр. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. — 387 с. : ил.
2. Угринович, Н.Д. Информатика и ИКТ. Базовый уровень : учебник для 11 класса / Н. Д. Угринович. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. 188 с. ил.
3. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 1 : учебник для среднего профессионального образования / В. В. Трофимов ; под редакцией В. В. Трофимова. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 553 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02518-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <http://biblio-online.ru/bcode/448997>

4. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 2 : учебник для среднего профессионального образования / В. В. Трофимов ; ответственный редактор В. В. Трофимов. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 406 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02519-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <http://biblio-online.ru/bcode/448998>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции	Раздел/Тема	Тип оценочных мероприятий
ОК 01: Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	Тема 1.1, Тема 1.2, Тема 1.3, Тема 2.1, Тема 2.2, Тема 3.3	Тестирование
	Тема 3.1, Тема 3.2, Тема 3.4, Тема 3.5, Тема 3.6, Тема 3.7, Тема 3.8	Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения лекционных и практических занятий, контрольных работ, а также в процессе подготовки докладов и сообщений обучающимися.
ОК 02: Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	Тема 1.1, Тема 1.2, Тема 1.3, Тема 2.1, Тема 2.2, Тема 3.3	Тестирование
	Тема 3.1, Тема 3.2, Тема 3.4, Тема 3.5, Тема 3.6, Тема 3.7, Тема 3.8	Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения лекционных и практических занятий, контрольных работ, а также в процессе подготовки докладов и сообщений обучающимися.
ОК 1; ОК 2	Промежуточная аттестация	Устный ответ

Разработчик рабочей программы

К.М. Смолянинов

Рабочая программа согласована:
Директор колледжа

М.А. Мечетина

Начальник
управления образовательных программ и проектов

Е.Б. Никитаева

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство)»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор – проректор
по образовательной деятельности

_____ С.Г. Дембицкий

« ____ » _____ 20 ____ г.

Колледж ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОУП.05 ИНФОРМАТИКА

Специальность: 54.02.03 Художественное оформление изделий
текстильной и легкой промышленности

ФГОС СПО утвержден приказом Минобрнауки России

от «27» октября 2014 г. № 1361

Квалификация - Художник-технолог
Уровень подготовки – базовый
Форма подготовки – очная

Москва, 2025 г.

Фонд оценочных средств дисциплины ОУП.05 «Информатика» разработан соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по специальности 54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности.

Организация разработчик рабочей программы: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина».

Подразделение: Колледж РГУ им. А.Н. Косыгина

Разработчик: Смолянинов Кирилл Михайлович, преподаватель колледжа.

Фонд оценочных средств предназначен для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений при освоении программы дисциплины ОУП.05 «Информатика» основной образовательной программы СПО – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности.

Оценивание знаний, умений и контроль сформированных компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации. Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация проводятся в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам среднего профессионального образования РГУ им. А.Н. Косыгина.

В результате освоения дисциплины ОУП.05 «Информатика» обучающийся должен обладать предусмотренными ФГОС СПО по специальности 54.02.03 Художественное оформление изделий текстильной и легкой промышленности следующими умениями (У) и знаниями (З), которые формируют общие (ОК) и профессиональные компетенции (ПК).

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- понимать угрозу информационной безопасности, использовать методы и средства противодействия этим угрозам, соблюдать меры безопасности, предотвращающие незаконное распространение персональных данных; соблюдать требования техники безопасности и гигиены при работе с компьютерами и другими компонентами цифрового окружения; понимать правовые основы использования компьютерных программ, баз данных и работы в сети Интернет;

- уметь организовывать личное информационное пространство с использованием различных средств цифровых технологий; понимание возможностей цифровых сервисов государственных услуг, цифровых образовательных сервисов; понимать возможности и ограничения технологий искусственного интеллекта в различных областях; иметь представление об использовании информационных технологий в различных профессиональных сферах;

- уметь на практике включать в профессиональную деятельность современные информационные и информационно-коммуникативные технологии;

