**ПРИМЕРНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Уровень профессионального образования**

Среднее профессиональное образование

**Образовательная программа**

подготовки специалистов среднего звена

Специальность

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

**Квалификация выпускника**

Специалист по анимации и анимационному кино

|  |  |
| --- | --- |
| **Утверждено протоколом  Федерального учебно-методического объединения в системе среднего профессионального образования  по УГПС 55.00.00:** | \_\_\_\_\_\_\_\_от 13.10.2023 № 1/10-23\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *(реквизиты утверждающего документа)* |
| **Зарегистрировано  в  государственном реестре**  **примерных образовательных программ:** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_107\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  *(регистрационный номер)*  Приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-434 от 27.10.2023  *(реквизиты утверждающего документа)* |

**2023 г.**

Настоящая примерная образовательная программа по специальности среднего профессионального образования (далее – ПОП СПО) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного Приказом Минпросвещения России от 12 декабря 2022 г. N 1098.

ПОП определяет рекомендованный объем и содержание среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)», планируемые результаты освоения образовательной программы, примерные условия образовательной деятельности.

|  |  |
| --- | --- |
| **Организация-разработчик:** | Сергиево-Посадский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова»  Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы «Театральный художественно-технический колледж» |
| **Экспертные организации:** | АО «Киностудия «Союз-мультфильм»  Ассоциация организаций индустрии анимационного кино |

**Содержание**

[Раздел 1. Общие положения 5](#_Toc130548309)

[Раздел 2. Общая характеристика образовательной программы 6](#_Toc130548310)

[Раздел 3. Характеристика профессиональной деятельности выпускника 7](#_Toc130548317)

[Раздел 4. Планируемые результаты освоения образовательной программы 8](#_Toc130548318)

[*4.1. Общие компетенции 8*](#_Toc130548319)

[*4.2. Профессиональные компетенции 12*](#_Toc130548390)

[Раздел 5. Примерная структура образовательной программы 77](#_Toc130548921)

[*5.1. Примерный учебный план 77*](#_Toc130548922)

[*5.2. Примерный календарный учебный график 82*](#_Toc130548923)

[*5.3. Примерная рабочая программа воспитания 88*](#_Toc130548924)

[Раздел 6. Примерные условия реализации образовательной программы 88](#_Toc130548925)

[*6.1. Требования к материально-техническому обеспечению образовательной программы 88*](#_Toc130548926)

[*6.2. Требования к учебно-методическому обеспечению образовательной программы 92*](#_Toc130548927)

[*6.3. Требования к практической подготовке обучающихся 96*](#_Toc130548929)

[*6.4. Требования к организации воспитания обучающихся 97*](#_Toc130548930)

[*6.5. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы 97*](#_Toc130548931)

[*6.6 Требования к финансовым условиям реализации образовательной программы. 98*](#_Toc130548932)

[Раздел 7. Формирование оценочных материалов для проведения государственной итоговой аттестации 98](#_Toc130548933)

[Раздел 8. Разработчики примерной образовательной программы 99](#_Toc130548934)

[Приложение 1. Примерные рабочие программы профессиональных модулей 100](#_Toc130548935)

[*Приложение 1.1.*](#_Toc130548936)[*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130548937) [*«ПМ 01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий» 100*](#_Toc130548938)

[*Приложение 1.2.*](#_Toc130549022) [*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549023) [*«ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка 126*](#_Toc130549024)

[*Приложение 1.3.*](#_Toc130549037)[*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549038) [*«ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта» 146*](#_Toc130549039)

[*Приложение 1.4.*](#_Toc130549063) [*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549064) [*«ПМ 04 (1) Подготовка и обеспечение подготовительного периода 163*](#_Toc130549065)

[*Приложение 1.5.*](#_Toc130549096) [*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549097) [*«ПМ 04. (2) Создание визуальных эффектов и компьютерной графики 183*](#_Toc130549098)

[*Приложение 1.6.*](#_Toc130549201)[*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549202) [*«ПМ 04. (3) Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино» 206*](#_Toc130549203)

[*Приложение 1.7.*](#_Toc130549306) [*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549307) [*«ПМ. 04 (4) Создание анимации для гейм-индустрии» 231*](#_Toc130549308)

[*Приложение 1.8.*](#_Toc130549432) [*Примерная рабочая программа профессионального модуля*](#_Toc130549433) [*«ПМ. 04 (5) Разработка и создание моушн-дизайн контента» 252*](#_Toc130549434)

[Приложение 2 Примерные рабочие программы учебных дисциплин 271](#_Toc130549492)

[*Приложение 2.1*](#_Toc130549493) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549494) [*«СГ. 01 История России» 271*](#_Toc130549495)

[*Приложение 2.2*](#_Toc130549503) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549504) [*«СГ. 02 Иностранный язык в профессиональной деятельности» 284*](#_Toc130549505)

[*Приложение 2.3*](#_Toc130549506) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549507) [*«СГ. 03 Безопасность жизнедеятельности» 299*](#_Toc130549508)

[*Приложение 2.4*](#_Toc130549509) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549510) [*«СГ.04 Физическая культура» 313*](#_Toc130549511)

[*Приложение 2.5*](#_Toc130549570) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549571) [*«СГ. 05 Основы бережливого производства» 328*](#_Toc130549572)

[*Приложение 2.6*](#_Toc130549573) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549574) [*«СГ.06 Основы финансовой грамотности» 337*](#_Toc130549575)

[*Приложение 2.7*](#_Toc130549576) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549577) [*«ОП.01 Информационное обеспечение профессиональной деятельности» 349*](#_Toc130549578)

[*Приложение 2.8*](#_Toc130549579) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549580) [*«ОП.02 Рисунок с основами перспективы» 360*](#_Toc130549581)

[*Приложение 2.9*](#_Toc130549582) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549583) [*«ОП.03 Живопись с основами цветоведения» 370*](#_Toc130549584)

[*Приложение 2.10*](#_Toc130549585) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549586) [*«ОП. 04 Технологии создания компьютерной анимации» 380*](#_Toc130549587)

[*Приложение 2.11*](#_Toc130549589) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549590) [*«ОП. 05 Основы композиционного построения в анимации» 390*](#_Toc130549591)

[*Приложение 2.12*](#_Toc130549592) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549593) [*«ОП. 06 История технологий и стилей в визуальном искусстве» 400*](#_Toc130549594)

[*Приложение 2.13*](#_Toc130549595) [*Примерная рабочая программа учебной дисциплины*](#_Toc130549596) [*«ОП.07 Охрана труда» 411*](#_Toc130549597)

[Приложение 3](#_Toc130549598) [Примерная рабочая программа воспитания 426](#_Toc130549599)

[Приложение 4](#_Toc130549621) [Примерные оценочные материалы для ГИА 461](#_Toc130549622)

# Раздел 1. Общие положения

* 1. Настоящая ПОП по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино   
     (по видам) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионально­го образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного приказом Минпросвещения России   
     от 12 декабря 2022 г. № 1098 (далее – ФГОС СПО).

ПОП определяет рекомендованный объем и содержание среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), планируемые результаты освоения образовательной программы, примерные условия образовательной деятельности.

ПОП разработана для реализации образовательной программы на базе среднего общего образования.

Основная профессиональная образовательная программа (далее – образовательная программа), реализуемая на базе основного общего образования, разрабатывается образовательной организацией на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования и ФГОС СПО с учетом получаемой специальности и настоящей ПОП СПО

* 1. Нормативные основания для разработки ПОП:
* Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании   
  в Российской Федерации»;
* Приказ Минпросвещения России от 08 апреля 2021 г. № 153   
  «Об утверждении Порядка разработки примерных основных образовательных программ среднего профессионального образования, проведения их экспертизы и ведения реестра примерных основных образовательных программ среднего профессионального образования»;
* Приказ Министерства просвещения от 12 декабря 2022 г. № 1098,   
  «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессио­нального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам);
* Приказ Министерства просвещения Российской Федерации   
  от 24.08.2022 г. № 762 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования»;
* Приказ Минпросвещения России от 08 ноября 2021 г. № 800   
  «Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации   
  по образовательным программам среднего профессионального образования»;
* Приказ Минобрнауки России № 885, Минпросвещения России   
  № 390 от 5 августа 2020 г. «О практической подготовке обучающихся» (вместе   
  с «Положением о практической подготовке обучающихся»;
* Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации   
  от 25 декабря 2018 г. № 843н «Об утверждении профессионального стандарта  
   04.006 Специалист по подготовке к производству анимационного кино" (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 14 января 2019 г, регистрационный   
  № 53355);
* Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации   
  от 25 декабря 2018 года № 842н «Об утверждении профессионального стандарта 04.007 Специалист по визуализации в анимационном кино" (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 21 января 2019 г, регистрационный № 533471);
* Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года № 844н «Об утверждении профессионального стандарта 04.008 Художник-аниматор" (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 14 января 2018 г., регистрационный № 53354).
* Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 457н «Об утверждении профессионального стандарта 04.009 «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 28 августа 2020 г., регистрационный № 59583)

Перечень сокращений, используемых в тексте ПОП:

ФГОС СПО - федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования;

ПОП – примерная образовательная программа;

ОК– общие компетенции;

ПК –профессиональные компетенции;

СГ – социально-гуманитарный цикл;

ОП – общепрофессиональный цикл;

П – профессиональный цикл;

МДК – междисциплинарный курс;

ПМ – профессиональный модуль;

ГЭ – государственный экзамен;

ГИА –государственная итоговая аттестация.

# 

# Раздел 2. Общая характеристика образовательной программы

Квалификация, присваиваемая выпускникам образовательной программы:

специалист по анимации и анимационному кино.

Направленность ОП (по выбору):

* подготовительный период анимационного кино;
* визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино;
* трехмерное (3D) цифровое анимационное кино;
* анимация для гейм-индустрии;
* моушн-дизайн контент.

Выпускник образовательной программы по квалификации «специалист по анимации   
и анимационному кино» осваивает общие виды деятельности:

* создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий;
* подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка   
  с использованием диджитал-технологий;
* организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта.

Направленность образовательной программы конкретизирует содержание образовательной программы путем ориентации на следующие виды деятельности:

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование направленности | Вид деятельности (по выбору) в соответствии  с направленностью |
| Подготовительный период анимационного кино | * Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино |
| Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино | * Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино |
| * Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино | * Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино |
| * Анимация для гейм-индустрии | * Создание анимации для гейм-индустрии |
| Моушн-дизайн контент | * Разработка и создание моушн-дизайн контента |

Получение образования по специальности допускается только в профессиональной образовательной организации или образовательной организации высшего образования.

Формы обучения: очная, очно-заочная.

Объем образовательной программы, реализуемой на базе среднего общего образования по квалификации специалист по анимации и анимационному кино – 4464 академических часов.

