

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.01.2025 20:13:05
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

ЦИФРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ И АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2024

Автор-составитель: Одношвина Ю.В.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....5
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....14

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Цифровое редактирование и анимационная графика» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.
2.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.

		пользовательского интерфейса	<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.</p>
--	--	------------------------------	--

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	<p>Зачет</p> <p>«Зачтено»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p> <p>4. Выполнен итоговый проект без существенных ошибок.</p> <p>«Не зачтено»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса не освоено.</p> <p>2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.</p> <p>3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</p> <p>4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено</p>
2.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского</p>	

	пользовательско го интерфейса	интерфейса.	
		<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.	
		<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Вопросы для сообщений (докладов)

7 семестр

1. Цветовые модели (RGB, CMYK, HSL), их применение в веб-дизайне, работа с цветовыми каналами и гистограммами.
2. Основные техники ретуширования изображений, работа со слоями, масками и фильтрами.
3. Основные инструменты векторных редакторов (Adobe Illustrator, Figma).
4. Принципы векторной графики, отличие от растровой графики, преимущества и области применения.
5. Особенности использования векторной графики в веб-дизайне, форматы SVG и их преимущества.
6. Фундаментальные принципы анимации, их применение в цифровой графике.
7. . Основы работы с анимационными редакторами
8. Техники создания простых анимаций
9. . Методы создания циклических анимаций, анимации по траектории, применение эффектов для улучшения визуального восприятия интерфейсов.

8 семестр

1. Популярные библиотеки анимаций, их возможности и области применения.
2. Техники создания сложных анимаций, оптимизация производительности.
3. Техники создания анимаций загрузки, переходов между состояниями, обратной связи на действия пользователя.

4. Методы оптимизации растровой и векторной графики для веб-приложений.
5. Принципы создания адаптивной графики для различных устройств и разрешений экранов.

Тест по дисциплине (итоговый)

1. Что такое растровая графика?
 - а) Графика, основанная на математических формулах и векторах
 - б) Графика, состоящая из пикселей, образующих сетку**
 - в) Графика, созданная исключительно для печати
 - г) Графика, использующая только черно-белую палитру

2. Какая цветовая модель используется для веб-дизайна?
 - а) CMYK
 - б) RGB**
 - в) LAB
 - г) Grayscale

3. Что такое ключевой кадр (keyframe) в анимации?
 - а) Кадр, который автоматически создается программой
 - б) Кадр, в котором задаются начальные и конечные значения свойств объекта**
 - в) Кадр, который нельзя редактировать
 - г) Кадр, используемый только для статичных изображений

4. Какой формат файла является векторным?
 - а) JPEG
 - б) PNG
 - в) SVG**
 - г) GIF

5. Что означает аббревиатура FPS в контексте анимации?
 - а) Frames Per Second (кадров в секунду)**
 - б) File Processing System (система обработки файлов)
 - в) Format Processing Standard (стандарт обработки форматов)
 - г) Frame Processing Speed (скорость обработки кадров)

6. Какое свойство CSS используется для создания плавных переходов?
 - а) animation
 - б) transition**
 - в) transform
 - г) display

7. Что такое интерполяция в анимации?
 - а) Удаление промежуточных кадров
 - б) Автоматическое создание промежуточных кадров между ключевыми**
 - в) Изменение размера анимации
 - г) Экспорт анимации в другой формат

8. Какой инструмент используется для ретуширования изображений в Adobe Photoshop?
 - а) Brush Tool
 - б) Healing Brush Tool**

- в) Pen Tool
- г) Text Tool

9. Что такое LOD (Level of Detail) в контексте графики?

- а) Уровень детализации, используемый для оптимизации производительности**
- б) Формат файла для векторной графики
- в) Метод сжатия изображений
- г) Тип цветовой модели

10. Какое свойство CSS обеспечивает наилучшую производительность анимации?

- а) width
- б) transform**
- в) background-color
- г) font-size

11. Что такое микровзаимодействие?

- а) Большая анимация, занимающая весь экран
- б) Небольшое анимированное взаимодействие, улучшающее пользовательский**

опыт

- в) Статичный элемент интерфейса
- г) Текстовая подсказка

12. Какой формат изображения поддерживает прозрачность?

- а) JPEG
- б) PNG**
- в) BMP
- г) TIFF

13. Что такое easing function в анимации?

- а) Функция, определяющая скорость изменения анимации во времени**
- б) Функция для сжатия файлов
- в) Функция для изменения цвета
- г) Функция для экспорта анимации

14. Какая библиотека JavaScript используется для создания сложных анимаций?

- а) jQuery
- б) GSAP**
- в) Bootstrap
- г) React

15. Что такое srcset в HTML?