- оценивать степень полезности, уровень оптимизации процесса;

- обновлять средства и анализировать ситуацию с развитием современных систем.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать ее всесторонне;

- устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения;
- определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения;
- выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях;
- вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности;
- развивать креативное мышление при решении жизненных проблем;
- владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем;
- выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу ее решения, находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения;
- анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях;
- уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности;
- уметь интегрировать знания из разных предметных областей;
- выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения;
- способность их использования в познавательной и социальной практике;
- владеть необходимыми теоретическими аспектами в области информационно-коммуникационных технологий: виды, структурные особенности, алгоритмы прикладного применения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины:

ОК 01. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес;

ОК 02. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

Оценка сформированных компетенций

Элемент дисциплины	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Формы контроля	Проверяемые У, З, ОК, ПК	Формы контроля	Проверяемые У, З, ОК, ПК
Раздел 1. Введение. Методологические основы изучения курса «Информатика». Информация и	Практическая работа Контрольная работа	ОК 01; ОК 02.	Другая форма. Экзамен	ОК 01; ОК 02.

информационная деятельность человека				
Раздел 2 Использование программных систем и сервисов	Практическая работа Контрольная работа			
Раздел 3 Информационное моделирование	Практическая работа Контрольная работа			

Оценка освоения дисциплины

Оценка		
Отлично / зачтено	Хорошо	Удовлетворительно
Знает: На выдающемся уровне знает применение программных методов планирования и анализа проведенных работ; виды автоматизированных информационных технологий; основные понятия автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин (далее ЭВМ) и вычислительных систем; основные этапы решения задач с помощью ЭВМ, методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации. Умеет: На очень высоком уровне умеет использовать изученные прикладные программные средства; использовать средства операционных систем и сред для обеспечения	Знает: На среднем уровне знает применение программных методов планирования и анализа проведенных работ; виды автоматизированных информационных технологий; основные понятия автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин (далее ЭВМ) и вычислительных систем; основные этапы решения задач с помощью ЭВМ, методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации. Умеет: На уровне выше среднего умеет использовать изученные прикладные программные средства; использовать средства операционных систем и сред для обеспечения работы вычислительной техники;	Знает: На уровне ниже среднего знает применение программных методов планирования и анализа проведенных работ; виды автоматизированных информационных технологий; основные понятия автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин (далее ЭВМ) и вычислительных систем; основные этапы решения задач с помощью ЭВМ, методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации. Умеет: На удовлетворительном уровне умеет использовать изученные прикладные программные средства; использовать средства операционных систем и

работы вычислительной техники;		сред для обеспечения работы вычислительной техники;
--------------------------------	--	---

Оценка выполнения теста

Оценка		
Отлично	Хорошо	Удовлетворительно
100-85%	84, 9 – 70%	69, 9 – 51%

**ТИПОВЫЕ И КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ДРУГИЕ МАТЕРИАЛЫ,
НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ В ФОРМАТЕ ИЗУЧАЕМОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ),
ВКЛЮЧАЯ САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

1. Для текущего контроля

1.1. Темы для подготовки к защите практических работ

Практическое занятие 1.

1. Компьютер как универсальное устройство обработки информации.
2. Передача, хранение и обработка информации.

Практическое занятие 2.

1. Системы счисления. Кодирование данных в цифровом формате.
2. Позиционные системы счисления (двоичная, восьмеричная, шестнадцатеричная).

Практическое занятие 3.

1. Кодировка файлов различных форматов.
2. Определение размеров текстовых, графических и звуковых файлов.
3. Сжатие информации по алгоритмам.

Практическое занятие 4.

1. Принципы маршрутизации в сети и структура адреса.
2. Определение характеристик локальной сети.

Практическое занятие 5.

1. Поиск информации на государственных образовательных порталах.
2. Работа на платформе РГУ им.А.Н. Косыгина. Службы и сервисы платформы.