Срок получения образования по образовательной программе, реализуемой на базе среднего общего образования по квалификации специалист по анимации и анимационному кино: 2 года 10 месяцев.

# Раздел 3. Характеристика профессиональной деятельности выпускника

3.1. Область профессиональной деятельности выпускников: 04 Культура и искусство (в сфере экранных искусств)

3.2. Соответствие видов деятельности профессиональным модулям

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование видов деятельности | Наименование профессиональных модулей |
| 1 | 2 |
| Виды деятельности |  |
| Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий | Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий |
| Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий | Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий |
| Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта |
| Виды деятельности по выбору, в соответствии с направленностью |  |
| * Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | * Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино |
| * Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | * Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино |
| * Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино | * Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино |
| * Создание анимации для гейм-индустрии | * Создание анимации для гейм-индустрии |
| * Разработка и создание моушн-дизайн контента | * Разработка и создание моушн-дизайн контента |

# Раздел 4. Планируемые результаты освоения образовательной программы

# 4.1. Общие компетенции

| Код  компетенции | Формулировка  компетенции | Знания, умения |
| --- | --- | --- |
| ОК 01 | Выбирать способы решения задач профессиональной  деятельности,  применительно к  различным  контекстам | **Умения:**  распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; 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) |
|  |  | **Знания:**  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 02 | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | **Умения:**  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. |
| **Знания:**  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 03 | Планировать и  реализовывать  собственное  профессиональное и  личностное  развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | **Умения:**  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 |
| **Знания:**  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 04 | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Умения:  организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности |
| Знания:  психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности;  основы проектной деятельности |
| ОК 05 | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Умения:  грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе |
| Знания:  особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений |
| ОК 06 | 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 | Умения:  описывать значимость своей специальности; применять стандарты антикоррупционного поведения |
| Знания:  сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей;  значимость профессиональной деятельности по специальности; стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения |
| ОК 07 | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Умения:  соблюдать нормы экологической безопасности;  определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности;  осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства; организовывать профессиональную деятельность с учетом знаний об изменении климатических условий региона. |
| Знания:  правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности;  основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения;  принципы бережливого производства; основные направления изменения климатических условий региона |
| ОК 08 | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Умения:  использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;  применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности |
| Знания:  роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;  основы здорового образа жизни;  условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения |
| ОК 09 | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Умения:  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 объяснить свои действия (текущие и планируемые);  писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы |
| Знания:  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. |