- а) Атрибут для указания источника изображения с различными разрешениями**
- б) Атрибут для указания цвета текста
- в) Атрибут для указания размера шрифта
- г) Атрибут для указания фонового изображения

16. Что такое lazy loading изображений?

- а) Загрузка изображений при прокрутке страницы**
- б) Загрузка всех изображений одновременно
- в) Отключение загрузки изображений
- г) Сжатие изображений до минимума

17. Какое свойство CSS используется для создания ключевых кадров анимации?

а) **@keyframes**

б) @media

в) @import

г) @font-face

18. Что такое WebP?

а) **Современный формат изображений с улучшенным сжатием**

б) Язык программирования для веб

в) Библиотека для анимаций

г) Инструмент для редактирования изображений

19. Какой инструмент используется для создания векторных кривых Безье?

а) Brush Tool

б) **Pen Tool**

в) Eraser Tool

г) Magic Wand Tool

20. Что такое requestAnimationFrame в JavaScript?

а) **Метод для создания анимаций с оптимальной производительностью**

б) Метод для загрузки изображений

в) Метод для обработки форм

г) Метод для работы с базами данных

21. Какое разрешение изображения оптимально для веб-сайтов?

а) 300 DPI

б) **72 DPI**

в) 150 DPI

г) 600 DPI

22. Что такое SMIL в контексте SVG-анимаций?

а) **Synchronized Multimedia Integration Language**

б) Simple Markup Integration Language

в) Scalable Media Integration Language

г) Standard Media Integration Language

23. Какой формат файла используется для экспорта анимаций из After Effects в веб?

а) MP4

б) **Lottie (JSON)**

в) AVI

г) MOV

24. Что такое GPU-ускорение в контексте веб-анимаций?

а) **Использование графического процессора для повышения производительности анимаций**

б) Увеличение размера анимации

в) Уменьшение качества анимации

г) Отключение анимаций

25. Какое свойство CSS следует избегать для обеспечения плавной анимации?

а) transform

б) opacity

в) **width**

г) filter

26. Что такое спрайт-лист (sprite sheet)?

- а) **Набор изображений, объединенных в один файл для оптимизации**
- б) Отдельное изображение большого размера
- в) Формат файла для векторной графики
- г) Инструмент для редактирования изображений

27. Какой атрибут HTML используется для указания альтернативного текста изображения?

- а) title
- б) **alt**
- в) src
- г) href

28. Что такое prefers-reduced-motion в CSS?

- а) **Медиа-запрос для пользователей, предпочитающих уменьшенную анимацию**
- б) Свойство для увеличения анимации
- в) Функция для изменения скорости анимации
- г) Инструмент для создания анимаций

29. Какой инструмент используется для оптимизации SVG-файлов?

- а) **SVGO**
- б) Photoshop
- в) Illustrator
- г) After Effects

30. Что такое морфинг в анимации?

- а) **Плавное преобразование одной формы в другую**
- б) Быстрое изменение размера
- в) Удаление объекта
- г) Изменение цвета

31. Какое свойство CSS обеспечивает плавность анимации при использовании transform?

- а) **will-change**
- б) display
- в) position
- г) z-index

32. Современный формат, обеспечивающий лучшее сжатие по сравнению с JPEG и PNG?

- а) SVG
- б) **WebP**
- в) GIF

33. Как называется формат файла, наиболее оптимальный для векторной графики в веб-приложениях?

(ответ: SVG)

34. Как называется принцип анимации, описывающий сжатие и растяжение объектов для придания движения естественности?

(ответ: Squash and Stretch)

35. Как называется функция плавности анимации, обеспечивающая равномерное движение?

(ответ: linear)

36. Какой формат изображений разработан Google и обеспечивает лучшее сжатие по сравнению с JPEG и PNG?

(ответ: WebP)

37. Как называется библиотека для экспорта анимаций из After Effects в веб-формат?

(ответ: Lottie)

38. Как называется инструмент для создания промежуточных кадров между ключевыми в анимации?

(ответ: интерполяция)

39. Какой атрибут HTML используется для указания различных версий изображения для разных разрешений экранов?

(ответ: srcset)

40. Как называется техника загрузки изображений только при их появлении в области видимости?

(ответ: lazy loading)

41. Как называется популярная библиотека JavaScript для создания сложных анимаций?

(ответ: GSAP)

42. Какой формат файла используется для анимированных изображений в веб?