Практическое занятие 6.

1. Ввод, редактирование и форматирование текста.
2. Создание компьютерной публикации (по профилю специальности).

Практическое занятие 7.

1. Обзор графических редакторов.
2. Анализ графических форматов.

Практическое занятие 8.

1. Работа в графическом редакторе. Инструменты для обработки фото.
2. Возможности графических редакторов при работе с векторными формами.

Практическое занятие 9.

1. Возможности программы для разработки презентаций.
2. Правила оформления презентаций.
3. Создание интерактивной презентации.

Практическое занятие 10.

1. Знакомство с редактором видео.
2. Монтаж 20-секундного ролика.

Практическое занятие 11.

1. Структуры данных (линейные и нелинейные).

2. Таблицы.

Практическое занятие 12.

1. Поиск количества путей в графе.
2. Граф с обязательной и избегаемой вершинами.

Практическое занятие 13.

2. Стратегия игры, дерево игры, выигрышная и проигрышная стратегии.

Практическое занятие 14.

1. Линейный алгоритм.
2. Условный алгоритм.
3. Цикл (с заданным числом повторений, с предусловием, с постусловием).
4. Рекурсивный алгоритм.

Практическое занятие 15.

1. Решение задач с помощью кругов Эйлера.
2. Построение таблиц истинности логического выражения.

Практическое занятие 16.

1. Задачи поиска элемента с заданными свойствами.

Практическое занятие 17.

1. Интерфейс и возможности Ms Excel.
2. Сортировка и фильтрация данных по заданным параметрам.

Практическое занятие 18.

1. Применение функций и формул в электронных таблицах.
2. Реализация математических моделей в электронных таблицах.

Практическое занятие 19.

1. Построение и настройка диаграмм
2. Построение графиков математических функций.

2.1. Перечень заданий для контрольной работы №1

1. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется:

1. мышь
2. клавиатура
3. экран дисплея
4. сканер

2. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

1. фрактальной
2. растровой
3. векторной

4. прямолинейной

3. Что собой представляет компьютерная графика?

1. набор файлов графических форматов
2. дизайн Web-сайтов
3. графические элементы программ, а также технология их обработки
4. программы для рисования

4. Что такое растровая графика?

1. изображение, состоящее из отдельных объектов
2. изображение, содержащее большое количество цветов
3. изображение, состоящее из набора точек

5. Какие из перечисленных форматов принадлежат графическим файлам?

1. *.doc, *.txt
2. *.wav, *.mp3
3. *.gif, *.jpg.

6. Применение векторной графики по сравнению с растровой:

1. не меняет способы кодирования изображения;
2. увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения;
3. не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения;
4. сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего.

7. Какой тип графического изображения вы будете использовать при редактировании цифровой фотографии?

1. растровое изображение
2. векторное изображение
3. фрактальное изображение

8. Архитектура компьютера - это

1. техническое описание деталей устройств компьютера
2. описание устройств для ввода-вывода информации
3. описание программного обеспечения для работы компьютера
4. список устройств подключенных к ПК

9. Какое устройство ПК предназначено для вывода информации?

1. процессор
2. монитор
3. клавиатура
4. магнитофон

10. Постоянное запоминающее устройство служит для хранения:

1. особо ценных прикладных программ
2. особо ценных документов
3. постоянно используемых программ

4. программ начальной загрузки компьютера и тестирования его узлов

11. Дано: $a = 9D_{16}$, $b = 237_8$ какое из чисел C , записанных в двоичной системе счисления, удовлетворяет неравенству $a < c < b$?

1. 10011010
2. 10011110
3. 10011111
4. 11011110

12. Считая, что каждый символ кодируется одним байтом, определите, чему равен информационный объем следующего высказывания Жан-Жака Руссо: *Тысячи путей ведут к заблуждению, к истине – только один.*

1. 92 бита
2. 220 бит
3. 456 бит
4. 512 бит

13. В кодировке Unicode на каждый символ отводится два байта. Определите информационный объем слова из двадцати четырех символов в этой кодировке.