# 4.2. Профессиональные компетенции

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Виды деятельности** | **Код и наименование компетенции** | **Показатели освоения компетенции** |
| Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий | ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков | **Навыки:** |
| определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; |
| разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу. |
| детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа; |
| заполнении экспозиционных листов; |
| выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания. |
| **Умения:** |
| профессионально рисовать; |
| реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации; |
| использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; |
| распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации; |
| составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации; |
| вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации,с учетом поставленного задания. |
| **Знания:** |
| основ рисунка; |
| основ компьютерной графики; |
| принципов работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации; |
| принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; |
| технологий рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; |
| необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации; |
| принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения; |
| принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики. |
| ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели | **Навыки:** |
| определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; |
| разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; |
| настройке параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа; |
| расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; |
| дополнительной настройке параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа; |
| выполнении поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания |
| **Умения:** |
| распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики; |
| применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; |
| использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; |
| использовать инструменты управления анимационным персонажем; |
| распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики; |
| использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики; |
| вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания. |
| **Знания:** |
| основ рисунка; |
| основ компьютерной графики; |
| необходимого набор а информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели; |
| этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики; |
| принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации; |
| принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения; |
| принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры; |
| технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; |
| принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики. |
| ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки | **Навыки:** |
| определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; |
| разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; |
| перемещении частей куклы и изменении длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа; |
| расстановке ключевых поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; |
| детальной проработке движений и выразительных поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки; |
| выполнении поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания. |
| **Умения:** |
| реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки исходя из паспорта сцены; |
| распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации. |
| использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа; |
| применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации; |
| использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки; |
| вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания. |
| **Знания:** |
| основ рисунка; |
| основ компьютерной графики; |
| технологий перекладки; |
| необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки; |
| этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям основ рисунка; |
| принципов работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки; |
| принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения; |
| принципов композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене; |
| технологий анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; |
| принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики; |
| технологий перекладки. |
| ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов | **Навыки:** |
| определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; |
| разборе действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу. |
| создании ключевых поз анимационного персонажа путем изменения относительного оложения частей куклы, а также другими доступными методами; |
| расстановке ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; |
| детальной проработке движений анимационного персонажа; |
| выполнении поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания. |
| **Умения:** |
| реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации исходя из паспорта сцены; |
| использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете; |
| распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации. применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации; |
| распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации; |
| использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации; |
| вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания. |
| **Знания:** |
| основ рисунка; |
| основ компьютерной графики; |
| необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации; |
| этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации; |
| принципов работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации; |
| принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации; |
| принципов композиции, влияющих на восприятие совместного движения нескольких объектов; |
| технологий объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения; |
| принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики. |
| ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели | **Навыки:** |
| детализации готовых трехмерных компьютерных моделей; |
| создании трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере. |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; |
| использовать приемы и методы цифровой лепки; |
| использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении; |
| использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки. |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей; |
| методов и приемов полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении; |
| методов и приемов цифровой лепки; |
| основ пластической анатомии человека и животных; |
| методов и приемов нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель; |
| методов и приемов построения стилизованных анимационных персонажей |
| ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика | **Навыки:** |
| разработке и зарисовке ключевых поз анимационного персонажа; |
| расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; |
| детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа; |
| заполнении экспозиционных листов; |
| выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания. |
| **Умения:** |
| профессионально рисовать; |
| применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации; |
| составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации; |
| вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации,с учетом поставленного задания. |
| **Знания:** |
| основ рисунка; |
| основ компьютерной графики; |
| необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации; |
| принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения; |
| принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики. |
| Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий | ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки | **Навыки:** |
| определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; |
| разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу; |
| настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа; |
| расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом; |
| дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа; |
| выполнение поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания |
| **Умения:** |
| использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости; |
| использовать инструменты управления анимационным персонажем; |
| распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики; |
| применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике; |
| распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики; |
| использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики; |
| вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания |
| **Знания:** |
| основ рисунка; |
| основы компьютерной графики; |
| принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации; |
| необходимых наборов информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации; |
| этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики |
| принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения; |
| принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры |
| технологий компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения; |
| принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики |
| ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру | **Навыки:** |
| создании виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров; |
| мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино; |
| постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру; |
| сборке анимационных сцен; |
| решении технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен; |
| взаимодействии с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен; |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики; |
| сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене; |
| применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино; |
| применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей |
| **Знания:** |
| программного обеспечение для постановки виртуальных; |
| основных принципов видеомонтажа; |
| основ анимации и мультипликации; |
| основ построения композиции кадра; |
| основ компьютерной графики; |
| особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; |
| технических принципов работы |
| ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино | **Навыки:** |
| компоновке и цветокоррекции результатов визуализациикомпьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга; |
| исправление ошибок визуализации компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга; |
| добавлении анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации компьютерных сцен анимационного кино; |
| настройке и корректировке стереопараметров результатов визуализации компьютерных сцен анимационного киногенерации (рендеринге) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса |
| **Умения:** |
| использовать компьютерныпрограммы для выполнения задач композитинга; |
| использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером; |
| использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им; |
| использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино; |
| реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах; |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для композитинга; |
| программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; |
| теории цвета; |
| основ анимации; |
| основ построения композиции кадра; |
| профессиональной терминологии в сфере визуализации сцен; |
| принципов работы с многослойными цифровыми изображениями; |
| форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров; |
| видов цветовых пространств и особенности работы в них |
| ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов | **Навыки:** |
| принятие решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки; |
| создании аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики; |
| создании ритмической структуры анимационного кино; |
| внесении правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино |
| **Умения:** |
| отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов; |
| применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики; |
| достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями |
| **Знания:** |
| технологий создания образа анимационного персонажа; |
| основ сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки); |
| ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации; |
| основ компьютерной графики; |
| основ анатомии человека и животных; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино; |
| основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино |
| ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру | **Навыки:** |
| курировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства; |
| постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения; |
| постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; |
| курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; |
| курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта |
| **Умения:** |
| управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; |
| курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта; |
| курировать и оценивать работу актерской группы; |
| работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино; |
| определять срок исполнения конкретного творческого задания; |
| оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту |
| **Знания:** |
| принципов создания анимационного кино; |
| осноы кинодраматургии; |
| режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; |
| - организации производства анимационного кино; |
| основ управления проектами; |
| особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; |
| программного обеспечение, используемое при создании анимационного кино; |
| основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; |
| технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики; |
| требований охраны труда |
| Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта | **Навыки:** |
| выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика |
| **Умения:** |
| применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; |
| разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта; |
| выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации; |
| разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта. |
| **Знания:** |
| основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; |
| возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; |
| средства и методы осуществления движения анимации; |
| технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта; |
| технологическую последовательность изготовления фоновой части. |
| ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов | **Навыки:** |
| разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта; |
| разработке колористического решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта. |
| **Умения:** |
| применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах; |
| применять изобразительные приемы. |
| **Знания:** |
| виды и стили изобразительного искусства; |
| виды живописно-графической техники; |
| основы цветоведения; |
| средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов. |
| ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации | **Навыки:** |
| выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика. |
| **Умения:** |
| применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; |
| разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта; |
| выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации; |
| разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта. |
| **Знания:** |
| основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; |
| возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; |
| средства и методы осуществления движения анимации; |
| технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта; |
| технологическую последовательность изготовления фоновой части. |
| ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта | **Навыки:** |
| курировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства; |
| постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения; |
| постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; |
| курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта; |
| курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта |
| **Умения:** |
| управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; |
| курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта; |
| курировать и оценивать работу актерской группы; |
| работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино; |
| определять срок исполнения конкретного творческого задания; |
| оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту |
| **Знания:** |
| принципов создания анимационного кино; |
| осноы кинодраматургии; |
| режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; |
| организации производства анимационного кино; |
| основ управления проектами; |
| особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; |
| программного обеспечение, используемое при создании анимационного кино; |
| основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; |
| технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики; |
| требований охраны труда |
| Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино (по выбору) | ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей | **Навыки:** |
| определении ритмической структуры анимационного кино, распределение тайминга ключевых действий и задание хронометража сцен; |
| принятие решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки; |
| создании аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики; |
| создании 2D-раскадровки в анимационном кино; |
| создании ритмической структуры анимационного кино; |
| внесении правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино |
| **Умения:** |
| отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов; |
| применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики; |
| разрабатывать 2D-раскадровки в анимационном кино; |
| достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями |
| **Знания:** |
| технологий создания образа анимационного персонажа; |
| основ сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки); |
| основных видов программного обеспечения, используемого при создании раскадровки; |
| основ актерского мастерства; |
| ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации; |
| основ компьютерной графики; |
| основ анатомии человека и животных; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино; |
| основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино |
| ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино | **Навыки:** |
| создании виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и настройка их технических параметров; |
| предварительной расстановке камер в трехмерных сценах анимационного кино в соответствии с раскадровкой и требованиями творческой группы; |
| решении художественных и технических задач по постановке виртуальных камер для съемки анимационного кино; |
| мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино; |
| постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру; |
| сборке анимационных сцен; |
| определении ключевых поз персонажей в соответствии с хронометражем раскадровки или аниматика; |
| решении технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен; |
| взаимодействии с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики; |
| читать и понимать техническую документацию, применяемую при создании анимационного кино; |
| применять в производстве анимационного кино основные принципы драматургии; |
| сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене; |
| применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино; |
| применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей; |
| производить предварительное тестирование персонажей и объектов, используемых при сборке анимационных сцен на предмет их соответствия основным техническим критериям производственного процесса; |
| определять действия анимационного персонажа, его движение в динамике по заданному хронометражу |
| **Знания:** |
| программного обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах; |
| основных принципов видеомонтажа; |
| основ анимации и мультипликации; |
| основ построения композиции кадра; |
| норм этики делового общения; |
| основ компьютерной графики; |
| особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; |
| технических принципов работы кинокамеры; |
| основных видов программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино; |
| технологий создания образа анимационного персонажа; |
| профессиональной терминологии в сфере компьютерной графики; |
| основ компьютерной графики и графического рисунка; |
| основных принципов производства анимационного кино; |
| анатомии человека и животных |
| ПК 4.3 Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | **Навыки:** |
| распределение персонажей и объектов в виртуальном пространстве с учетом тайминга, сборка анимационных сцен; |
| создание последовательной нарезки кадров в анимационном кино; |
| приемка собранных сцен, выдача комментариев, передача принятого материала на утверждение режиссеру анимационного кино; |
| обмен производственным материалом с подразделениями препродакшена, моделинга, ригинга и анимации; |
| решение художественных и технических задач по оптимизации производственного процесса определения основных поз и характеристик движения персонажа в соответствии с сюжетом анимационного кино; |
| добавление в сцену финальных моделей всех объектов и окружения персонажа анимационного кино |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для сборки трехмерных сцен и постановки виртуальных камер анимационного кино; |
| читать и понимать техническую документацию, применяемую при создании анимационного кино; |
| сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс камеры в трехмерной сцене; |
| применять основные техники и принципы видеомонтажа; |
| применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей; |
| определять тайминг (хронометраж) и задавать ключевые движения персонажей и объектов в соответствии с раскадровкой или аниматиком |
| **Знания:** |
| программного обеспечения для сборки сцен и постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино; |
| профессиональной терминологии в сфере компьютерной графики; |
| основ компьютерной графики; |
| основных принципов видеомонтажа; |
| основ анимации и мультипликации; |
| основ построения композиции кадра; |
| технических принципов работы кинокамеры; |
| основ анатомии и биомеханики; |
| особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; |
| норм этики делового общения |
| ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино | **Навыки:** |
| разработке и выбор методов и приемов съемки в соответствии с раскадровкой, требованиями режиссера анимационного фильма; |
| художественной постановке виртуальных камер в сценах, определение ключевых сцен, точек розыгрыша и приемов их съемки в анимационном кино; |
| внесении корректировок в постановку виртуальных камер по комментариям творческой группы в ходе всего процесса производства анимационного кино вплоть до финальной визуализации (рендера); |
| разделении фаз движения персонажей и объектов анимационного кино |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер анимационного кино и компьютерной графики; |
| применять основные методы видеосъемки при постановке виртуальных камер; |
| применять основные операторские приемы видеосъемки при постановке виртуальных камер |
| определять тайми;нг и задавать траектории движения виртуальных камер в соответствии с раскадровкой или аниматиком; |
| применять основные техники и принципы видеомонтажа |
| **Знания:** |
| программного обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики; |
| основ режиссуры и сценария; |
| основ компьютерной графики; |
| основных методов видеосъемки; |
| основных операторских приемов видеосъемки; |
| основных принципов видеомонтажа; |
| основ анимации и мультипликации; |
| основ построения композиции кадра; |
| основных схем освещения; |
| технических принципов работы кинокамеры; |
| профессиональной терминологии в сфере компьютерной графики; |
| особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; |
| норм этики делового общения |
| ПК 4.5 Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино | **Навыки:** |
| подборе вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в соответствии с художественными требованиями проекта; |
| взаимодействии с творческой группой по вопросам стилизации объектов анимационного кино; |
| разработке и создание предварительных эскизов предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом творческой группы; |
| детализации и финальная проработка утвержденных творческой группой эскизов объектов анимационного кино; |
| создании дополнительных специализированных эскизов для корректной реализации объектов в виртуальном пространстве; |
| взаимодействии со специалистами по подготовке к производству анимационного кино по вопросам реализации эскизов объектов в виртуальном пространстве; |
| контроле соблюдения заданного художественного стиля объектов при реализации эскизов в виртуальном пространстве специалистами по подготовке к производству анимационного кино |
| **Умения:** |
| рисовать от руки и с использованием графических редакторов; |
| использовать программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики; |
| применять на практике различные художественные техники; |
| использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов; |
| следовать общей визуальной концепции проекта; |
| осуществлять поиск вспомогательных изображений (референсов); |
| создавать объекты в разных художественных стилях |
| **Знания:** |
| программного обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики; |
| основ живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики; |
| основ анатомии человека и животных; |
| основ черчения |
| технологии процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино; |
| профессиональной терминологии в сфере компьютерной графики; |
| особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; |
| норм этики делового общения |
| ПК 4.6 Разрабатывать общую визуальную стилистику проекта в процессе создания анимационного кино | **Навыки:** |
| общем контроле и сопровождении стилистики проекта анимационного кино; |
| контроле финальной отрисовки объектов анимационного кино по утвержденному концепту в заданной стилистике и в соответствии с проектными требованиями |
| **Умения:** |
| вносить корректировки в стилистику проекта в соответствии с комментариями режиссера анимационного кино; |
| осуществлять декомпозицию общих задач для соблюдения хронометража проекта в анимационном кино; |
