

Государственное бюджетное профессиональное образовательное «Южно-Уральский  
государственный колледж»

**РАССМОТРЕНО**

Председатель ПЦК «Дизайн»

Волкова С. П.

---

подпись председателя ПЦК

«08» июня 2023 г.

**Комплект**  
**контрольно-оценочных средств**  
**по профессиональному модулю**  
**«ПМ.05 Выполнение работ по профессии рабочего, должности служащего 27 454**  
**Художник-аниматор»**  
Программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)  
по специальности СПО  
**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

г. Челябинск, 2023

Разработчики:

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Воротягина Т.Н.

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Носова К.А.

## Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств.....	4
1.1. Область применения .....	4
1.2. Система контроля и оценки освоения программы ПМ.....	5
1.2.1. Формы промежуточной аттестации по ОПОП при освоении профессионального модуля.....	5
1.2.2. Организация контроля и оценки освоения программы ПМ...	6
2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности .....	7
2.1. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием практических заданий.....	7
2.2. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио.....	9
2.3. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности в форме защиты курсового проекта (работы).....	9
3. Средства контроля для приобретения практического опыта.....	11
4. Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний.....	11
Приложение 1. Форма аттестационного листа по практике	12
Приложение 2. Оценочная ведомость по профессиональному модулю	13

## **1.Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить основной вид деятельности **ПМ.05 Выполнение работ по профессии рабочего, должности служащего 27 454 Художник-аниматор**

и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

### **1.1.1. Перечень общих компетенций<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> В данном подразделе указываются только те компетенции, которые формируются в рамках данного модуля и результаты которых будут оцениваться в рамках оценочных процедур по модулю.

Код	Наименование общих компетенций
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 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

#### 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 5	Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих 27 454 Художник-аниматор
ПК 5.1	Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино
ПК 5.2	Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике
ПК 5.3	Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен
ПК 5.4	Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
ПК 5.5	ПК 5.5 Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен<sup>2</sup>:

Иметь практический опыт	<ul style="list-style-type: none"> <li>- В адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</li> <li>- В настройке параметров визуально-технического решения в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и поставленной задачей</li> <li>- внесении изменений и дополнений в визуально-техническое решение, необходимых для производства выполняемого визуального эффекта</li> <li>- создании, размещении и настройке параметров источников света в трехмерной компьютерной сцене анимационного кино;</li> <li>- разделении визуализируемого рабочего материала на рендер-слои;</li> <li>- задании проходов визуализации для каждого рендер-слоя;</li> <li>- настройке и корректировке шейдеров, определяющих оптические свойства объектов трехмерных сцен анимационного кино;</li> <li>- настройке параметров визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса;</li> <li>- визуализации, предварительной компоновке и цветокоррекции отдельных ключевых кадров трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- отправке трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на поточную визуализацию на рендер-сервер</li> <li>- разработке методов и реализация процесса непрерывной передачи данных из других производственных отделов в отдел визуализации в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;</li> <li>- разработке методов и реализация процесса непрерывной передачи данных из отдела визуализации в отдел композитинга в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;</li> <li>- написании, отладке и внедрении специализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса поточной визуализации компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- технологическом контроле оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- решении нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- взаимодействии с техническими специалистами по</li> </ul>
-------------------------	---

<sup>2</sup> Берутся сведения, указанные по данному виду деятельности в п. 4.2.

	<p>вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- составлении рабочей документации, связанной с осуществлением процесса поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен и оптимизацией производства анимационного кино</li> <li>- компоновке и цветокоррекции результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга в соответствии с художественными эскизами и экспликациями на основе мастер-сцен;</li> <li>- исправлении ошибок визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга;</li> <li>- добавлении анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- настройке и корректировке стереопараметров результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- создании специальных визуальных эффектов с помощью программ для композитинга и интеграция их в рабочую сцену по компоновке и постобработке результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- генерации (рендеринг) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса</li> </ul>
умения	<ul style="list-style-type: none"> <li>- применять схемы при фазовке;</li> <li>- разрабатывать серию компоновок, выявлять характер и элементы движения персонажа</li> <li>- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;</li> <li>- анимировать графические объекты и персонажи;</li> <li>- владеть базовыми навыками программирования и написания сценариев (скриптования) и алгоритмов;</li> <li>- владеть программным обеспечением для производства визуального эффекта;</li> <li>- применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</li> <li>- вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства</li> </ul>