1. 384 бита
2. 192 бита
3. 256 бит
4. 48 бит

14. Для кодирования букв А, Б, В, Г решили использовать двухразрядные последовательные двоичные числа (от 00 до 11 соответственно). Если таким способом закодировать последовательность символов ГБАВ и записать результат в шестнадцатеричной системе счисления, то получится:

1. 132_{16}
2. $D2_{16}$
3. 3102_{16}
4. $2D_{16}$

15. Что из перечисленного ниже относится к устройствам вывода информации с компьютера? В ответе укажите буквы.

- а. Сканер
- б. Принтер
- в. Монитор
- г. Микрофон
- д. Колонки

16. Определить соответствия для всех элементов.

Назначение		Устройство
1. Устройство ввода		а) монитор
2. Устройства вывода		б) принтер
		в) flash накопитель

	г) сканер
	д) клавиатура

17. Какое количество бит содержит слово «информатика». В ответе записать только число.

18. Установите соответствие между расширением файлов и типом файла

1) Исполняемые программы	1) htm, html
2) Текстовые файлы	2) bas, pas, cpp
3) Графические файлы	3) bmp, gif, jpg, png, pds
4) Web-страницы	4) exe, com
5) Звуковые файлы	5) avi, mpeg
6) Видеофайлы	6) wav, mp3, midi, kar, ogg
7) Код (текст) программы на языках программирования	7) txt, rtf, doc

2.2. Перечень заданий для контрольной работы №2

ВАРИАНТ 1

1. Моделирование — это:

1. процесс замены реального объекта (процесса, явления) моделью, отражающей его существенные признаки с точки зрения достижения конкретной цели;
2. процесс демонстрации моделей одежды в салоне мод;
3. процесс неформальной постановки конкретной задачи.
4. процесс выявления существенных признаков рассматриваемого объекта.

2. НЕ является объектом:

1. компьютер;
2. радуга;
3. вода;
4. периодическая система элементов Д.И. Менделеева;
5. молекула вещества.

3. Выберите примеры информационных моделей:

1. плюшевый мишка;
2. макет застройки жилого района;
3. расписание движения поездов;
4. компьютерная программа;
5. глобус;
6. фотография цветка.

4. Объясните, почему моделирование является одним из основных методов

познания.

5. При изучении объекта реальной действительности можно создать:

1. одну единственную модель.
2. несколько различных видов моделей, каждая из которых отражает те или иные существенные признаки объекта;
3. одну модель, отражающую совокупность признаков объекта;
4. точную копию объекта во всех проявлениях его свойств и поведения;
5. вопрос не имеет смысла.

6. Информационной моделью объекта НЕЛЬЗЯ считать:

1. другой объект, не отражающий существенных признаков и свойств объекта-оригинала;
2. описание объекта-оригинала с помощью математических формул;
3. совокупность данных в виде таблицы, содержащих информацию о качественных и количественных характеристиках оригинала;
4. совокупность записанных на языке математических формул, описывающих поведение объекта-оригинала

7. Расставьте этапы моделирования в правильном порядке (см. ниже варианты ответов).

1. Разработка модели
2. Анализ адекватности полученной модели объекту и цели моделирования.
3. Компьютерный эксперимент.
4. Постановка цели моделирования.

а) 1) 4) 2) 3) б) 4) 3) 1) 2) в) 4) 1) 3) 2) г) 2) 3) 4) 1)

8. Алгоритм — это:

- а) правила выполнения определенных действий;
- б) ориентированный граф, указывающий порядок исполнения некоторого набора команд;
- в) понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленных целей;
- г) набор команд для компьютера;

9. Суть такого свойства алгоритма как *дискретность* заключается в том, что:

- а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);
- б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;
- в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;
- г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;

10. Алгоритм называется *линейным*:

- а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;
- б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
- в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;
- д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

11. Массив — это:

- а) набор переменных, начинающихся с одной буквы.
- б) ограниченная апострофами последовательность любых символов;
- в) совокупность разнородных данных, описываемых и обрабатываемых как единое целое;
- г) именованный набор однотипных данных на диске;
- д) набор однотипных компонентов (элементов), имеющих общее имя, доступ к которым осуществляется по индексу;

12. Информационная модель, которая имеет табличную форму представления, является:

- 1. файловая система компьютера
- 2. таблица Менделеева
- 3. генеалогическое дерево семьи
- 4. функциональная схема компьютера

13. Какие из приведенных ниже утверждений — верные?