| применять различные техники и специализированное программное обеспечение для осуществления текущего и оперативного контроля выполнения художниками-аниматорами поставленных задач |
| **Знания:** |
| технологий создания образа анимационного персонажа; |
| основных принципов производства анимационного кино; |
| основных видов программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино; |
| основ живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики; |
| основ анатомии человека и животных |
| Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | ПК 5.1 Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино | **Навыки:** |
| адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; |
| настройке параметров визуально-технического решения в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и поставленной задачей |
| **Умения:** |
| владеть базовыми навыками программирования и написания сценариев (скриптования) и алгоритмов; |
| владеть программным обеспечением для производства визуального эффекта; |
| применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| **Знания:** |
| базовых знаний математики, физики и химии; |
| основных методов и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен; |
| основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; |
| основ программирования; |
| принципов написания алгоритмов для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; |
| программных продуктов для моделирования визуальных эффектов; |
| технологий создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; |
| физических, химических и математических процессов возникновения природных явлений, разбираться в математических моделях этих процессов и их аналогов в программной среде |
| ПК 5.2 Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике | **Навыки:** |
| внесении изменений и дополнений в визуально-техническое решение, необходимых для производства выполняемого визуального эффекта |
| **Умения:** |
| вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства выполняемого визуального эффекта; |
| понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде |
| **Знания:** |
| основных методы и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен; |
| основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике |
| ПК 5.3 Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен | **Навыки:** |
| создании, размещении и настройке параметров источников света в трехмерной компьютерной сцене анимационного кино; |
| разделении визуализируемого рабочего материала на рендер-слои; |
| задании проходов визуализации для каждого рендер-слоя; |
| настройке и корректировке шейдеров, определяющих оптические свойства объектов трехмерных сцен анимационного кино; |
| настройке параметров визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса; |
| визуализации, предварительной компоновке и цветокоррекции отдельных ключевых кадров трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| отправке трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на поточную визуализацию на рендер-сервер |
| **Умения:** |
| использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| использовать компьютерные программы для композитинга с целью осуществления деятельности, связанной с настройкой освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино; |
| использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером; |
| использовать цветовые экспликации и мастер-сцены для настройки освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино; |
| использовать фото- и кинематографические методы и приемы для постановки света в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для трехмерной визуализации; |
| программного обеспечения для композитинга; |
| программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; |
| теории цвета; |
| психологическое воздействие цвета; |
| основных схем освещения; |
| физики распространения света, оптика; |
| методов и алгоритмов визуализации трехмерных сцен; |
| профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино |
| ПК 5.4 Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино | **Навыки:** |
| разработке методов и реализация процесса непрерывной передачи данных из других производственных отделов в отдел визуализации в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса; |
| разработке методов и реализация процесса непрерывной передачи данных из отдела визуализации в отдел композитинга в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса; |
| написании, отладке и внедрении специализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса поточной визуализации компьютерных сцен анимационного кино; |
| технологическом контроле оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| решении нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| взаимодействии с техническими специалистами по вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса; |
| составлении рабочей документации, связанной с осуществлением процесса поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен и оптимизацией производства анимационного кино |
| **Умения:** |
| использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен; |
| использовать компьютерные программы для выполнения задач по прикладному программированию в компьютерной графике; |
| использовать компьютерные программы для композитинга; |
| использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им; |
| использовать компьютерныепрограммы для взаимодействия с рендер-сервером; |
| выявлять несоответствия технологическим требованиям и брак в поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сценах анимационного кино |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для трехмерной визуализации; |
| программного обеспечения для композитинга; |
| программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; |
| программного обеспечения для организации производства и управления им; |
| языков программирования и способов их практического применения для оптимизации производственного процесса создания анимационного кино; |
| теории цвета; |
| цифрового цветового круг; |
| физики распространения света, оптики; |
| профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен; |
| методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий визуализации; |
| практических способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации; |
| принципов работы с многослойными цифровыми изображениями; |
| форматов графических файловиих основные параметры |
| видов цветовых пространств и особенности работы в них; |
| методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий наложения и смешивания графических файлов; |
| норм этики делового общения; |
| технического английского языка в области производства компьютерной графики; |
| особенностей и взаимосвязи этапов производства анимационного кино |
| ПК 5.5 Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен | **Навыки:** |
| 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; |
| исправлении ошибок визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга; |
| добавлении анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| настройке и корректировке стереопараметров результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| 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; |
| 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 |
| **Умения:** |
| использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга; |
| использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером; |
| использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им; |
| использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино; |
| реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для композитинга; |
| программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; |
| теории цвета; |
| основ анимации; |
| основ построения композиции кадра; |
| профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен; |
| принципов работы с многослойными цифровыми изображениями; |
| форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров; |
| видов цветовых пространств и особенности работы в них |
| Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино (по выбору) | ПК 6.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели | **Навыки:** |
| детализации готовых трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| разработке дизайна персонажей анимационных фильмов в трехмерном пространстве; |
| создании трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере; |
| построении полигональной сетки трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино; |
| создании внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки; |
| использовать приемы и методы цифровой лепки; |
| использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении; |
| использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки; |
| использовать программное обеспечение для полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| методов и приемов полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; |
| методов и приемов цифровой лепки; |
| основы пластической анатомии человека и животных; |
| методов и приемов нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель анимационного кино; |
| методов и приемов построения стилизованных анимационных персонажей для анимационных фильмов |
| ПК 6.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | **Навыки:** |
| подборе цветовой палитры для текстурной карты для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| нанесении базового цвета на текстурную карту для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| детализации текстурной карты с помощью процедурных текстур для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| детализации текстурной карты с помощью цифровых фотографий для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| создании текстурных карт и масок для рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| создании текстурных карт и масок для настройки отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| создание текстурных карт и масок для настройки распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение при создании текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| использовать графический планшет для решения задач создания текстурных карт цвета; |
| различать и выбирать цвета и оттенки из спектра цветов для решения задач создания текстурных карт моделей анимационного кино; |
| использовать фотоколлаж при создании текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| методов и приемов создания процедурных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| программного обеспечения для создания текстурных карт; |
| приемов и методов создания фотоколлажей с применением специальных эффектов; |
| видов вспомогательных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| ПК 6.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию | **Навыки:** |
| создании базового шейдера для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| настройке распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок; |
| настройке отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок; |
| настройке рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| использовать методы и приемы создания основных и составных шейдеров для компьютерных моделей анимационного кино; |
| применять для настройки шейдеров технические карты и маски |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| приемов и методов применения технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| приемов и методов применения текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| свойств и параметров основных типов шейдеров; |
| приемов и методовсоздания основных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| приемов и методовсоздания составных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| ПК 6.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах | **Навыки:** |
| рисовании текстурных карт, отвечающих за количество виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| рисовании текстурных карт, отвечающих за цвет виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| рисовании текстурных карт, отвечающих за форму и длину виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| настройке цвета виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей; |
| настройке прозрачности виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей; |
| получении изображений трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с виртуальным волосяным покровом для определения характера реакции виртуального материала волосяного покрова на различные способы освещения; |
| создании виртуальной трехмерной сцены с источниками света |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| использовать программное обеспечение для создания текстурных карт; |
| применять вспомогательные текстурные карты для настройки визуализации виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей; |
| выполнять настройку параметров виртуального волосяного покрова посредством текстурных карт |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| законов колористики; |
| программного обеспечения для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино; |
| параметров и свойств виртуального волосяного покрова в выбранном программном обеспечении для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| ПК 6.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций | **Навыки:** |
| расположении и ориентации элементов компьютерной системы движений и деформаций в виртуальном трехмерном пространстве в соответствии с особенностями строения и функциональными требованиями к движению и деформациям конкретной трехмерной компьютерной модели анимационного кино; |
| настройке каждого элемента компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями трехмерной компьютерной модели анимационного кино; |
| настройке взаимодействия элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино; |
| создании элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации; |
| использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении; |
| использовать методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией в готовом программном обеспечении; |
| анализировать принципы работы техники и предметов, представленных в виде трехмерных компьютерных моделей, для выявления и устранения движений и деформаций, не соответствующих функциональным требованиям |
| **Знания:** |
| основы компьютерной графики; |
| программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации; |
| основы анатомии живых существ; |
| основы механики движения скелета и мышц живых существ; |
| методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; |
| методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении; |
| основы анимации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении |
| Создание анимации для гейм-индустрии (по выбору) | ПК 7.1 Создавать анимацию для компьютерных игр с применением специализированного программного обеспечения | **Навыки:** |
| расположении и ориентации элементов компьютерной системы движений и деформаций в виртуальном; |
| настройке каждого элемента компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями компьютерной модели для компьютерных игр; |
| настройке взаимодействия элементов компьютерной системы движения и деформаций компьютерной модели для компьютерных игр; |
| создании элементов управления движением и деформацией компьютерной модели для компьютерных игр |
| **Умения:** |
| использовать программное обеспечение для подготовки компьютерных моделей к анимации; |
| использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении; |
| использовать методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией в готовом программном обеспечении; |
| анализировать принципы работы техники и предметов, представленных в виде компьютерных моделей, для выявления и устранения движений и деформаций, не соответствующих функциональным требованиям |
| **Знания:** |
| основы компьютерной графики; |
| программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации; |
| основы анатомии живых существ; |
| основы механики движения скелета и мышц живых существ; |
| методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией компьютерной модели для компьютерных игр в готовом программном обеспечении; |
| методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций компьютерной модели в компьютерных играх в готовом программном обеспечении; |
| основы анимации компьютерных моделей |
| ПК 7.2 Моделировать дизайн компьютерных игр с учетом требований современных тенденций в области дизайна и эргономичности пользовательского интерфейса | **Навыки:** |
| подборе вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в соответствии с художественными требованиями проекта; |
| взаимодействии с творческой группой по вопросам стилизации объектов компьютерных игр; |
| разработке и создании предварительных эскизов предметов, объектов окружения и реквизита компьютерной игр в соответствии с художественным замыслом творческой группы; |
| детализации и финальной проработке утвержденных творческой группой эскизов объектов компьютерных игр; |
| построении полигональной сетки трехмерных компьютерных моделей для компьютерных игр; |
| детализации готовых трехмерных компьютерных моделей |
| **Умения:** |
| рисовать от руки и с использованием графических редакторов; |
| использовать программное обеспечение для разработки эскизов объектов компьютерных игр; |
| применять на практике различные художественные техники; |
| использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов; |
| следовать общей визуальной концепции проекта; |
| использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении; |
| использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении |
| **Знания:** |
| программного обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики; |
| основ живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики; |
| основ анатомии человека и животных; |
| основ черчения |
| технологии процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино; |
| рофессиональной терминологии в сфере компьютерной графики; |
| особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино; |
| норм этики делового общения |
| основ компьютерной графики; |
| методов и приемов полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении |
| ПК 7.3 Разрабатывать сценарий и вселенную игры с использованием геймдизайна и геймдевелопмента | **Навыки:** |
| определении ритмической структуры компьютерных игр, распределении тайминга ключевых действий и заданий хронометража сцен; |
| принятие решений по основным характеристикам образов персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки |
| **Умения:** |
| отражать принципы динамики персонажей и объектов; |
| применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики; |
| достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями |
| **Знания:** |
| технологий создания образа анимационного персонажа; |
| основ актерского мастерства; |
| ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации; |
| основ компьютерной графики; |
| основ анатомии человека и животных; |
| основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино; |
| основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино |
| ПК 7.4 Оптимизировать анимацию в компьютерных играх с применением программ для синтеза анимации и интерактивных функций | **Навыки:** |
| написании, отладке и внедрении специализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса анимации и интерактивных функций; |
| технологическом контроле оптимизации рабочих материалов и файлов; |
| решении нестандартных производственных задач; |
| взаимодействии с техническими специалистами по вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса |
| **Умения:** |
| использовать компьютерные программы для выполнения задач по прикладному программированию в компьютерной графике; |
| использовать компьютерные программы для композитинга; |
| использовать компьютерные программы для организации производства анимации и интерактивных функций и управления ими |
| **Знания:** |
| основ компьютерной графики; |
| программного обеспечения для трехмерной визуализации; |
| программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером; |
| программного обеспечения для организации производства и управления им; |
| языков программирования и способов их практического применения для оптимизации производственного процесса создания компьютерных игр; |
| теории цвета; |
| цифрового цветового круг; |
| физики распространения света, оптики; |
| профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен; |
| методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий визуализации |
| ПК 7.5 Разрабатывать компьютерные игры с использованием межплатформенных сред, адаптировать анимацию под разные платформы | **Навыки:** |
| проверке работоспособности и рефакторинга кода программного обеспечения; |
| использовании методик в профессиональной деятельности межплатформенной среды разработки компьютерных игр Unity; |
| современных методиках практического программирования конкретных задач в определенной языковой среде; |
| умениях использования библиотек объектов (классов) для решения практических задач |
| **Умения:** |
| проверять работоспособность и осуществлять рефакторинг кода программного обеспечения; |
| проектировать информационную систему в межплатформенной среде разработки компьютерных игр Unity; |
| составлять алгоритмы обработки данных; разрабатывать программы для ЭВМ в межплатформенной среде разработки компьютерных игр Unity, проводить их отладку и тестирование; |
| ориентироваться в постановках задач, при решении поставленных задач обоснованно строить алгоритмы, реализовывать их в межплатформенной среде разработки компьютерных игр Unity |
| **Знания:** |
| методик проверки работоспособности кода программного обеспечения; |
| способов проектирования информационной системы в межплатформенной среде разработки компьютерных игрUnity, хранения и обработки информации; основные структуры данных, способы их создания и обработки; |
| основ структурного и модульного программирования; |
| основных этапов разработки алгоритмов и программ; |
| современных языков программирования и пакетыпрограмм в области программирования; |
| общих принципов и навыков практического применения объектно-ориентированного программирования |
| ПК 7.6 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерных игр. | **Навыки:** |
| курировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к проекту и регламентам производства; |
| постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения; |
| постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла проекта; |
| курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта; |
| курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве кино в целях реализации творческого замысла проекта |
| **Умения:** |
| управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства компьютерных игр в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; |
| курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта; |
| работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве компьютерных игр; |
| определять срок исполнения конкретного творческого задания; |
| оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к проекту |
| **Знания:** |
| принципов создания анимационного кино; |
| осноы кинодраматургии; |
| режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; |
| организации производства анимационного кино; |
| основ управления проектами; |
| особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; |
| программного обеспечение, используемое при создании анимационного кино; |
| основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; |
| технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики; |
| требований охраны труда |
| Разработка и создание моушн-дизайн контента (по выбору) | ПК 8.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента | **Навыки:** |
| проведении предпроектного анализа моушн-дизайн контента; |
| проведении анализа эскизов и указаний художника-постановщика. |
| **Умения:** |
| проводить проектный анализ моушн-дизайн контента; |
| разрабатывать концепцию моушн-дизайн контента. |
| **Знания:** |
| технология изготовления моушн-дизайн контента. |
| ПК 8.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций | **Навыки:** |
| выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика. |
| **Умения:** |
| применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; |
| разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части моушн-дизайн контента; |
| выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации; |
| разрабатывать концепцию моушн-дизайн проекта. |
| **Знания:** |
| основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; |
| возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; |
| средства и методы осуществления движения анимации; |
| технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта; |
| технологическую последовательность изготовления фоновой части. |
| ПК 8.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта | **Навыки:** |
| разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента; |
| разработке колористического решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента. |
| **Умения:** |
| применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах; |
| применять изобразительные приемы. |
| **Знания:** |
| виды и стили изобразительного искусства; |
| виды живописно-графической техники; |
| основы цветоведения; |
| средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов. |
| ПК 8.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения | **Навыки:** |
| определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; |
| разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу. |
| **Умения:** |
| распределять этапы работы над визуализацией характерного движения; |
| применять принципы анимации для визуализации характерного. |
| **Знания:** |
| основы рисунка; |
| основы компьютерной графики; |
| необходимый набор информации для визуализации характерного движения; |
| этапы рабочего процесса при создании видеоряда; |
| основы биомеханики. |
| ПК 8.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента | **Навыки:** |
| постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения; |
| курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта |
| **Умения:** |
| управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства моушн-дизайн контента; |
| курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта; |
| работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве моушн-дизайн контента; |
| определять срок исполнения конкретного творческого задания |
| **Знания:** |
| принципов создания моушн-дизайн контента; |
| осноы кинодраматургии; |
| режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; |
| организации производства моушн-дизайн контента; |
| основ управления проектами; |
| особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; |
| программного обеспечение, используемое при создании моушн-дизайн контента; |
| основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; |
| технического английского языка в области моушн-дизайн контента и компьютерной графики; |
| требований охраны труда |