	<p>выполняемого визуального эффекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде</li> <li>- использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- использовать компьютерные программы для композитинга с целью осуществления деятельности, связанной с настройкой освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;</li> <li>- использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;</li> <li>- использовать цветовые экспликации и мастер-сцены для настройки освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;</li> <li>- использовать фото- и кинематографические методы, и приемы для постановки света в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино</li> <li>- использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;</li> <li>- использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;</li> <li>- использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;</li> <li>- использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;</li> <li>- реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах</li> </ul>
знания	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основные принципы создания анимационного фильма;</li> <li>- принцип расчета времени движения;</li> <li>- запись мультипликата в экспозиционные листы.</li> <li>- основ компьютерной графики;</li> <li>- программного обеспечения для композитинга;</li> <li>- программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;</li> <li>- теории цвета;</li> <li>- основ анимации;</li> <li>- основ построения композиции кадра;</li> <li>- профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен;</li> <li>- принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;</li> <li>- форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров;</li> <li>- видов цветовых пространств и особенности работы в</li> </ul>



	<p>них</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основ компьютерной графики;</li> <li>- программного обеспечения для трехмерной визуализации;</li> <li>- программного обеспечения для композитинга;</li> <li>- программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;</li> <li>- программного обеспечения для организации производства и управления им;</li> <li>- языков программирования и способов их практического применения для оптимизации производственного процесса создания анимационного кино;</li> <li>- теории цвета;</li> <li>- цифрового цветового круг;</li> <li>- физики распространения света, оптики;</li> <li>- профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен;</li> <li>- методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий визуализации;</li> <li>- практических способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации;</li> <li>- принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;</li> <li>- форматов графических файлов и их основные параметры</li> <li>- видов цветовых пространств и особенности работы в них;</li> <li>- методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий наложения и смешивания графических файлов;</li> <li>- норм этики делового общения;</li> <li>- технического английского языка в области производства компьютерной графики;</li> <li>- особенностей и взаимосвязи этапов производства анимационного кино</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основ компьютерной графики;</li> <li>- программного обеспечения для трехмерной визуализации;</li> <li>- программного обеспечения для композитинга;</li> <li>- программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;</li> <li>- теории цвета;</li> <li>- психологическое воздействие цвета;</li> <li>- основных схем освещения;</li> <li>- физики распространения света, оптика;</li> <li>- методов и алгоритмов визуализации трехмерных сцен;</li> <li>- профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основных методы и алгоритмы визуализации и</li> </ul>
--	---

	симуляции трёхмерных сцен; - основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
--	---

## **1.2. Система контроля и оценки освоения программы профессионального модуля**

### **1.2.1. Организация контроля и оценки освоения программы профессионального модуля**

#### **Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов освоения модуля**

Итоговый контроль освоения вида профессиональной деятельности по разработке анимационного проекта осуществляется на экзамене (квалификационном)

Условием допуска к экзамену (квалификационному) является положительная аттестация по всем МДК профессионального модуля, учебной практике и производственной практике.

### **Текущий контроль успеваемости проходит в форме проверки практических заданий.**

#### **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела**

1. Поиск идей.
2. Подбор материалов для последующей разработки сюжетов (литературная основа).
3. Просмотр иллюстративного материала для поиска идей, для дальнейшего развития, разработки проектов.
4. Запись идеи - зародившиеся образы (0-ой этап разработки) в тетрадь идей накопление идей для выбора.
5. Просмотр, поиск иллюстративного материала для выбора стилистики проекта.
6. Зарисовки графических образов и идей, создание фотоколлажей, создание референс-доски
7. Осмысление, отбор, разбор (анализ) развитие идей в сюжете.
8. Черновые режиссёрские раскадровки идей сюжетов.
9. Анализ людей, животных, предметов. Развитие определенных характеристик до черт характера возможного персонажа.
10. Создание из выбранных элементов персонажа. Создание истории, характера, личности персонажа. Создание карты персонажа.
11. Разработка концепции короткометражного фильма с использованием оригинальных персонажей.
12. Разработка рекламного ролика для этого фильма на фрагментный состав.

13. Разбор анимационного фильма: какова базовая структура, герой и цель, злодей, катализатор, план действий, поворотный момент, основной кризис, выбор героя, кульминация, развязка.
14. Упражнение. Разбор рассказа или истории по структуре, фрагментация сцен.
15. Разбор фильма с клише. Создание аналогичных, смешных завязок, исходя из характеров.

#### **Примерная тематика индивидуальной учебной работы при изучении раздела**

1. Выполнение прорисовки персонажа. Конструктив головы
2. Выполнение прорисовки персонажа. Конструктив тела.
3. Выполнение прорисовки персонажа. Конструктив запястья, пястья, прорисовка фаланг.
4. Выполнение прорисовки персонажа. Конструктив прорисовки ступней в различных ракурсах.
5. Выполнение прорисовки персонажа. Эмоции и мимика.
6. Выполнение прорисовки персонажа. Элементы одежды и аксессуаров. Влияние одежды на характер и личность героя
7. Выполнение прорисовки персонажа. Волосы, прическа, пряди.

#### **Учебная практика.**

##### **Виды работ.**

1. Перевод компоновки и фазовка сцены «Качающаяся ветка»
2. Перевод компоновки и фазовка сцены «Бегущий человек»
3. Перевод компоновки и фазовка сцены «Распустившийся цветок и бабочка»
4. Перевод компоновки и фазовка сцены «Прыжок пантеры»
5. Перевод компоновки и фазовка сцены «Полет птицы»
6. Перевод компоновки и фазовка сцены «Кошка охотится»
7. Перевод компоновки и фазовка сцены «Пируэт»
8. Перевод компоновки и фазовка сцены «Зимний вечер и камин»
9. Перевод компоновки и фазовка сцены «Садовод и сбор урожая»
10. Перевод компоновки и фазовка сцены «Цирковое представление»

#### **Производственная практика**

##### **Виды работ**

1. Выполнение мультипликата движения волны (с корабликом)
2. Выполнение мультипликата движения маятника
3. Выполнение мультипликата прыгающего мяча.

#### **Изготовление основных, дополнительных компоновок для анимации «Стихии» (дождь, ветер, ураган, снег, и тд)**

1. Изменение эмоции персонажа (с радости на грусть, с грусти на злость и т.д.)
2. Персонаж в движении (прыжок через пустоту, щель, обрыв...)
3. Персонаж в движении (ходьба, бег, танец)

## Оценочные средства для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проходит в форме экзамена. Для успешной сдачи необходимо выполнить творческое практическое задание и сдать 2 теоретических вопроса.

Типовые задания для проведения промежуточной аттестации – экзамен

1. Определение Мультимедиа.
2. Предпосылки появления и основные задачи мультимедиа технологий.
3. Работа над мультфильмом по заданному сюжету.
4. Переработка прототипов. Разработка персонажей.
5. Уточнение основных пропорций персонажей.
6. Определение предварительного рисунка "линейки персонажей"
7. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.
8. Выполнение эскизов в заданной технике, в полном размере.
9. Композиционное построение ключевых кадров.
10. Разработайте план создания покадровой анимации
11. Создать в презентации анимационное движение Земли вокруг Солнца
12. Инфографика. Виды инфографики, назначение, референсы
13. Цветокоррекция.
14. Работа с частицами
15. Композитинг. Процесс.
16. Инфографика. Назначение. Композиция. Ритм
17. Кинетическая типографика.
18. Глитч. Сферы применения. Приемы создания.
19. Анимация логотипов. Приемы. Особенности
20. Анимация надписей. 2D и 3D
21. Анимация персонажа. Puppettool, кости, duik
22. Рендеринг

Оценка «отлично» ставится, если студентом соблюдены следующие требования:

1. наличие всех заданий и полнота их выполнения
2. выполнение задания в соответствии с поставленными задачами,
3. рассмотрение различных техник на стадии предварительных эскизов,
4. творческий подход;
5. грамотное использование цвета, расстановка цветовых акцентов,
6. грамотный подбор шрифтов (при необходимости): гарнитура, кегль, начертание

Оценка «хорошо» ставится при условии:

1. наличие всех заданий и полнота их выполнения
2. в построении композиции незначительные ошибки,
3. рассмотрение малого количества техник на стадии эскизирования,
4. творческий подход;
5. грамотное использование цвета, но цветовые акценты или освещение выбрано недостаточно удачным

Оценка «удовлетворительно» ставится если:

1. не хватает более одного задания,
2. работы сделаны не аккуратно,
3. отсутствуют эскизы,
4. не обоснованное использование цвета.

