

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 02/04/2025 09:01:51

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 И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ  
ОПЦ.18 АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования, обучающегося: среднее общее образование

Год набора: 2025

Автор – составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2025

## Содержание

1. Паспорт фонда оценочных средств .....	3
1.1. Область применения .....	3
1.2. Планируемые результаты освоения компетенций.....	4
1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине ОПЦ.18 Анимационная графика .....	7
2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний.....	7
2.1. Задания для текущего контроля .....	7
2.2. Задания для промежуточного контроля.....	9
3. Критерии оценивания. ....	9

## 1. Паспорт фонда оценочных средств

### 1.1. Область применения

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины ОПЦ.18 Анимационная графика основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования - программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Учебная дисциплина ОПЦ.18 Анимационная графика изучается в течение одного семестра.

#### Форма аттестации по семестрам

Семестр	Форма аттестации
Шестой	Зачет с оценкой

Фонд оценочных средств позволяет оценить достижение обучающимися **общих и профессиональных компетенций**:

#### *Общие компетенции (ОК):*

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

#### *Профессиональные компетенции (ПК):*

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.

#### **Личностные результаты реализации программы воспитания**

<b>Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)</b>	<b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b>
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать	ЛР 18

предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	<b>ЛР 19</b>
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	<b>ЛР 21</b>
Активно применять полученные знания на практике.	<b>ЛР 22</b>
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<b>ЛР 23</b>
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<b>ЛР 24</b>
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	<b>ЛР 25</b>

В результате изучения дисциплины ОПЦ.18 Анимационная графика обучающийся должен:

**иметь практический опыт:**

- адаптации анимационных решений для различных контекстов использования (веб, мобильные приложения, адаптивный дизайн);
- работы с профессиональной документацией и ресурсами для разработки анимаций;
- комплексного использования инструментов для создания анимационных элементов интерфейсов;
- создания анимационных прототипов и тестирования их соответствия техническому заданию.

**уметь:**

- выбирать подходящие технологии и инструменты для реализации анимационных решений в зависимости от требований проекта;
- создавать анимационные элементы для веб и мобильных интерфейсов, разрабатывать микроинтеракции и переходы;
- применять CSS-анимации и JavaScript-библиотеки для создания различных эффектов;
- оптимизировать анимации для различных устройств с учетом производительности и адаптировать для различных контекстов использования.

**знать:**

- основные понятия и принципы анимационной графики в контексте веб-дизайна и мобильной разработки;
- технологии создания анимаций: CSS (transition, animation, transform, @keyframes), JavaScript (requestAnimationFrame);
- библиотеки анимаций: GSAP, Framer Motion, Anime.js, Lottie и их возможности;
- принципы оптимизации анимаций для обеспечения производительности (60 FPS) и адаптации для различных устройств).

## 1.2. Планируемые результаты освоения компетенций

В результате освоения программы учебной дисциплины ОПЦ.18 Анимационная графика учитываются планируемые результаты освоения общих (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций:

Код компетенций	Содержание компетенции	Планируемые результаты освоения компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной	уметь: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте

	деятельности применительно к различным контекстам	<p>анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части</p> <p>определять этапы решения задачи</p> <p>выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы</p> <p>составлять план действия</p> <p>определять необходимые ресурсы</p> <p>владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>реализовывать составленный план</p> <p>оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p><b>знать:</b></p> <p>актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях</p> <p>методы работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>структуру плана для решения задач</p> <p>порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<p><b>уметь:</b></p> <p>определять задачи для поиска информации</p> <p>определять необходимые источники информации</p> <p>планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию</p> <p>выделять наиболее значимое в перечне информации</p> <p>оценивать практическую значимость результатов поиска</p> <p>оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач</p> <p>использовать современное программное обеспечение</p> <p>использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p><b>знать:</b></p> <p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>приемы структурирования информации</p> <p>формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>