# Раздел 5. Примерная структура образовательной программы

# 5.1. Примерный учебный план

**5.1.1 Примерный учебный план по программе подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Индекс | Наименование | Всего | В т.ч. в форме  практ. подготовки | Объем образовательной программы в академических часах | | | | | | Рекомендуемый курс изучения |
| Другие виды учебных занятий | Лабораторные и практические занятия | Практики | Курсовая работа (проект) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| **Обязательная часть образовательной программы** | | **2952** | **2702** | **225** | **1567** | **900** | **80** |  | **180** | **1, 2, 3** |
| **СГ.00** | **Социально-гуманитарный цикл** | **528** | **414** | **114** | **414** |  |  |  |  | **1, 2, 3** |
| СГ.01 | История России | 34 | 14 | 20 | 14 |  |  |  |  | 1 |
| СГ.02 | Иностранный язык в профессиональной деятельности | 176 | 176 |  | 176 |  |  |  |  | 1, 2, 3 |
| СГ.03 | Безопасность жизнедеятельности | 68 | 28 | 40 | 28 |  |  |  |  | 1 |
| СГ.04 | Физическая культура | 176 | 166 | 10 | 166 |  |  |  |  | 1, 2, 3 |
| СГ.05 | Основы бережливого производства | 34 | 14 | 20 | 14 |  |  |  |  | 1 |
| СГ.06 | Основы финансовой грамотности | 40 | 16 | 24 | 16 |  |  |  |  | 1 |
| **ОП.00** | **Общепрофессиональный цикл** | **417** | **342** | **69** | **312** |  |  |  | **36** | **1** |
| ОП.01 | Информационное обеспечение профессиональной деятельности | 34 | 22 | 12 | 22 |  |  |  |  | 1 |
| ОП.02 | Рисунок с основами перспективы | 74 | 63 | 11 | 63 |  |  |  |  | 1 |
| ОП.03 | Живопись с основами цветоведения | 74 | 64 | 10 | 64 |  |  |  |  | 1 |
| ОП.04 | Технологии создания компьютерной анимации | 34 | 28 | 6 | 28 |  |  |  |  | 1 |
| ОП.05 | Основы композиционного построения в анимации | 91 | 81 | 10 | 81 |  |  |  |  | 1, 2 |
| ОП.06 | История технологий и стилей в визуальном искусстве | 40 | 30 | 10 | 30 |  |  |  |  | 1 |
| ОП 07 | Охрана труда | 34 | 24 | 10 | 24 |  |  |  |  | 3 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 36 | 30 |  |  |  |  |  | 36 | 1 |
| **П.00** | **Профессиональный цикл** | **2007** | **1946** | **42** | **841** | **900** | **80** |  | **144** | **1, 2, 3** |
| **ПМ. 01** | **Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** | **622** | **595** | **23** | **339** | **216** | **20** |  | **24** | **1, 2** |
| МДК.01.01 | Традиционная анимация | 162 | 158 | 4 | 138 |  | 20 |  |  | 1, 2 |
| МДК.01.02 | Компьютерная анимация | 100 | 90 | 10 | 90 |  |  |  |  | 1, 2 |
| МДК.01.03 | Перекладная анимация | 60 | 55 | 5 | 55 |  |  |  |  | 2 |
| МДК.01.04 | Кукольная анимация | 60 | 56 | 4 | 56 |  |  |  |  | 2 |
| УП. 01 | Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий | 108 | 108 |  |  | 108 |  |  |  | 1 |
| ПП. 01 | Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий | 108 | 108 |  |  | 108 |  |  |  | 2 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 24 | 20 |  |  |  |  |  | 24 | 2 |
| **ПМ. 02** | **Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** | **439** | **428** | **7** | **244** | **144** | **20** |  | **24** | **1, 2** |
| МДК.02.01 | Основы художественной постановки | 74 | 70 | 4 | 70 |  |  |  |  | 1 |
| МДК.02.02 | Риггинг и компьютерная перекладка | 197 | 194 | 3 | 174 |  | 20 |  |  | 2 |
| УП. 02 | Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий | 72 | 72 |  |  | 72 |  |  |  | 1, 2 |
| ПП. 02 | Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий | 72 | 72 |  |  | 72 |  |  |  | 2 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 24 | 20 |  |  |  |  |  | 24 | 2 |
| **ПМ. 03** | **Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** | **278** | **272** | **2** | **124** | **108** | **20** |  | **24** | **2** |
| МДК.03.01 | Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | 146 | 144 | 2 | 124 |  | 20 |  |  | 2 |
| УП. 03 | Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | 36 | 36 |  |  | 36 |  |  |  | 2 |
| ПП. 03 | Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | 72 | 72 |  |  | 72 |  |  |  | 2 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 24 | 20 |  |  |  |  |  | 24 | 2 |
| **ПМ.04 (1)** | **Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** | **668** | **651** | **10** | **134** | **432** | **20** |  | **72** | **3** |
| МДК.04.01(1) | Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | 164 | 154 | 10 | 134 |  | 20 |  |  | 3 |
| УП. 04 (1) | Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПП. 04 (1) | Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 72 | 65 |  |  |  |  |  | 72 | 3 |
| **ПМ.04 (2)** | **Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино** | **668** | **647** | **14** | **130** | **432** | **20** |  | **72** | **3** |
| МДК.04.01(2) | Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов | 68 | 64 | 4 | 44 |  | 20 |  |  | 3 |
| МДК.04.02(2) | Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино | 96 | 86 | 10 | 86 |  |  |  |  | 3 |
| УП. 04 (2) | Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПП. 04 (2) | Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 72 | 65 |  |  |  |  |  | 72 | 3 |
| **ПМ. 04 (3)** | **Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино** | **668** | **636** | **25** | **119** | **432** | **20** |  | **72** | **3** |
| МДК.04.01(3) | Моделирование и текстурирование 3D моделей | 68 | 58 | 10 | 58 |  |  |  |  | 3 |
| МДК.04.02(3) | Симуляция физических свойств объекта | 46 | 39 | 7 | 39 |  |  |  |  | 3 |
| МДК.04.03(3) | Риггинг и анимация 3D моделей | 50 | 42 | 8 | 22 |  | 20 |  |  |  |
| УП. 04 (3) | Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино | 216 | 216 |  |  |  |  |  |  | 3 |
| ПП. 04 (3) | Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино | 216 | 216 |  |  |  |  |  |  | 3 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 72 | 65 |  |  |  |  |  | 72 | 3 |
| **ПМ. 04 (4)** | **Создание анимации для гейм-индустрии** | **668** | **653** | **8** | **136** | **432** | **20** |  | **72** | **3** |
| МДК.04.01(4) | Создание анимации для гейм-индустрии | 164 | 156 | 8 | 136 |  | 20 |  |  | 3 |
| УП. 04 (4) | Создание анимации для гейм-индустрии | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПП. 04 (4) | Создание анимации для гейм-индустрии | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 72 | 65 |  |  |  |  |  | 72 | 3 |
| **ПМ. 04 (5)** | **Разработка и создание моушн-дизайн контента** | **668** | **653** | **8** | **136** | **432** | **20** |  | **72** | **3** |
| МДК.04.01(5) | Разработка и создание моушн-дизайн контента | 164 | 156 | 8 | 136 |  | 20 |  |  | 3 |
| УП. 04 (5) | Разработка и создание моушн-дизайн контента | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПП. 04 (5) | Разработка и создание моушн-дизайн контента | 216 | 216 |  |  | 216 |  |  |  | 3 |
| ПА | Промежуточная аттестация | 72 | 65 |  |  |  |  |  | 72 | 3 |
| **Вариативная часть образовательной программы** | | **1296** |  |  |  |  |  |  |  | 1, 2 ,3 |
| **ГИА.00** | **Государственная итоговая аттестация** | **216** |  |  |  |  |  |  |  | 3 |
| **Итого:** | | **4464** |  |  |  |  |  |  |  |  |

