

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.04.2025 15:01:34
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 - 2023

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.....15

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 «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.</p> <p>«Не зачтено» 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</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

7 семестр

1. Какой стиль иконок лучше всего подходит для мобильного приложения, ориентированного на пожилых пользователей?

- a) Flat
- б) Outline
- в) Filled**
- г) Любой из перечисленных

2. Как называется цветовая модель, используемая для веб-дизайна и экранов?

Ответ: RGB

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

Форматы файлов	Характеристика
а) RGB	1. Цветовая модель для печатной продукции
б) CMYK	2. Цветовая модель для веб-дизайна и экранов
в) HSL	3. Цветовая модель для работы с оттенками и насыщенностью

Ответ: а – 2, б – 1, в – 3

4. Какой формат векторной графики лучше всего подходит для веб-интерфейсов?

- a) JPEG
- б) PNG
- в) SVG**
- г) GIF

5. При анализе качества изображения для веб-сайта необходимо проверить _____ изображения и _____ файла.

Правильные ответы: разрешение, размер

6. Как называются кривые, используемые для создания плавных линий в векторных редакторах?

- a) Кривые Ньютона
- б) Кривые Безье**
- в) Кривые Эйлера
- г) Кривые Лагранжа

7. Как называется инструмент в растровом редакторе, который позволяет скрыть часть изображения без его удаления?

- a) Слой
- б) Маска**
- в) Фильтр
- г) Кисть

8. Как называются кадры, в которых задаются начальное и конечное состояние анимации?

- a) Промежуточные кадры
- б) Ключевые кадры**

- в) Пустые кадры
- г) Финальные кадры

9. Как называется техника объединения нескольких изображений в одно композиционное изображение?

- а) Ретуширование
- б) Композитинг**
- в) Фильтрация
- г) Коррекция

10. Какой инструмент векторного редактора используется для создания плавных изогнутых линий?

- а) Прямоугольник
- б) Перо**
- в) Кисть
- г) Ластик

11. Как называется процесс обсуждения требований к проекту с заказчиком перед началом работы?

- а) Презентация
- б) Брифинг**
- в) Встреча
- г) Консультация

12. Какой документ фиксирует требования заказчика и помогает избежать частых изменений в процессе работы?

- а) Договор
- б) Техническое задание**
- в) Смета
- г) Портфолио

13. Как называется процесс уточнения требований заказчика в начале проекта?

- а) Презентация
- б) Брифинг**
- в) Демонстрация
- г) Отчет

14. Как называется предложение альтернативного решения, которое учитывает пожелания заказчика и технические возможности?

- а) Компромисс**
- б) Отказ
- в) Ультиматум
- г) Требование

15. Как называется документ, фиксирующий требования заказчика к проекту?

Правильный ответ: техническое задание

16. Как называется стиль иконок, который представляет собой плоские изображения без объемных эффектов?

- а) Outline
- б) Filled
- в) Flat**
- г) 3D

17. Сколько принципов анимации было разработано студией Диснея?

- а) 10
- б) 12**

- в) 15
- г) 20

18. Как называется тип интерполяции, при котором анимация происходит равномерно без ускорения и замедления?

- а) Криволинейная
- б) Ступенчатая
- в) Линейная**
- г) Плавная

19. Как называется стиль иконок, при котором изображение состоит только из контура без заливки?

- а) Flat
- б) Outline**
- в) Filled
- г) 3D

20. При создании концепции интерфейса используются три основных стиля иконок: _____, _____ и _____.

Правильные ответы: flat, outline, filled

21. Как называется формат векторной графики, который используется для создания прототипов веб-интерфейсов?

- а) JPEG
- б) PNG
- в) SVG**
- г) GIF

22. Как называется тип анимации, которая повторяется бесконечно?

- а) Линейная
- б) Циклическая**
- в) Ступенчатая
- г) Конечная

23. Как называется простая анимация, при которой элемент увеличивается или уменьшается?

- а) Перемещение
- б) Вращение
- в) Масштабирование**
- г) Прозрачность

24. Как называется техника создания графических элементов, которые сохраняют качество при любом масштабе?

- а) Растровая графика
- б) Векторная графика**
- в) Пиксельная графика
- г) Растровая обработка

25. Как называется формат векторной графики для веб-интерфейсов? (Тема 2.2)

Правильный ответ: SVG

26. Как называется способность графических элементов корректно отображаться на разных размерах экранов?

- а) Адаптивность**
- б) Масштабируемость
- в) Гибкость
- г) Универсальность

27. Как называется параметр анимации, который определяет скорость воспроизведения?

- а) Длительность
- б) Частота кадров (FPS)**
- в) Интерполяция
- г) Ключевые кадры

28. Как называется способность пользователя быстро понять назначение иконки?

- а) Консистентность
- б) Узнаваемость**
- в) Адаптивность
- г) Красота

29. Как называется параметр анимации, определяющий общее время её воспроизведения?

- а) Частота кадров
- б) Длительность**
- в) Интерполяция
- г) Ключевые кадры

30. Как называется параметр анимации, определяющий количество кадров в секунду?

Ответ: FPS

8 семестр

31. Какой формат изображения обеспечивает лучшее сжатие при сохранении качества для веб-сайтов?