(ответ: GIF)

43. Установите соответствие между форматами файлов и их основными характеристиками:

Форматы файлов	Характеристика
а) JPEG	1. Векторный формат, масштабируется без потери качества, поддерживает анимацию
б) PNG	2. Растровый формат с поддержкой прозрачности, используется для иконок и графики с четкими краями
в) SVG	3. Растровый формат с хорошим сжатием, используется для фотографий, не поддерживает прозрачность
г) WebP	4. Современный формат с улучшенным сжатием, поддерживает прозрачность и анимацию

Ответ: а – 3, б – 2, в – 1, г – 4

44. Установите соответствие между инструментами Adobe и их основным назначением:

Инструменты Adobe	Основные назначения
а) Adobe Photoshop	1. Создание векторной графики и иллюстраций
б) Adobe Illustrator	2. Растровая обработка изображений и фоторедактирование
в) Adobe After Effects	3. Создание анимаций и видеомонтаж

г) Adobe XD	4. Прототипирование и дизайн интерфейсов
-------------	--

Ответ: а – 2, б – 1, в – 3, г – 4

45. Установите соответствие между свойствами CSS и их влиянием на производительность анимации:

Свойства CSS	Влияние на производительность анимации
а) transform	1. Высокая производительность, использует GPU-ускорение
б) width	2. Низкая производительность, вызывает перекомпоновку
в) opacity	3. Средняя производительность, может вызывать перерисовку
г) background-color	4. Высокая производительность, использует композитинг

Ответ: а – 1, б – 1, в – 4, г – 3

46. Установите соответствие между типами анимаций и технологиями их реализации:

Типы анимаций	Технологии их реализации
а) CSS-анимации	1. Использование @keyframes и свойств animation/transition
б) JavaScript-анимации	2. Использование requestAnimationFrame и библиотек (GSAP, Anime.js)
в) SVG-анимации	3. Анимация векторных элементов через CSS или SMIL
г) Canvas-анимации	4. Программная отрисовка кадров через JavaScript API

Ответ: а – 1, б – 2, в – 3, г – 4

47. Установите соответствие между методами оптимизации графики и их описанием:

Методы оптимизации графики	Описание
а) Lazy loading	1. Адаптивная загрузка изображений для разных разрешений экранов
б) Responsive images	2. Загрузка изображений при их появлении в области видимости
в) Sprite sheet	3. Объединение нескольких изображений в один файл
г) Image compression	4. Уменьшение размера файла без значительной потери качества

Ответ: а – 2, б – 1, в – 3, г – 4

48. Заполните пропуски в тексте:

Векторная графика для веб-приложений обычно сохраняется в формате _____, который позволяет масштабировать изображение без потери качества.

(ответ: SVG)

49. Заполните пропуски в тексте:

При создании анимаций важно учитывать принципы анимации. Принцип _____ описывает подготовку движения перед основным действием, а принцип _____ обеспечивает сжатие и растяжение объектов для естественности движения.

(ответы: Anticipation (предвосхищение); Squash and Stretch (сжатие и растяжение))

50. Заполните пропуски в тексте:

Для оптимизации графики в веб-проектах используются различные техники. Техника _____ позволяет загружать изображения только при их появлении в области видимости.

(ответ: lazy loading)

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические работы

Семестр 7

Раздел 1. Основы цифрового редактирования изображений

Тема 1.1. Растровая графика, цветовые модели и основы редактирования

Задание 1. Выполнить цветокоррекцию фотографии для веб-сайта: настроить баланс белого, контрастность и насыщенность цветов с использованием инструментов Levels и Curves

Задание 2. Выполнить ретушь портрета: удалить дефекты кожи, скорректировать освещение, улучшить общий вид изображения с использованием инструментов ретуширования.

Задание 3. Создать композицию из нескольких изображений, используя слои, маски и режимы наложения для создания коллажа для главной страницы сайта.

Тема 1.2. Техники ретуширования и композитинга

Задание 1. Подготовить набор иконок для веб-сайта: создать спрайт-лист, оптимизировать размеры, экспортировать в различных форматах (PNG, SVG).

Задание 2. Создать адаптивные версии баннера для десктопной, планшетной и мобильной версий сайта с учетом различных разрешений экранов.

Задание 3. Оптимизировать изображения для веб: сжать файлы без потери качества, создать версии в формате WebP, подготовить fallback для старых браузеров.

Раздел 2. Работа с векторной графикой

Тема 2.1. Основы векторной графики, создание иконок и иллюстраций

Задание 1. Создать набор из 10 иконок в едином стиле для навигационного меню веб-сайта, используя модульную сетку и соблюдая единообразие стиля.

Задание 2. Нарисовать логотип компании и создать векторную иллюстрацию для hero-секции веб-сайта, используя кривые Безье, градиенты и эффекты.

Задание 3. Разработать иконки для мобильного приложения в двух вариантах: для светлой и темной темы интерфейса, экспортировать в формат SVG.

Тема 2.2. Векторная графика для веб-интерфейсов

Задание 1. Создать адаптивный набор иконок в формате SVG с возможностью изменения цвета через CSS, оптимизировать код SVG для веб.

Задание 2. Разработать набор декоративных элементов (разделители, фоновые паттерны) для веб-страницы, используя символы и стили для переиспользования.