# 5.2. Примерный календарный учебный график

5.2.1. По программе подготовки специалистов среднего звена

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Индекс** | **Компоненты**  **программы** | |  | | | | Сентябрь | | | | | | | | | | | | 29  5 | | | | Октябрь | | | | | | | | | | | | 27  2 | | | | Ноябрь | | | | | | | | | | | |  | | | | Декабрь | | | | | | | | | | | | | | | | 30  4 | | | | Январь | | | | | | | | | | | | 26  1 | | | | Февраль | | | | | | | | | | | | 23  1 | | | | Март | | | | | | | | | | | | | | | 30  5 | | | | | Апрель | | | | | | | | | | | | | | 27  3 | | | | Май | | | | | | | | | | | |  | | | | Июнь | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | **Всего часов** | | | | |
| Номера календарных недель | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 | | | | 36 | | | | 37 | | | | 38 | | | | 39 | | | | 40 | | | | 41 | | | | 42 | | | | 43 | | | | 44 | | | | 45 | | | | 46 | | | | 47 | | | | 48 | | | | 49 | | | | 50 | | | | 51 | | | | 52 | | | | 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | | | 7 | | | 8 | | | | | 9 | | | | 10 | | | 11 | | | | 12 | | | | | 13 | | | | 14 | | | 15 | | | | | 16 | | | | 17 | | | | | 18 | | | | | 19 | | | | 20 | | | | 21 | | | 22 | | | | | | 23 | | | | 24 | | | 25 | | | | |  | | | |
| Порядковые номера недель учебного года | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | | | 7 | | | | 8 | | | | 9 | | | | 10 | | | | 11 | | | | 12 | | | | 13 | | | | 14 | | | | 15 | | | | 16 | | | | 17 | | | | 18 | | | | 19 | | | | 20 | | | | 21 | | | | 22 | | | | 23 | | | | 24 | | | | 25 | | | 26 | | | | | 27 | | | | 28 | | | 29 | | | | 30 | | | | | 31 | | | | 32 | | | 33 | | | | | 34 | | | | 35 | | | | | 36 | | | | | 37 | | | | 38 | | | | 39 | | | 40 | | | | | | 41 | | | | 42 | | | 43 | | | | |  | | | |
| **СГ.00** | **Социально-гуманитарный цикл** | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | | **12** | | | |  | | | |  | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | **6** | | | | | **6** | | | | **6** | | | **6** | | | | **6** | | | | | **6** | | | | **6** | | | **6** | | | | | **6** | | | | **6** | | | | | **6** | | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | **324** | | | | |
| СГ.01 | История России | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 34 | | | | |
| СГ.02 | Иностранный язык в профессиональной деятельности | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 74 | | | | |
| СГ.03 | Безопасность жизнедеятельности | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 68 | | | | |
| СГ.04 | Физическая культура | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 74 | | | | |
| СГ.05 | Основы бережливого производства | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 34 | | | | |
| СГ.06 | Основы финансовой грамотности | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 40 | | | | |
| **ОП.00** | **Общепрофессиональный цикл** | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | |  | | | |  | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | **8** | | | | | **8** | | | | **8** | | | **8** | | | | **8** | | | | | **8** | | | | **8** | | | **8** | | | | | **8** | | | | **8** | | | | | **8** | | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | **296** | | | | |
| ОП.01 | Информационное обеспечение в профессиональной деятельности | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 34 | | | | |
| ОП.02 | Рисунок с основами перспективы | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 74 | | | | |
| ОП.03 | Живопись с основами цветоведения | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 74 | | | | |
| ОП.04 | Технологии создания компьютерной анимации | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 34 | | | | |
| ОП.05 | Основы композиционного построения в анимации | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 40 | | | | |
| ОП.06 | История технологий и стилей в визуальном искусстве | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 40 | | | | |
| **П.00** | **Профессиональный цикл** | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | |  | | | |  | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | **7** | | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | **36** | | | | | | **36** | | | | **36** | | | **36** | | | | |  | | | | **386** | | | | |
| **ПМ.00** | **Профессиональные модули** | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | |  | | | |  | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | **7** | | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | **36** | | | | | | **36** | | | | **36** | | | **36** | | | | |  | | | | **386** | | | | |
| **ПМ.01** | **Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | |  | | | |  | | | | **5** | | | | **5** | | | | **5** | | | | **5** | | | | **5** | | | | **5** | | | **5** | | | | | **5** | | | | **5** | | | **5** | | | | **5** | | | | | **5** | | | | **5** | | | **5** | | | | | **5** | | | | **5** | | | | | **5** | | | | | **5** | | | | **5** | | | | **5** | | | **36** | | | | | | **36** | | | | **36** | | |  | | | | |  | | | | **276** | | | | |
| МДК.01.01 | Традиционная анимация | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | |  | | | |  | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | 3 | | | | | 3 | | | | 3 | | | 3 | | | | 3 | | | | | 3 | | | | 3 | | | 3 | | | | | 3 | | | | 3 | | | | | 3 | | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 128 | | | | |
| МДК.01.02 | Компьютерная анимация | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 40 | | | | |
| УП. 01 | Учебная практика | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | 36 | | | | | | 36 | | | | 36 | | |  | | | | |  | | | | 108 | | | | |
| **ПМ.02** | **Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | |  | | | |  | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | | **2** | | | | | **2** | | | | **2** | | | **2** | | | | **2** | | | | | **2** | | | | **2** | | | **2** | | | | | **2** | | | | **2** | | | | | **2** | | | | | **2** | | | | **2** | | | | **2** | | |  | | | | | |  | | | |  | | | **36** | | | | |  | | | | **110** | | | | |
| МДК.02.01 | Основы художественной постановки | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | | 74 | | | | |
| УП. 02 | Учебная практика | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | | 36 | | | | |  | | | | **36** | | | | |
|  | Промежуточная аттестация | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | |  | | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | | | | |  | | | |  | | |  | | | | | 36 | | | | **36** | | | | |
| Вариативная часть образовательной программы | | | | | 10 | | | | 10 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | |  | | | |  | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | | 15 | | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | 15 | | | | |  | | | |  | | | |  | | |  | | |  | | | | **470** | | | | | |
| **Всего час. в неделю**  **учебных занятий** | | | | | 36 | | | | 36 | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | |  | | | |  | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | 36 | | | 36 | | | | **1512** | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | **Компоненты**  **Программы** | |  | | | | Сентябрь | | | | | | | | | | | | | ПН | | | | Октябрь | | | | | | | | | | | | ПН | | | | Ноябрь | | | | | | | | | | | | ПН | | | | Декабрь | | | | | | | | | | | | | | | | ПН | | | | Январь | | | | | | | | | | | | ПН | | | | Февраль | | | | | | | | | | | | ПН | | | | Март | | | | | | | | | | | | | | | | | ПН | | | | | Апрель | | | | | | | | | | | | ПН | | | | | Май | | | | | | | | | | | | | | ПН | | | Июнь | | | | | | | | | | | | | | | | | | **Всего часов** | | |
| Номера календарных недель | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 | | | | 36 | | | | | 37 | | | | 38 | | | | 39 | | | | 40 | | | | 41 | | | | 42 | | | | 43 | | | | 44 | | | | 45 | | | | 46 | | | | 47 | | | | 48 | | | | 49 | | | | 50 | | | | 51 | | | | 52 | | | | 1 | | | | 2 | | | | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | | | 7 | | | | 8 | | | | 9 | | | | 10 | | | | 11 | | | | 12 | | | | | 13 | | | | | 14 | | | 15 | | | | 16 | | | | | 17 | | | | | 18 | | | | 19 | | | | 20 | | | | | | 21 | | | 22 | | | | 23 | | | | | | 24 | | | | 25 | | | | |  | | |
| Порядковые номера недель учебного года | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | |
| 1 | | | | 2 | | | | | 3 | | | | 4 | | | | 5 | | | | 6 | | | | 7 | | | | 8 | | | | 9 | | | | 10 | | | | 11 | | | | 12 | | | | 13 | | | | 14 | | | | 15 | | | | 16 | | | | 17 | | | | 18 | | | | 19 | | | | 20 | | | | 21 | | | | 22 | | | | 23 | | | | 24 | | | | 25 | | | | 26 | | | | 27 | | | | 28 | | | | 29 | | | | 30 | | | | | 31 | | | | | 32 | | | 33 | | | | 34 | | | | | 35 | | | | | 36 | | | | 37 | | | | 38 | | | | | | 39 | | | 40 | | | | 41 | | | | | | 42 | | | | 43 | | | | |  | | |
| **СГ.00** | | **Социально-гуманитарный цикл** | | **4** | | | | **4** | | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | |  | | | |  | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | | **4** | | | | | **4** | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | **120** | | |
| СГ.02 | | Иностранный язык в профессиональной деятельности | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 60 | | |
| СГ.04 | | Физическая культура | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 60 | | |
| **ОП.00** | | **Общепрофессиональный цикл** | | **3** | | | | **3** | | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | | **3** | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | **51** | | |
| ОП. 05 | | Основы композиционного построения в анимации | | 3 | | | | 3 | | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 51 | | |
| **П.00** | | **Профессиональный цикл** | | **19** | | | | **19** | | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | |  | | | |  | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | | **18** | | | | | **18** | | | **36** | | | | **36** | | | | | **36** | | | | | **36** | | | | **36** | | | | **36** | | | | | | **36** | | | **36** | | | | **36** | | | | | |  | | | |  | | | | | **881** | | |
| **ПМ.00** | | **Профессиональные модули** | | **19** | | | | **19** | | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | | **19** | | | |  | | | |  | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | **18** | | | | | **18** | | | | | **18** | | | **36** | | | | **36** | | | | | **36** | | | | | **36** | | | | **36** | | | | **36** | | | | | | **36** | | | **36** | | | | **36** | | | | | |  | | | |  | | | | | **881** | | |
| **ПМ.01** | | **Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** | | **8** | | | | **8** | | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | | **8** | | | |  | | | |  | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | | **6** | | | | | **6** | | |  | | | |  | | | | | **36** | | | | | **36** | | | | **36** | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | **322** | | |
| МДК.01.01 | | Традиционная анимация | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 34 | | |
| МДК.01.02 | | Компьютерная анимация | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 60 | | |
| МДК.01.03 | | Перекладная анимация | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 60 | | |
| МДК.01.04 | | Кукольная анимация | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | |  | | | |  | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | | 2 | | | | | 2 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 60 | | |
| ПП.01 | | Производственная практика | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 108 | | |
| **ПМ.02** | | **Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** | | **7** | | | | **7** | | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | | **7** | | | |  | | | |  | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | | **6** | | | | | **6** | | | **36** | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | | **36** | | | | | | **36** | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | **305** | | |
| МДК.02.02 | | Риггинг и компьютерная перекладка | | 7 | | | | 7 | | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | |  | | | |  | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | | 6 | | | | | 6 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 197 | | |
| УП.02 | | Учебная практика | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | 36 | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 36 | | |
| ПП.02 | | Производственная практика | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | | 36 | | | | | | 36 | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 72 | | |
| **ПМ.03** | | **Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** | | **4** | | | | **4** | | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | | **4** | | | |  | | | |  | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | **6** | | | | | **6** | | | | | **6** | | |  | | | | **36** | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | | **36** | | | | **36** | | | | | |  | | | |  | | | | | **254** | | |
| МДК.03.01 | | Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | | 4 | | | | 4 | | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | |  | | | |  | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | | 6 | | | | | 6 | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 146 | | |
| УП. 03 | | Учебная практика | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | | 36 | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | | | 36 | | |
| ПП.03 | | Производственная практика | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | | 36 | | | | 36 | | | | | |  | | | |  | | | | | 72 | | |
|  | | Промежуточная аттестация | |  | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | |  | | |  | | | |  | | | | | | 36 | | | | 36 | | | | | **72** | | |
| Вариативная часть образовательной программы | | | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | |  | | | |  | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | | 14 | | | | 14 | | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | |  | | | |  | | | | | |  | | | |  | | | |  | | | | |  | | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | |  | | | | | **352** | |
| **Всего час. в неделю**  **учебных занятий** | | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | |  | | | |  | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | | 36 | | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | 36 | | | | | **1476** | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Индекс** | **Компоненты**  **программы** | |  | | | Сентябрь | | | | | | | ПН | | Октябрь | | | | | | ПН | | Ноябрь | | | | | | ПН | | Декабрь | | | | | | | | ПН | | Январь | | | | | | ПН | | Февраль | | | | | | | ПН | | Март | | | | | | | | | ПН | | Апрель | | | | | | ПН | | Май | | | | | | ПН | | Июнь | | | | | | | | **Всего часов** | |
| Номера календарных недель | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 35 | | | 36 | | 37 | | | 38 | | 39 | | 40 | | 41 | | 42 | | 43 | | 44 | | 45 | | 46 | | 47 | | 48 | | 49 | | 50 | | 51 | | 52 | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | | 13 | | | 14 | | 15 | | 16 | | 17 | | 18 | | 19 | | 20 | | 21 | | 22 | | 23 | | 24 | | 25 | |
| Порядковые номера недель учебного года | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | 2 | | 3 | | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | 8 | | 9 | | 10 | | 11 | | 12 | | 13 | | 14 | | 15 | | 16 | | 17 | | 18 | | 19 | | 20 | | 21 | | 22 | | 23 | | 24 | | 25 | | 26 | | | 27 | | 28 | | 29 | | 30 | | 31 | | | 32 | | 33 | | 34 | | 35 | | 36 | | 37 | | 38 | | 39 | | 40 | | 41 | | 42 | | 43 | |
| **СГ.00** | **Социально-гуманитарный цикл** | | **4** | | | **4** | | **4** | | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | |  | |  | | **4** | | **4** | | **4** | | **4** | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **84** | |
| СГ.02 | Иностранный язык в профессиональной деятельности | | 2 | | | 2 | | 2 | | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 42 | |
| СГ.04 | Физическая культура | | 2 | | | 2 | | 2 | | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 42 | |
| **ОП.00** | **Общепрофессиональный цикл** | | **2** | | | **2** | | **2** | | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | | **2** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **34** | |
| ОП.07 | Охрана труда | | 2 | | | 2 | | 2 | | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 34 | |
| **П.00** | **Профессиональный цикл** | | **8** | | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **596** | |
| **ПМ.00** | **Профессиональные модули** | | **8** | | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **596** | |
| **ПМ. 04 (1)** | **Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **164** | |
| МДК.04.01(1) | Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | | 8 | | | 8 | | 8 | | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | |  | |  | | 7 | | 7 | | 7 | | 7 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 164 | |
| УП. 04 (1) | Учебная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| ПП. 04 (1) | Производственная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| **ПМ. 04 (2)** | **Создание визуальных эффектов и компьютерной графики** | | **8** | | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **596** | |
| МДК.04.01(2) | Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов | | 4 | | | 4 | | 4 | | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 68 | |
| МДК.04.02(2) | Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино | | 4 | | | 4 | | 4 | | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | |  | |  | | 7 | | 7 | | 7 | | 7 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 96 | |
| УП. 04 (2) | Учебная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| ПП. 04 (2) | Производственная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| **ПМ. 04 (3)** | **Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино** | | **8** | | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **596** | |
| МДК.04.01(3) | Моделирование и текстурирование 3Dмоделей | | 4 | | | 4 | | 4 | | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 68 | |
| МДК.04.02(3) | Симуляция физических свойств объекта | | 2 | | | 2 | | 2 | | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 46 | |
| МДК.04.03 (3) | Риггинг и анимация 3Dмоделей | | 2 | | | 2 | | 2 | | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | | 2 | |  | |  | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 50 | |
| УП. 04 (3) | Учебная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| ПП. 04 (3) | Производственная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| **ПМ. 04 (4)** | **Создание анимации для гейм-индустрии** | | **8** | | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **596** | |
| МДК.04.01(4) | Создание анимации для гейм-индустрии | | 8 | | | 8 | | 8 | | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | |  | |  | | 7 | | 7 | | 7 | | 7 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **164** | |
| УП. 04 (4) | Учебная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| ПП. 04 (4) | Производственная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| **ПМ. 04 (5)** | **Разработка и создание моушн-дизайн контента** | | **8** | | | **8** | | **8** | | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | | **8** | |  | |  | | **7** | | **7** | | **7** | | **7** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | | | **36** | | **36** | | **36** | | **36** | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **596** | |
| МДК.04.01(5) | Разработка и создание моушн-дизайн контента | | 8 | | | 8 | | 8 | | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | | 8 | |  | |  | | 7 | | 7 | | 7 | | 7 | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **164** | |
| УП 04. (5) | Учебная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
| ПП. 04 (5) | Производственная практика | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 216 | |
|  | Промежуточная аттестация | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **72** | |
| Вариативная часть образовательной программы | | | | | 22 | | 22 | | 22 | | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | | 22 | |  | |  | | 25 | | 25 | | 25 | | 25 | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | **474** |
| **ГИА.00** | | **Государственная итоговая**  **аттестация** | |  | | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | **216** |
| **Всего час. в неделю**  **учебных занятий** | | | | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | |  | |  | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | 36 | | **1476** |

