

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.07.2025 09:01:14
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: 2024

Автор – составитель: Одношовина Ю.В.

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

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
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.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

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	<i>уметь:</i> распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте

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

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

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

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
6 семестр			
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: научиться 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.