Оценка «неудовлетворительно» ставится если:

1. отсутствует большая часть работ,
2. работы не соответствуют выше перечисленным требованиям

## Оценочные средства для промежуточной аттестации

### ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

Показатели оценки результатов освоения программы профессионального модуля

Номер и краткое содержание задания	Оцениваемые компетенции	Показатели оценки результата (требования к выполнению задания) м.б. конкретизированы, соотнесены с этапами выполнения задания в сравнение с паспортом
Задание №1 Творческое задание  Компоновка сцен: лапы-нос, глаза-уши Компоновка сцен: лапы-нос, глаза-уши Компоновка сцен: движение животного.	ВД 5 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих 27 454 Художник-аниматор ПК 5.1 Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино	

<p>Компоновка сцен: движение животного.</p> <p>фазовка сцены «Качающаяся ветка»</p> <p>фазовка сцены «Ткань на ветру»</p> <p>фазовка сцены «Огонь»</p> <p>фазовка сцены «Полет птицы»</p> <p>фазовка сцены «Полет птицы»</p> <p>фазовка сцены «Бегущий человек»</p> <p>фазовка сцены «Бегущий человек»</p>	<p>ПК 5.2Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике</p> <p>ПК 5.3Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер- сцен</p> <p>ПК 5.4Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p> <p>ПК 5.5 ПК 5.5 Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер- сцен</p>	
<p>Время выполнения задания: 90 минут</p> <p>Условия выполнения заданий</p> <p>Место проведения: учебный кабинет колледжа</p> <p>Время проведения: первая половина дня</p> <p>Используемое оборудование: ПК с установленным программным обеспечением</p> <p>Рекомендации по проведению оценки:</p>		

1. Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки.

2. Создайте доброжелательную обстановку для экзаменуемых

3. Ознакомьте экзаменуемых с оборудованием и порядком проведения испытания

4. Ознакомьте экзаменуемых с правилами поведения во время первого этапа экзамена

Условия выполнения заданий

Оборудование: ПК с установленным программным обеспечением

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования:

вопросы теории и практики : [16+] / Р. Ч. Барциц ; Московский педагогический

государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный

университет (МПГУ), 2017. – 201 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

2. Беляева, О. А. Композиция : практикум : [16+] / О. А. Беляева ; Кемеровский государственный

институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного

искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств

(КемГУКИ), 2017. – 60 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

3. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А.

Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-

Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени

П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL:

<https://biblioclub.ru/>

4. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

Дополнительная литература:

1. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А.

Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с. : ил. – Режим

доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие :

[16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им.

П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический

университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с. – Режим доступа: по

подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

3. Справочно-библиографические и периодические издания:

4. Журнал Render <https://render.ru/ru/magazine>

5. История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика <http://iskusstvu.ru/>

6. Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>

7. Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

Рекомендации по проведению оценки:

Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки

## **5 (отлично)**

Все задания выполнены правильно, возможна одна неточность или описка, не являющаяся следствием незнания или непонимания учебного материала. Ответы на вопросы

представлены развернуто, обоснованно. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала. В ответе присутствует логика, структура и грамотность изложения. Работа выполнена самостоятельно.

#### **4 (хорошо)**

Все задания выполнены правильно, но недостаточны обоснования, рассуждения, допущены одна ошибка или два – три недочета. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала, с незначительными неточностями. В ответе присутствует логика, но имеются незначительные отклонения в структуре изложения. Обучающийся единожды обращается за помощью преподавателя.

#### **3 (удовлетв.)**

В заданиях допущены более одной ошибки или более трех недочетов, но обучающийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала, но с ошибками в применении. В ответе нарушена логика, и имеются отклонения в структуре изложения. Обучающийся многократно обращается за помощью преподавателя.

#### **2 (неудовл.)**

Выполнено меньше половины предложенных заданий, допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не владеет обязательными умениями по данной теме в полном объеме. Обучающийся выполняет работу с помощью преподавателя.