- 1. Модель объекта не может отражать этот объект во всей его полноте.
- 2. Для исследования свойств объекта всегда нужно строить материальную модель.
- 3. Для исследования свойств объекта часто достаточно построить его информационную модель.
- 4. Главное в моделировании — отношение подобия между объектом-оригиналом и моделью.

14. Программа это-

- 1. Аналог оригинала, отражающий некоторые его характеристики
- 2. Объект в виде совокупности данных, хранящихся во внешней памяти компьютера

3. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи
4. Описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи

ВАРИАНТ 2

1. Как называется упрощенное представление реального объекта?

1. оригинал
2. прототип
3. модель
4. система

2. Процесс построения моделей называется:

1. проектирование
2. конструирование
3. формализация
4. экспериментирование
5. моделирование

3. Как называется процесс выявления существенных свойств объекта?

1. информационный анализ
2. системный анализ
3. моделирование
4. научный анализ

4. Какая форма информационной модели наиболее удачна для представления состава и структуры системы?

1. таблица
2. символьная
3. графическая
4. словесная

5. Расписание движение поездов может рассматриваться как пример:

1. материальной модели;
2. математической информационной модели;
3. графической информационной модели;
4. компьютерной информационной модели;
5. табличной информационной модели.

6. Массив — это:

- а) набор переменных, начинающихся с одной буквы.
- б) ограниченная апострофами последовательность любых символов;
- в) совокупность разнородных данных, описываемых и обрабатываемых как единое целое;
- г) именованный набор однотипных данных на диске;
- д) набор однотипных компонентов (элементов), имеющих общее имя, доступ к которым осуществляется по индексу.

7. НЕ является моделью:

- 1. велотренажер;
- 2. былина;
- 3. человек;
- 4. инструкция поведения в экстремальных ситуациях;
- 5. алгоритм.

8. Выберите примеры материальных моделей:

- 1. плюшевый мишка;
- 2. макет застройки жилого района;
- 3. расписание движения поездов;
- 4. компьютерная программа;
- 5. глобус;
- 6. фотография цветка.

9. Расставьте этапы моделирования в правильном порядке (см. ниже варианты ответов).

- 1. Разработка модели
- 2. Анализ адекватности полученной модели объекту и цели моделирования.
- 3. Компьютерный эксперимент.
- 4. Постановка цели моделирования.

а) 4) 1) 3) 2), б) 4) 3) 1) 2), в) 1) 4) 2) 3), д) 2) 3) 4) 1)

10. Алгоритм — это:

- а) правила выполнения определенных действий;
- б) ориентированный граф, указывающий порядок исполнения некоторого набора команд;
- в) понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение поставленных целей;
- г) набор команд для компьютера;

11. Укажите наиболее полный перечень способов записи алгоритмов:

- а) словесный, графический, на алгоритмических языках;
- б) графический, словесный;
- в) графический, программный;
- г) псевдокод, словесный, программный;

д) графический, псевдокод.

12. Суть такого свойства алгоритма как *массовость* заключается в том, что:

- а) алгоритм должен иметь дискретную структуру (должен быть разбит на последовательность отдельных шагов);
- б) записывая алгоритм для конкретного исполнителя, можно использовать лишь те команды, что входят в систему его команд;
- в) алгоритм должен обеспечивать решение не одной конкретной задачи, а некоторого класса задач данного типа;
- г) при точном исполнении всех команд алгоритма процесс должен прекратиться за конечное число шагов, приведя к определенному результату;
- д) исполнитель алгоритма не должен принимать решения, не предусмотренные составителем алгоритма.