Задание 3. Создать адаптивную векторную графику для веб-интерфейса с возможностью масштабирования без потери качества, оптимизировать файл для быстрой загрузки.

Раздел 3. Основы анимационной графики

Тема 3.1. Принципы анимации, ключевые кадры и интерполяция

Задание 1. Создать анимацию появления логотипа: анимация масштабирования от 0 до 100% с эффектом fade-in, длительность 2 секунды.

Задание 2. Разработать анимацию кнопки с эффектом hover: изменение масштаба, добавление тени и свечения при наведении, плавный переход.

Задание 3. Создать анимацию загрузки: вращающийся индикатор с эффектом размытия и свечения, циклическая анимация.

Тема 3.2. Простые анимации и эффекты

Задание 1. Экспортировать созданную анимацию в формат GIF с оптимизацией размера файла, настроить количество цветов и частоту кадров.

Задание 2. Подготовить анимацию для веб в формате MP4 с различными настройками качества (высокое, среднее, низкое) для адаптивной загрузки.

Задание 3. Создать последовательность кадров (sprite sheet) для CSS-анимации, оптимизировать размер файла и количество кадров.

Семестр 8

Раздел 4. Продвинутое техники анимации для веб и мобильных приложений

Тема 4.1. CSS и JavaScript-анимации для веб

Задание 1. Создать анимацию появления элементов на странице с использованием CSS @keyframes, применить различные функции плавности (ease-in, ease-out, cubic-bezier).

Задание 2. Создать анимацию прокрутки страницы (scroll animation) с использованием GSAP: элементы появляются при прокрутке с различными эффектами.

Задание 3. Разработать интерактивную кнопку с hover-эффектами и анимацией на основе действий пользователя, используя CSS и JavaScript.

Тема 4.2. SVG-анимации и микровзаимодействия

Задание 1. Создать анимацию SVG-иконки: морфинг формы при наведении, изменение цвета и масштаба с использованием CSS-анимаций.

Задание 2. Разработать анимированный индикатор загрузки в формате SVG: анимация по пути (path animation) с плавным движением.

Задание 3. Создать набор микровзаимодействий для веб-интерфейса: анимация кнопок, форм, уведомлений с использованием SVG и CSS.

Раздел 5. Интеграция графики и анимации в веб-проекты

Тема 5.1. Оптимизация и адаптивность графики для веб

Задание 1. Оптимизировать набор изображений для веб-сайта: сжать файлы, конвертировать в WebP, создать версии для различных разрешений экранов, реализовать lazy loading.

Задание 2. Оптимизировать существующие CSS-анимации для максимальной производительности: использовать transform и opacity, избегать свойств, вызывающих перекомпоновку.

Задание 3. Создать адаптивные анимации: отключить сложные анимации на мобильных устройствах с низкой производительностью, использовать prefers-reduced-motion.

Тема 5.2. Практическое применение графики и анимации в веб-проектах

Задание 1. Интегрировать созданные графические элементы и анимации в веб-сайт: подключить SVG-иконки, добавить CSS-анимации, обеспечить корректную работу во всех браузерах.

Задание 2. Создать компонентную систему для графики и анимаций: организовать код для переиспользования, обеспечить консистентность стиля.

Задание 3. Протестировать веб-проект с графикой и анимациями на различных устройствах и браузерах, проанализировать производительность с помощью DevTools, исправить выявленные проблемы.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Задания для промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета (выполнение практических работ, защита проектов, тестирование).

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Критерии оценивания сообщений (докладов)

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, имеются неточности, составлена презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью; составлена презентация с недочетами
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен; отсутствует презентация

Критерии оценивания тестирования

Распределение максимальных баллов

Тип вопроса	Количество вопросов	Баллы за вопрос	Максимальный балл
Открытые вопросы	10	2	20
Вопросы на соответствие	5	2	10
Вопросы на дополнение	3	2	6
Закрытые вопросы	32	1	32
Итого	50	-	68

Критерии перевода баллов в оценку (пятибалльная система)

Оценка	Баллы	% выполненных заданий
«отлично»	65-68	95-100%

«хорошо»	55-64	80-94%
«удовлетворительно»	48-54	70-80%
«неудовлетворительно»	0-47	Менее 70%

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические работы

Критерии оценивания практических работ

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания индивидуального итогового творческого задания

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Задание выполнено в полном объеме и правильно;
«хорошо»	Задание выполнено в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задание выполнено не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задание не выполнено

Критерии оценивания на зачете

7, 8 семестр

Общая оценка за зачет формируется из оценок за выполнение практических работ за семестр, выполнение итогового проекта за семестр.

«Зачтено»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Выполнен итоговый проект без существенных ошибок.

«Не зачтено»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено