Министерство образования Самарской области

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ «ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ОТКРЫТОГО УРОКА

на тему «Создание автоматической анимации»

по ОПЦ.В.17 Графический дизайн

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

Самара, 2025 г.

Составитель: Мехрабова Сабрина Рагимовна, преподаватель ГБПОУ «ПГК»

Рецензент: Гисматуллина Лилия Наилевна, заместитель директора по УМР ГБПОУ «ПГК»

В данном методическом пособии представлен сценарий Практического занятия обучающихся ГБПОУ «ПГК» по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование». Урок посвящён теме «Создание автоматической анимации интерфейса в Figma» и направлен на формирование у студентов устойчивых практических навыков работы с современными инструментами UI-анимации.

Занятие построено на сочетании объяснения, демонстрации и самостоятельной практики. Обучающиеся создают интерактивный анимированный интерфейс, знакомятся с возможностями Smart Animate, изучают настройку триггеров переходов и учатся выстраивать логичные сценарии взаимодействия внутри прототипа.

Особенностью урока является его прикладная направленность: работа ведётся в среде Figma, студенты выполняют практические задания на основе реальных кейсов и проверяют свои решения в режиме прототипирования. Такой формат способствует развитию визуальной грамотности, повышает уровень владения инструментами цифрового дизайна и формирует понимание принципов пользовательских интерфейсов.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Урок посвящен теме «Создание автоматической анимации интерфейса в Figma» и ориентирован на развитие практических навыков работы с современными инструментами UI анимации.

Урок строится на сочетании объяснения, демонстрации и практической работы. Студенты создают анимированный интерфейс, знакомятся с инструментами Smart Animate и Auto Layout, учатся соединять экраны внутри прототипа и настраивать триггеры переходов.

Особенность урока в его практической направленности. Студенты работают в среде Figma на реальных кейсах, а также презентуют свои мини-проекты в формате быстрой защиты. Урок способствует развитию визуальной грамотности, навыков проектирования интерфейсов, а также коммуникативных навыков.

В ходе урока преподаватель закрепляет следующие знания студентов:

1. Принципы автоматической анимации интерфейса.
2. Основные возможности Figma для создания интерактивных прототипов.
3. Понятия триггера, Smart Animate, состояния компонентов.

Формируются следующие умения:

4. Создавать анимированные интерфейсные переходы в Figma.
5. Работать с компонентами и их состояниями.
6. Самостоятельно проектировать простые интерактивные прототипы.
7. Презентовать свои решения и аргументировать выбор.

Дополнительно у студентов развиваются:

8. Критическое мышление при оценке работ других участников.
9. Визуально-коммуникативные навыки.
10. Навыки работы в команде.

Используемые технологии:

1. Интерактивное обучение с использованием Figma.
2. Проектные технологии.
3. Игровые методы (мини-челлендж и защита).
4. Формирующее оценивание.

ПЛАН УРОКА

Преподаватель: Мехрабова Сабрина Рагимовна
Наименование УД: ОПЦ.В.17 Графический дизайн
Тема урока: Создание автоматической анимации
Цели урока:
Образовательные:
1. сформировать навыки создания автоматической анимации интерфейса;
2. научить студентов применять Smart Animate и настраивать переходы между экранами.

Развивающие:
1. развивать визуальное мышление и способность анализировать интерфейсы;
2. формировать навыки презентации и аргументации дизайн-решений;
3. развивать функциональную грамотность в области цифрового дизайна.

Воспитательные:
1. воспитывать аккуратность и ответственность при работе с цифровыми инструментами;
2. формировать культуру профессиональной коммуникации;
3. развивать умение работать в коллективе.

Образовательные результаты:
студент должен уметь:
1. использовать инструменты Figma для автоматической анимации;
2. создавать прототипы с переходами и триггерами;
3. работать с компонентами и состояниями.

студент должен знать:
1. базовые принципы UI анимации;
2. инструменты прототипирования Figma;
3. правила построения интерфейсных переходов.

Методы обучения, реализуемые на уроке:
1. демонстрация;
2. работа в малых группах;
3. самостоятельная практическая работа;
4. метод взаимопроверки;
5. рефлексивный подход.

Оборудование:
1. персональные компьютеры с выходом в Интернет;
2. мультимедийный проектор.

СТРУКТУРА УРОКА:

Этап урока	Время	Деятельность преподавателя	Деятельность учащихся	Формируемые умения
Оргмомент	5 мин	Постановка целей урока. Демонстрация примера анимированного интерфейса.	Восприятие темы, постановка вопросов.	Мотивация к изучению темы.
Актуализация знаний	5 мин	Опрос: «Что такое прототипирование? Какие виды анимации вы знаете?»	Ответы, обсуждение	Актуализация предыдущего опыта
Практическая часть	25 мин	Объяснение создания анимации: 1. Подготовка фреймов. 2. Настройка Smart Animate. 3. Добавление триггеров (например, клик).	Выполнение задания: анимация кнопки, перехода между экранами.	Навыки работы с инструментами Figma.
Рефлексия	10 мин	Анализ работ, ответы на вопросы.	Демонстрация результатов, самооценка.	Критическое мышление, самоанализ.

ХОД УРОКА:

<u>Этап 1</u> Организация начала занятия

Преподаватель: Добрый день ! Сегодня у нас очень практичная тема — автоматическая анимация интерфейсов в Figma. Мы разберём, как создавать плавные переходы между состояниями и оживлять интерфейсы. Работать будем в Figma сразу, готовьте рабочие места.

<u>Этап 2</u> Объяснение нового материала

Преподаватель показывает:

1. где находится панель Prototype;
2. как соединять экраны;
3. что такое Smart Animate;
4. как работают состояния компонентов;
5. как выбрать тип анимации и easing.

Преподаватель: «Smart Animate — это когда Figma сама анимирует разницу между двумя фреймами. Но она делает это только при условии, что элементы названы одинаково. Так что порядок и аккуратность — ваши лучшие друзья».

Преподаватель анимирует простую кнопку:

1. Кнопка в обычном состоянии
2. Кнопка при наведении или клике
3. Соединение через Smart Animate
4. Настройка easing и duration

Преподаватель: «Секрет хорошей анимации — она должна быть заметной, но не раздражающей. Пользователь должен чувствовать движение, а не ждать его».

<u>Этап 3</u> Применение знаний в новой ситуации

Преподаватель: «У вас есть 35 минут, чтобы создать мини-анимацию по одному из вариантов. Вы можете взять готовые элементы или создать свои. Главное — продумать логику».

Преподаватель ходит между рабочими местами, помогает:

1. проверяет корректность имён слоёв;
2. подсказывает, какой easing выбрать;
3. показывает, как сгладить рывки;
4. помогает, если Smart Animate “не видит” объект.

<u>Этап №4</u> Подведение итогов занятия

Преподаватель завершает работу:

«Сегодня вы сделали свои первые анимации в Figma. Это базовый, но очень важный навык, который используется в мобильных приложениях, лендингах и интерфейсах везде. Теперь скажите:

1. Что оказалось самым простым?
2. Что вызвало сложности?
3. Какие анимации вы хотите научиться делать дальше?»
4. Студенты коротко отвечают.

Преподаватель: «Отличная работа. На следующем занятии будем собирать полноценный интерактивный сценарий интерфейса».

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

Проверяющий _____

Группа _____ Уровень сложности_____

Создание анимации ()		
1	**Техническая корректность**	4
	Анимация запускается без ошибок	2
	Плавность переходов	2
2	**Сложность и вариативность**	3
	Использовано 2+ свойства анимации (прозрачность, масштаб, положение)	2
	Применен Smart Animate	1
3	**Визуальное качество**	3
	Соответствие принципам UI/UX	2
	Эстетика и гармоничность	1
4	**Логика взаимодействия**	3
	Интуитивность анимации	2
	Осмысленность сценария	1
5	**Оформление файла**	2
	Структура слоев	1
	Название фреймов и компонентов	1

Дополнительные штрафы/бонусы:			
Использование дополнительных технологий.	Обоснование:	+2	
Грубые ошибки (например, применение неверных инструментов	Обоснование:	-3	
Плагиат	Обоснование:	-5	
	Итого:		

Приложение 2

ШКАЛА ПЕРЕВОДА БАЛЛОВ

Оценка	Баллы	Критерии
Отлично	>13	Анимация работает идеально, сложная реализация, безупречное визуальное исполнение.
Хорошо	10-12	Есть незначительные недочеты в плавности или оформлении, но технически корректно.
Удовлетворительно	7-9	Базовые требования выполнены, но есть ошибки в логике или визуальном качестве.
Неудовлетворительно	0-6	Критические ошибки, анимация не работает или нарушены принципы UI/UX.