13. Алгоритм включает в себя ветвление, если:

- а) если он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;
- б) если ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;
- в) если его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;
- г) если он представим в табличной форме;
- д) если он включает в себя вспомогательный алгоритм.

14. Программа это-

- 5. Аналог оригинала, отражающий некоторые его характеристики
- 6. Объект в виде совокупности данных, хранящихся во внешней памяти компьютера
- 7. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи
- 8. Описание последовательности действий, исполнение которых приводит к решению поставленной задачи

2.3. Перечень заданий для контрольной работы №3

Вопрос № 1

Основное назначение электронных таблиц

- ☐ редактировать и форматировать текстовые документы;
- ☐ хранить большие объемы информации;
- ☐ выполнять расчет по формулам;
- ☐ нет правильного ответа.

Вопрос № 2

Что позволяет выполнять электронная таблица

- ☐ решать задачи на прогнозирование и моделирование ситуаций;
- ☐ представлять данные в виде диаграмм, графиков;

- ☐ при изменении данных автоматически пересчитывать результат;
- ☐ выполнять чертежные работы.

Вопрос № 3

Основным элементом электронных таблиц является

- ☐ цифры;
- ☐ ячейки;
- ☐ данные.

Вопрос № 4

Как называется документ в программе Excel

- ☐ рабочая таблица;
- ☐ книга;
- ☐ страница;
- ☐ лист.

Вопрос № 5

Рабочая книга состоит из...

- ☐ нескольких рабочих страниц;
- ☐ нескольких рабочих листов;
- ☐ нескольких ячеек;
- ☐ одного рабочего листа.

Вопрос № 6

Наименьшей структурной единицей внутри таблицы является..

- ☐ строка;
- ☐ ячейка;
- ☐ столбец;
- ☐ диапазон.

Вопрос № 7

Значения ячеек, которые введены пользователем, а не получаются в результате расчётов называются...

- ☐ текущими;
- ☐ производными;

- ☐ исходными;
- ☐ расчетными.

Вопрос № 8

Укажите правильный адрес ячейки

- ☐ Ф7;
- ☐ Р6;
- ☐ 7В;
- ☐ нет правильного ответа.

Вопрос № 9

К какому типу программного обеспечения относится электронная таблица

- ☐ к системному;
- ☐ к языкам программирования;
- ☐ к прикладному;
- ☐ к операционному.

Вопрос № 10

Формула - начинается со знака...

- ☐ "
- ☐ №
- ☐ =

Вопрос № 11

Какая ячейка называется активной

- ☐ любая;
- ☐ та, где находится курсор;
- ☐ заполненная;
- ☐ нет правильного ответа.

Вопрос № 12

Какой знак отделяет целую часть числа от дробной

- ☐ :
- ☐ ;
- ☐ .
- ☐ нет правильного ответа.

Вопрос № 13

Какого типа сортировки не существует в Excel

- ☐ по убыванию;
- ☐ по размеру;
- ☐ по возрастанию;
- ☐ все виды существуют.

Вопрос № 14

В качестве диапазона не может выступать...

- ☐ фрагмент строки или столбца;
- ☐ прямоугольная область;
- ☐ группа ячеек: A1,B2, C3;
- ☐ формула.

Вопрос № 15

Какие основные типы данных в Excel

- ☐ числа, формулы;
- ☐ текст, числа, формулы;
- ☐ цифры, даты, числа;
- ☐ последовательность действий.

Вопрос № 16

Как записывается логическая команда в Excel

- ☐ если (условие, действие1, действие 2);
- ☐ (если условие, действие1, действие 2);
- ☐ =если (условие, действие1, действие 2);
- ☐ если условие, действие1, действие 2.