OK 3	<p>Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p><b>уметь:</b></p> <p>определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности применять современную научную профессиональную терминологию определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи</p> <p>презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план</p> <p>рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования</p> <p>определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности</p> <p>презентовать бизнес-идею</p> <p><b>знать:</b></p> <p>содержание актуальной нормативно-правовой документации</p> <p>современная научная и профессиональная терминология</p> <p>возможные траектории профессионального развития и самообразования</p> <p>основы предпринимательской деятельности;</p> <p>основы финансовой грамотности</p> <p>правила разработки бизнес-планов</p> <p>порядок выстраивания презентации</p> <p>кредитные банковские продукты</p>
OK 5.	<p>Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>	<p><b>уметь:</b></p> <p>грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p> <p><b>знать:</b></p> <p>особенности социального и культурного контекста;</p> <p>правила оформления документов и построения устных сообщений</p>
OK 9	<p>Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<p><b>уметь:</b></p> <p>понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы</p> <p>участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы</p> <p>строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности</p> <p>кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые)</p> <p>писать простые связные сообщения на знакомые или</p>

		<p>интересующие профессиональные темы знать:</p> <p>правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы</p> <p>основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика)</p> <p>лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности</p> <p>особенности произношения</p> <p>правила чтения текстов профессиональной направленности</p>
ПК-1.3	Осуществлять процесс дизайнера проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<p><i>имеет практический опыт:</i></p> <p>осуществления процесса дизайнера проектирования с применением специализированных компьютерных программ</p> <p><i>уметь:</i></p> <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;</p> <p>осуществлять процесс дизайн-проектирования;</p> <p>разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;</p> <p>осуществлять процесс дизайнера проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p><i>знать:</i></p> <p>систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнера проектирования</p>
ПК 2.3.	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).	<p><i>иметь практический опыт:</i></p> <p>выполнения экспериментальных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)</p> <p><i>уметь:</i></p> <p>реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии</p> <p><i>знать:</i> ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов</p>
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.	<p><i>иметь практический опыт:</i></p> <p>разработки эталона (макета в масштабе) изделия</p> <p><i>уметь:</i></p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);</p> <p>работать на производственном оборудовании</p> <p><i>знать:</i></p> <p>технологии сборки эталонного образца изделия</p>

**1.3. Показатели оценки результатов обучения по учебной дисциплине  
ОПЦ.18 Анимационная графика**

Содержание учебной дисциплины	Результаты обучения (ОК, ПК, ЛР)	Вид контроля	Наименование оценочного средства/форма контроля
<b>6 семестр</b>			
Тема 1. Введение в анимационную графику и принципы эффективной анимации	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК-1.3. ПК-2.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка практического задания
Тема 2. CSS-анимации и переходы	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК-1.3. ПК-2.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка практического задания
Тема 3. JavaScript-анимации и библиотеки	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК-1.3. ПК-2.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка практического задания
Тема 4. Оптимизация и адаптация анимаций	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК-1.3. ПК-2.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Текущий	Проверка практического задания
Темы 1-4	ОК 01, 02, 03, 05, 09 ПК-1.3. ПК-2.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25	Промежуточный	Просмотр учебных работ, /зачет с оценкой

**Система контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний**

В соответствии с учебным планом по учебной дисциплине ОПЦ.18 Анимационная графика предусмотрен текущий контроль успеваемости во время проведения занятий и промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 6 семестре.

**2. Задания для контроля и оценки результатов освоения умений и усвоения знаний**

**2.1. Задания для текущего контроля**

**6 семестр**

**Тема 1. Введение в анимационную графику и принципы эффективной анимации.**

**Практическое занятие № 1.** Создание базовых анимационных элементов и микроинтеракций.

**Цель:** научится создавать базовые анимационные элементы и микроинтеракции.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала.
2. Выполнение практического задания

**Задание:**

1. Создать анимацию появления модального окна с плавным fade-in эффектом и масштабированием
2. Разработать анимацию hover-эффекта для кнопки с изменением цвета, тени и легким подъемом

3. Реализовать анимацию загрузочного индикатора (spinner) с вращением и изменением прозрачности
4. Создать плавный переход между экранами мобильного приложения с использованием slide-анимации
5. Разработать микроинтеракцию для карточки товара: анимация при наведении с подъемом и появлением дополнительной информации.