5.3. Примерная рабочая программа воспитания

5.3.1. Цели и задачи воспитания обучающихся при освоении ими образовательной программы:

Цель рабочей программы воспитания – развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи:

* усвоение обучающимися знаний о нормах, духовно-нравственных ценностях, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
* формирование и развитие осознанного позитивного отношения к ценностям, нормам и правилам поведения, принятым в российском обществе (их освоение, принятие), современного научного мировоззрения, мотивации к труду, непрерывному личностному и профессиональному росту;
* приобретение социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, в том числе в профессионально ориентированной деятельности;
* подготовка к самостоятельной профессиональной деятельности с учетом получаемой квалификации (социально-значимый опыт) во благо своей семьи, народа, Родины и государства;
* подготовка к созданию семьи и рождению детей.

5.3.2. Примерная рабочая программа воспитания представлена в Приложении 3.

5.4. Примерный календарный план воспитательной работы

Примерный календарный план воспитательной работы представлен   
в приложении 3.

# Раздел 6. Примерные условия реализации образовательной программы

# 6.1. Требования к материально-техническому обеспечению образовательной программы

6.1.1. Специальные помещения должны представлять собой учебные аудитории для проведения занятий всех видов, предусмотренных образовательной программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной и воспитательной работы, лаборатории, оснащенные оборудованием, техническими средствами обучения и материалами, учитывающими требования международных стандартов.

**Перечень специальных помещений**

**Кабинеты:**

социально-гуманитарных дисциплин;

истории;

иностранного языка;

истории изобразительного искусства;

истории анимации;

рисунка;

живописи;

пластической анатомии;

безопасности жизнедеятельности.

**Лаборатории:**

анимации;

информатики и информационных технологий;

алгоритмизации и программирования;

компьютерной графики.

**Студии:**

анимации и анимационного кино;

видеомонтажная;

графических технологий и стилей в анимационном кино.

**Спортивный комплекс**[[1]](#footnote-1)

**Залы:**

библиотека, читальный зал с выходом в интернет;

просмотровый видеозал;

актовый зал;

помещения, соответствующие профилю подготовки, для работы   
со специализированными материалами: фонотека, видеотека, фильмотека;

6.1.2. Материально-техническое оснащение кабинетов,лабораторий, и баз практики по специальности.

Образовательная организация, реализующая программу специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), должна располагать материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, лабораторной, практической работы обучающихся, предусмотренных учебным планом и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам   
и нормам в разрезе выбранных траекторий. Минимально необходимый для реализации ПОП перечень материально-технического обеспечения, включает в себя:

6.1.2.1. Оснащение кабинетов

Кабинет «Социально-гуманитарных дисциплин»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- ПК моноблок;

- мультимедиа-проектор;

- телевизор.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Истории»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- ПК моноблок;

- мультимедиа-проектор;

- телевизор.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Иностранного языка»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ПК Core 2duo.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Истории изобразительного искусства»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ПКмоноблок.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Истории анимации»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

*-* ПК моноблок.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Рисунка»

1 Аудиторный фонд (крупногабаритное и малогабаритное оборудование, приспособления, инструменты и материалы, необходимые для выполнения практических работ по рисунку).

2 Основное и дополнительное оборудование (мольберты, стулья, табуреты, софиты, подставки для натюрмортов).

3 Материалы для выполнения учебных заданий (предметно-натурный фонд: предметы быта, драпировки, искусственные цветы, фрукты и овощи, чучела животных и птиц, гипсовые модели и слепки).

4 Мультимедийное оборудование:

- ПК моноблок;

- мультимедиа-проектор .

5 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Живописи»

1 Учебные экорше (гипсовые части тела человека (голова, кисти рук, стопы ног, нос, рот, ухо и т.д.), скелет человека, череп, чучела животных и птиц, учебные пособия (книги и альбомы с репродукциями). комплект учебно-методической документации.

2 Основное и дополнительное оборудование (мольберты, столы, стулья, табуреты, софиты).

3 Комплект мультимедийного оборудования:

- мультимедиа-проектор;

- ПК моноблок.

4 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Кабинет «Пластической анатомии»

1 Учебные экорше (гипсовые части тела человека (голова, кисти рук, стопы ног, нос, рот, ухо и т.д.), скелет человека, череп, чучела животных и птиц, учебные пособия (книги и альбомы с репродукциями). комплект учебно-методической документации.

2 Основное и дополнительное оборудование (мольберты, столы, стулья, табуреты, софиты).

3 Комплект учебной мебели на 20 посадочных мест

4 Мультимедийное оборудование:

- ПК моноблок;

- мультимедиа-проектор .

5 Мольберты;

6 Стулья, столы, табуреты.

Кабинет «Безопасности жизнедеятельности»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ПК моноблок.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

6.1.2.2. Оснащение помещений, задействованных при организации самостоятельной и воспитательной работы.

Кабинет «Кабинет для самостоятельной работы»

Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ноутбук

2 Комплект учебной мебели на 20 посадочных мест.