Вопрос № 17

Что означает появление ##### при выполнении расчетов

- ☐ ширина ячейки меньше длины полученного результата;
- ☐ ошибка в формуле вычислений;
- ☐ отсутствие результата;
- ☐ нет правильного ответа.

Вопрос № 18

В электронных таблицах нельзя удалить

- ☐ текстовые данные ячеек;
- ☐ имена ячеек;
- ☐ столбцы.

Вопрос № 19

Табличный процессор - это

- ☐ группа прикладных программ, которые предназначены для проведения расчетов в табличной форме
- ☐ команда приложения Excel, вызов которой приводит к выполнению расчетов по введенным в таблицу данным
- ☐ специальная компьютерная программа, помогающая преобразовывать массивы данных из текстового вида в табличный

Вопрос № 20

Табличный процессор - это программный продукт, предназначенный для

- ☐ создания и редактирования текстовой информации;
- ☐ управления табличными базами данных;
- ☐ работы с данными, представленными в виде электронных таблиц.

Вопрос № 21

Основными функциями табличного процессора являются

- ☐ структурирование данных в таблицы; выполнение вычислений по введенным в таблицы данным;
- ☐ все виды действий с электронными таблицами (создание, редактирование, выполнение вычислений); построение графиков и диаграмм на основе данных из таблиц; работа с книгами;
- ☐ редактирование таблиц; вывод данных из таблиц на печать; правка графической информации.

Вопрос № 22

В виде чего нельзя отобразить данные в электронной таблице

- ☐ чисел и букв;
- ☐ оператора;
- ☐ формул.

3. Для промежуточной аттестации:**2.1 Перечень вопросов к экзамену (Примеры билетов):****Экзаменационный билет № 1**

Вопрос 1. Что понимается под компьютерной моделью?

Вопрос 2. Каковы основные функции и этапы компьютерного моделирования?

Экзаменационный билет № 2

Вопрос 1. Что такое модель в информатике?

Вопрос 2. Для чего используются модели?

Экзаменационный билет № 3

Вопрос 1. Что такое табличный процессор?

Вопрос 2. Что такое электронная таблица?

Экзаменационный билет № 4

Вопрос 1 Основное назначение электронных таблиц, что позволяет выполнять электронная таблица?

Вопрос 2. Запись функции в формуле?

Экзаменационный билет № 5

Вопрос 1. Основные математические операторы в языке программирования python?

Вопрос 2. Виды циклов в языке программирования python?

Экзаменационный билет № 6

Вопрос 1. Группы операторов в языке программирования python?

Вопрос 2. Построение таблицы истинности для конъюнкции трех условий?

Экзаменационный билет № 7

Вопрос 1. Применение математических функций в электронных таблицах?

Вопрос 2. Примеры математических функций в электронных таблицах?

Экзаменационный билет № 8

Вопрос 1. Элементы теории игр?

Вопрос 2. Что такое выигрышная стратегия?

Экзаменационный билет № 9

Вопрос 1. Круги Эйлера - основные задачи, примеры применения?

Вопрос 2. Логические операции?

Экзаменационный билет № 10

Вопрос 1. Высказывания в алгебре логики?

Вопрос 2. Что такое массивы в информатике?

Экзаменационный билет № 11

Вопрос 1. Визуализация данных в электронных таблицах?

Вопрос 2. Виды диаграмм в электронных таблицах?

Экзаменационный билет № 12

Вопрос 1. Понятие алгоритма в информатике?

Вопрос 2. Свойства в информатике алгоритма?

Экзаменационный билет № 13

Вопрос 1. Основные объекты табличного процессора MS Excel?

Вопрос 2. Форматирование электронных таблиц в MS Excel?

Экзаменационный билет № 14

Вопрос 1. Логические функции в электронных таблицах?

Вопрос 2. Текстовые функции в электронных таблицах?

Экзаменационный билет № 15

Вопрос 1. Линейный алгоритм?

Вопрос 2. Условный алгоритм?

Экзаменационный билет № 16

Вопрос 1. Стратегия игры?

Вопрос 2. Дерево игры?