## **Тема 2. CSS-анимации и переходы**

### **Практическое занятие № 2. Практическая работа с CSS-анимациями.**

**Цель:** научиться применять CSS-анимации для создания различных эффектов, работать с ключевыми кадрами, создавать сложные последовательности анимаций, комбинирование нескольких анимаций; научиться использовать CSS-переходы для плавных изменений свойств элементов, работать с функциями плавности для достижения естественного движения.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала.
2. Выполнение практического задания.

#### **Задание:**

1. Создать анимацию загрузки контента с использованием @keyframes: появление элементов снизу вверх с задержкой
2. Разработать анимацию меню-гамбургера: трансформация в крестик с плавным поворотом линий
3. Реализовать анимацию карточки с 3D-эффектом при наведении: наклон и изменение перспективы с использованием transform
4. Создать анимацию переключения табов с плавным перемещением индикатора активной вкладки.

## **Тема 3. JavaScript-анимации и библиотеки**

### **Практическое занятие № 3. Применение JavaScript и библиотек для анимаций.**

**Цель:** научиться работать с JavaScript-анимациями и библиотеками анимаций, создавать анимации с использованием requestAnimationFrame, работать с библиотекой GSAP для сложных последовательностей. Выполнение интеграции библиотек анимаций в веб-проекты, создание интерактивных анимаций, реагирующих на действия пользователя.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала.
2. Выполнение практического задания.

#### **Задание:**

1. Создать анимацию появления элементов списка с использованием GSAP: последовательное появление с задержкой и эффектом bounce.
2. Разработать интерактивную анимацию параллакса при скролле страницы с использованием JavaScript.
3. Реализовать анимацию формы с валидацией: плавное появление сообщений об ошибках и успешной отправке.

## **Тема 4. Оптимизация и адаптация анимаций**

### **Практическое занятие № 4. Оптимизация и адаптация анимаций.**

**Цель:** научиться оптимизировать анимации для различных устройств и платформ, анализировать производительность анимаций, использовать инструменты разработчика для измерения FPS, оптимизировать через использование transform и opacity. Научиться

адаптации анимаций для мобильных устройств с учетом ограничений производительности, создавать масштабируемые решения для различных разрешений экранов.

### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Выполнение практического задания.

#### **Задание:**

1. Оптимизировать существующую анимацию: заменить анимацию свойств, влияющих на layout, на transform и opacity.
2. Создать адаптивную анимацию, которая отключается на устройствах с низкой производительностью через media queries и prefers-reduced-motion.
3. Разработать масштабируемое анимационное решение для кнопки, которое корректно работает на всех разрешениях экрана.

### **2.2. Задания для промежуточного контроля.**

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета с оценкой в 6 семестре (просмотр выполненных практических заданий).

### **2. Критерии оценивания.**

#### **Критерии оценивания выполнения практических заданий на практических занятиях**

1. **Оценка «отлично»** – безошибочное выполнение задания в полном объеме, даны правильные ответы на контрольные вопросы, сделаны логически точные выводы.
2. **Оценка «хорошо»** – задание выполнено в полном объеме с незначительными замечаниями, даны правильные ответы на контрольные вопросы, не все выводы логически точны и правильны.
3. **Оценка «удовлетворительно»** – задание выполнено в полном объеме, есть грубая ошибка в практическом задании и ошибки в ответах на контрольные вопросы, не все выводы правильные.
4. **Оценка «неудовлетворительно»** – грубые ошибки при выполнении задания, ответов нет, выводов нет.

#### **Критерии оценивания промежуточной аттестации (зачет с оценкой).**

##### **Оценка «отлично»**

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом полного объема практических работ.

##### **Оценка «хорошо»**

1. Предоставление студентом всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом не полного объема практических работ.

##### **Оценка «удовлетворительно»**

1. Предоставление студентом не всех программных заданий.
2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.

##### **Оценка «неудовлетворительно»**

1. Отсутствие значительной части программных заданий.
2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.
3. Предоставление студентом неполного объема практических работ.