## **2.2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио (если предусмотрено)**

**Тип портфолио:** \_\_\_\_\_

Выберите из предложенных вариантов: портфолио документов, портфолио работ, рефлексивный портфолио, портфолио смешанного типа.

### **Проверяемые результаты обучения:**

Перечислить коды и наименования ПК и ОК \_\_\_\_\_

### **Основные требования:**

Требования к структуре и оформлению портфолио: \_\_\_\_\_.

Требования к презентации и защите портфолио: \_\_\_\_\_.

### **Показатели оценки портфолио**

Таблица 5.

Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

### **Показатели оценки презентации и защиты портфолио**



Таблица 6.

<b>Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания</b>	<b>Показатели оценки результата</b>	<b>Оценка (да / нет)</b>

**2.3. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности в форме защиты курсового проекта (работы)**

### 3. Средства контроля для приобретения практического опыта

Таблица 9.

Требования к практическому опыту и коды формируемых профессиональных компетенций	Коды и наименование формируемых профессиональных, общих компетенций, умений	Виды работ на учебной и / или производственной практике, требования к их выполнению и / или условия выполнения	Документ, подтверждающий качество выполнения работ
1	2	3	4
указывается в соответствии с программой ПМ с учетом требований ФГОС; коды ПК указываются при совпадении названий компетенций и описания практического опыта; в ином случае ПК указываются в столбце 2, наименование столбца 1 корректируется	заполняется при отличии формулировок требований к практическому опыту от наименований компетенций и умений; может содержать только перечень ОК и/или умений (наименование столбца корректируется), при значительном совпадении информации с указанной в столбце 1 может быть удален	Указываются в соответствии с разделом 3 рабочей программы профессионального модуля.	М. б. представлены аттестационный лист о прохождении практики (формат в Приложении 1), выписка из трудовой книжки, справка с места работы, другие свидетельства в зависимости от особенностей осваиваемого ВПД (указать какие)

### 3. Задания для оценки умений и усвоения знаний

• ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Форма аттестационного листа по практике  
(заполняется на каждого обучающегося)

**АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ ПО ПРАКТИКЕ**

ФИО \_\_\_\_\_

обучающийся (аяся) на \_\_\_\_\_ курсе

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)  
успешно прошел (ла) учебную/ производственную практику по профессиональному  
модулю \_\_\_\_\_

наименование профессионального модуля

в объеме \_\_\_\_\_ часов с « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. по « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

В организации \_\_\_\_\_

наименование организации, юридический адрес

**Виды и качество выполнения работ**

Виды и объем работ, выполненных обучающимся во время практики	Качество выполнения работ в соответствии с технологией и (или) требованиями организации, в которой проходила практика

**Характеристика учебной и профессиональной деятельности обучающегося во время учебной / производственной практики**

(дополнительно используются произвольные критерии по выбору (ОУ) \_\_\_\_\_)

Дата \_\_\_\_ . \_\_\_\_ . 20\_\_

Подпись руководителя практики \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / ФИО, должность

Подпись ответственного лица организации (базы практики)

\_\_\_\_\_ / ФИО, должность

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

### Оценочная ведомость по профессиональному модулю

(заполняется на каждого обучающегося)

#### ОЦЕНОЧНАЯ ВЕДОМОСТЬ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ

код и наименование профессионального модуля

ФИО \_\_\_\_\_

обучающийся (аяся) на \_\_\_\_\_ курсе

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

освоил(а) программу профессионального модуля \_\_\_\_\_

наименование

профессионального модуля

в объеме \_\_\_\_\_ часов с « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г. по « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г.

результатом промежуточной аттестации по элементам профессионального модуля (если предусмотрено учебным планом).

Элементы модуля (код и наименование МДК, код практик)	Формы промежуточной аттестации	Оценка
МДК 05.01		
УП 05		
ПП 05		

Результаты выполнения и защиты курсового проекта (работы) (если предусмотрено учебным планом; если защита проекта входит в экзамен квалификационный – пункт переносится ниже).

Тема « \_\_\_\_\_ »

Оценка \_\_\_\_\_.

Итоги экзамена (квалификационного) по профессиональному модулю

Коды проверяемых компетенций	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

Дата \_\_\_\_ . \_\_\_\_ . 20 \_\_\_\_

Подписи членов экзаменационной комиссии \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