- а) JPEG
- б) PNG
- в) WebP**
- г) GIF

32. Какой метод оптимизации позволяет загружать изображения только при необходимости? (Тема 5.1)

- а) Сжатие
- б) Lazy loading**
- в) Кэширование
- г) Минификация

33. Какой подход используется для обеспечения корректного отображения графики на разных устройствах? (Тема 5.1)

- а) Адаптивный дизайн**
- б) Фиксированный размер
- в) Масштабирование
- г) Копирование

34. 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

35. Какой HTML-атрибут используется вместе с srcset для указания размеров изображения? (Тема 5.1)

- а) width
- б) sizes
- в) height
- г) alt

36. Какое CSS-свойство используется для создания плавных переходов между состояниями элемента?

- а) transform
- б) **transition**
- в) animation
- г) opacity

37. Как называется JavaScript-функция, которая обеспечивает плавную анимацию с оптимальной частотой кадров?

- а) setTimeout
- б) **requestAnimationFrame**
- в) setInterval
- г) addEventListener

38. Какая библиотека JavaScript используется для создания сложных анимаций на веб-страницах?

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

39. Как называется CSS-правило для определения ключевых кадров анимации?

Ответ: @keyframes

40. Какая библиотека JavaScript используется для создания анимаций в React-приложениях?

- а) GSAP
- б) Anime.js
- в) **Framer Motion**
- г) jQuery

41. Какой документ содержит информацию о технологиях, использованных в проекте?

- а) Техническое задание
- б) **Техническая документация**
- в) Договор
- г) Смета

42. Как называется процесс обсуждения результатов тестирования прототипа с заказчиком?

- а) Презентация
- б) **Демонстрация**

- в) Отчет
- г) Консультация

43. Какой документ помогает заказчику понять, какие технологии использованы в проекте?

- а) Техническое задание
- б) Техническая документация**
- в) Договор
- г) Смета

44. Как называется процесс согласования изменений в проекте с заказчиком?

- а) Утверждение
- б) Согласование**
- в) Одобрение
- г) Принятие

45. Как называется процесс согласования изменений в проекте с заказчиком?

Ответ: согласование

46. Как называются небольшие анимации, которые реагируют на действия пользователя в интерфейсе?

- а) Макровзаимодействия
- б) Микровзаимодействия**
- в) Анимации загрузки
- г) Переходы

47. Какой принцип анимации помогает пользователю понять, что элемент интерактивен?

- а) Обратная связь**
- б) Задержка
- в) Отсутствие реакции
- г) Статичность

48. Как называется техника создания анимации, при которой одна форма плавно превращается в другую?

- а) Морфинг**
- б) Масштабирование
- в) Вращение
- г) Перемещение

49. Как называется технология анимации SVG-элементов с помощью XML-разметки?

Правильный ответ: SMIL

50. Какой принцип микровзаимодействий обеспечивает визуальную реакцию интерфейса на действия пользователя?

- а) Задержка
- б) Обратная связь**
- в) Статичность
- г) Отсутствие реакции

51. Какие CSS-свойства используются для создания плавных анимаций без перерисовки страницы?

- а) width и height
- б) transform и opacity**
- в) color и background

г) margin и padding

52. Как называется подход к разработке интерфейса, при котором используются переиспользуемые компоненты?

- а) Модульный подход
- б) Компонентный подход**
- в) Линейный подход
- г) Последовательный подход

53. Какой атрибут HTML используется для указания разных размеров изображения для разных экранов?

- а) src
- б) srcset**
- в) alt
- г) width

54. Как называется набор правил и компонентов для обеспечения единообразия дизайна интерфейса?

- а) Библиотека компонентов
- б) Дизайн-система**
- в) Шаблон
- г) Макет

55. Какие CSS-свойства рекомендуется использовать для анимаций, чтобы избежать перерисовки страницы? (Тема 4.1)

- а) width и height
- б) transform и opacity**
- в) color и background
- г) margin и padding

56. На каких устройствах необходимо тестировать прототип интерфейса?

- а) Только на компьютере
- б) Только на мобильном
- в) На различных устройствах и браузерах**
- г) Только на планшете

57. Как называется процесс проверки производительности анимаций на веб-сайте?

- а) Оптимизация
- б) Анализ производительности**
- в) Сжатие
- г) Минификация

58. Какой аспект необходимо проверить при тестировании графики на разных браузерах?

- а) Только внешний вид
- б) Совместимость и доступность**
- в) Только скорость загрузки
- г) Только размер файлов

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

Аспекты тестирования	Проверяемыми параметры
а) Производительность	1. Работа на разных браузерах и устройствах
б) Совместимость	2. Скорость загрузки и плавность анимаций

в) Доступность	3. Использование интерфейса людьми с ограниченными возможностями
----------------	--

Ответ: а-2, б -1, в - 3

60. Как называется процесс проверки работы интерфейса на различных устройствах и браузерах?

Ответ: тестирование совместимости

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 сообщений, 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	7	2	14
Вопросы на соответствие	3	2	6
Вопросы на дополнение	2	2	4
Закрытые вопросы	48	1	48
Итого	60	-	72

Критерии перевода баллов в оценку (пятибалльная система)

Оценка	Баллы	% выполненных заданий
«отлично»	68-72	95-100%

«хорошо»	58-67	80-94%
«удовлетворительно»	50-57	70-80%
«неудовлетворительно»	0-49	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 на зачете

7, 8 семестр

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

«Не зачтено»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.