Кабинет для организации самостоятельной и воспитательной работы должнен быть оснащен компьютерной техникой с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду образовательной организации (при наличии).

6.1.2.3. Оснащение лабораторий

Лаборатория «Анимации»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ноутбук

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Лаборатория «Информатики и информационных технологий»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ноутбук;

- ПКмоноблок;

- телевизор.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных местЛаборатория «Алгоритмизации и программирования»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ноутбук;

- ПКмоноблок;

- телевизор.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест.

Лаборатория «Компьютерной графики»

1 Комплект мультимедийного оборудования:

- телевизор;

- ноутбук.;

- ПКмоноблок.;

- телевизор.

2 Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест

6.1.2.4. Оснащение баз практик

Реализация образовательной программы предполагает обязательную учебную и производственную практику.

Учебная практика реализуется в мастерских профессиональной образовательной организации и требует наличия оборудования, инструментов, расходных материалов, обеспечивающих выполнение всех видов работ, определенных содержанием программ профессиональных модулей, отвечающего потребностям отрасли и требованиям работодателей.

Производственная практика реализуется в организациях культурно-художественного, кинематографического, анимационного и рекламного профиля, обеспечивающих деятельность обучающихся в профессиональной области анимация и анимационное кино.

Оборудование предприятий и технологическое оснащение рабочих мест производственной практики должно соответствовать содержанию профессиональной деятельности и дать возможность обучающемуся овладеть профессиональными компетенциями по всем видам деятельности, предусмотренными программой, с использованием современных технологий, материалов и оборудования.

6.1.3. Допускается замена оборудования его виртуальными аналогами.

# 6.2. Требования к учебно-методическому обеспечению образовательной программы

6.2.1. Библиотечный фонд образовательной организации должен быть укомплектован печатными изданиями и (или) электронными изданиями по каждой дисциплине (модулю), из расчета не менее 0,25 экземпляра каждого из изданий, указанных в рабочих программах дисциплин (модулей) в качестве основной литературы, на одного обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих соответствующую дисциплину (модуль).

В случае наличия электронной информационно-образовательной среды допускается замена печатного библиотечного фонда с предоставлением права одновременного доступа не менее 25 процентов обучающихся к цифровой (электронной) библиотеке.

Обучающимся должен быть обеспечен доступ (удаленный доступ), в том числе в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению (при необходимости).

Образовательная программа должна обеспечиваться учебно-методической документацией по всем учебным дисциплинам (модулям).

6.2.2. Обучающиеся инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья должны быть обеспечены печатными и (или) электронными учебными изданиями, адаптированными при необходимости для обучения указанных обучающихся.

6.2.3. Перечень необходимого комплекта лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства.[[2]](#footnote-2)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование лицензионного  и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства** | **Код и наименование учебной дисциплины (модуля)** | **Количество** |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud | ОП.01 Информационное обеспечение профессиональной деятельности |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Krita | ОП.02 Рисунок с основами перспективы |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Krita | ОП.03 Живопись с основами цветоведения |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  TVPaint animation  Krita | ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Krita | ОП.05 Основы композиционного построения в анимации |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Krita | ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве |  |
|  | Windows 10Pro | ОП.07 Охрана труда |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Krita  TVPaint animation  Toon Boom Harmony  Moho Animation  OpenTOONZ | МДК.01.01 Традиционная анимация |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Blender  Cinema 4D  AutodeskMaya  Autodesk 3ds Max  Krita | МДК.01.02 Компьютерная анимация |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Toon Boom Harmony  Moho Animation  Krita | МДК.01.03 Перекладная анимация |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Dragon frames  Krita | МДК.01.04 Кукольная анимация |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Krita | МДК.02.01 Основы художественной постановки |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  TVPaint animation  Toon Boom Harmony  Moho Animation  Krita | МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  TVPaint animation  Toon Boom Harmony  Moho Animation  OpenTOONZ  Krita | МДК.03.01 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  TVPaint animation  Toon Boom Harmony  Moho Animation  OpenTOONZ  Krita | МДК.04.01(1)Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  TVPaint animation  Toon Boom Harmony  Moho Animation  Nuke  DaVinciResolve  Krita | МДК.04.01(2) Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов |  |
|  | Windows 10Pro  AdobeCreativeCloud  Houdini  Blender  Cinema 4D  AutodeskMaya  Autodesk 3ds Max  Krita | МДК.04.02(2) Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино |  |
|  | Windows 10Pro  Adobe Creative Cloud  Blender  Sculptris  ZBrush  Cinema 4D  Autodesk 3ds Max  Unreal Engine  Krita | МДК.04.01(3) Моделирование и текстурирование 3D моделей |  |
|  | Windows 10Pro  Houdini  Blender  Cinema 4D  Autodesk Maya  Autodesk 3ds Max  Krita | МДК.04.02(3) Симуляция физических свойств объекта |  |
|  | Windows 10Pro  Blender  Autodesk Maya  Unreal Engine  Krita | МДК.04.03(3) Риггинг и анимация 3D моделей |  |
|  | Windows 10Pro  Adobe Creative Cloud  Houdini  Blender  Cinema 4D  Autodesk Maya  Autodesk 3ds Max  Unity  UnrealEngine  Krita | МДК.04.01(4) Создание анимации для гейм-индустрии |  |
|  | Windows 10Pro  Adobe Creative Cloud  TVPaint animation  Toon Boom Harmony  Moho Animation  OpenTOONZ  Krita | МДК.04.01(5) Разработка и создание моушн-дизайн контента |  |

6.2.4. Комплектование обучающихся в группы не более 15 человек. Занятия   
по междисциплинарным курсам профессионального цикла проводятся в форме групповых (не более 15 человек) и мелкогрупповых (не более 8 человек).

6.2.5. При освоении профессионального цикла из объема часов самостоятельной работы выделяются часы на индивидуальные занятия с обучающимися, предусматривающие дополнительную работу над завершением программного задания   
по междисциплинарным курсам профессиональных модулей. Индивидуальные занятия   
(не менее 70% от объема времени, отведенного на самостоятельную работу профессионального цикла) проводятся под руководством преподавателя, включаются   
в расписание учебных занятий и в учебную нагрузку преподавателя.

# 6.3. Требования к практической подготовке обучающихся

6.3.1. Практическая подготовка при реализации образовательных программ среднего профессионального образования направлена на совершенствование модели практико-ориентированного обучения, усиление роли работодателей при подготовке специалистов среднего звена путем расширения компонентов (частей) образовательных программ, предусматривающих моделирование условий, непосредственно связанных с будущей профессиональной деятельностью, а также обеспечения условий для получения обучающимися практических навыков и компетенций, соответствующих требованиям, предъявляемым работодателями к квалификациям специалистов.

6.3.2. Образовательная организация самостоятельно проектирует реализацию образовательной программы и ее отдельных частей (дисциплины, междисциплинарные курсы, профессиональные модули, практика и другие компоненты) в форме практической подготовки с учетом требований ФГОС СПО и специфики получаемой специальности.

6.3.3. Образовательная деятельность в форме практической подготовки:

* реализуется при проведении практических и лабораторных занятий, выполнении курсового проектирования, всех видов практики и иных видов учебной деятельности;
* предусматривает демонстрацию практических навыков, выполнение, моделирование обучающимися определенных видов работ для решения практических задач, связанных с будущей профессиональной деятельностью в условиях, приближенных к реальным производственным;
* может включать в себя отдельные лекции, семинары, мастер-классы, которые предусматривают передачу обучающимся учебной информации, необходимой для последующего выполнения работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

6.3.4. Образовательная деятельность в форме практической подготовки может быть организована на *любом* курсе обучения, охватывая дисциплины, профессиональные модули, все виды практики, предусмотренные учебным планом образовательной программы.

6.3.5. Практическая подготовка организуется в учебных, учебно-производственных лабораториях, мастерских, учебно-опытных хозяйствах, учебных полигонах, учебных базах практики и иных структурных подразделениях образовательной организации, а также в специально оборудованных помещениях (рабочих местах) профильных организаций на основании договора о практической подготовке обучающихся, заключаемого между образовательной организацией и профильной организацией, осуществляющей деятельность по профилю соответствующей образовательной программы.

6.3.6. Результаты освоения образовательной программы (ее отдельных частей) могут быть оценены в рамках промежуточной и государственной итоговой аттестации, организованных в форме государственного экзамена и (или) защиты дипломного проекта (работы)**.**

# 6.4. Требования к организации воспитания обучающихся

6.4.1. Воспитание обучающихся при освоении ими основной образовательной программы осуществляется на основе включаемых в настоящую образовательную программу примерной рабочей программы воспитания и примерного календарного плана воспитательной работы (приложение 3).

6.4.2. Рабочую программу воспитания и календарный план воспитательной работы образовательная организация разрабатывает и утверждает самостоятельно с учетом   
примерных рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы.

6.4.3. В разработке рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы имеют право принимать участие советы обучающихся, советы родителей, представители работодателей и (или) их объединений (при их наличии).

# 6.5. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы

6.5.1. Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, в том числе из числа руководителей   
и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 04 Культура, искусство (в сфере экранных искусств),   
и имеющими стаж работы в данной профессиональной области не менее трех лет.

Квалификация педагогических работников образовательной организации должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и (или) профессиональных стандартах (при наличии).

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование   
по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 04 Культура, искусство (в сфере экранных искусств), не реже одного раза в три года   
с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

Доля педагогических работников (в приведенных к целочисленным значениям ставок), обеспечивающих освоение обучающимися профессиональных модулей, имеющих опыт деятельности не менее трех лет в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 04 Культура, искусство (в сфере экранных искусств), в общем числе педагогических работников, реализующих программы профессиональных модулей образовательной программы, должна быть не менее   
5 процентов.

# 6.6 Требования к финансовым условиям реализации образовательной программы.

6.6.1. Примерные расчеты нормативных затрат оказания государственных услуг   
по реализации образовательной программы[[3]](#footnote-3)

Расчеты нормативных затрат оказания государственных услуг по реализации образовательной программы осуществляются в соответствии с Методикой определения нормативных затрат на оказание государственных услуг по реализации образовательных программ среднего профессионального образования по профессиям (специальностям)   
и укрупненным группам профессий (специальностей), утверждаемые Минпросвещения России ежегодно.

Финансовое обеспечение реализации образовательной программы, определенное   
в соответствии с бюджетным законодательством Российской Федерации и Федеральным законом от 29 декабря 2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», включает в себя затраты на оплату труда преподавателей и мастеров производственного обучения с учетом обеспечения уровня средней заработной платы педагогических работников за выполняемую ими учебную (преподавательскую) работу и другую работу   
в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2012 г. № 597   
«О мероприятиях по реализации государственной социальной политики».

# Раздел 7. Формирование оценочных материалов для проведения государственной итоговой аттестации

7.1. Государственная итоговая аттестация (далее – ГИА) является обязательной для образовательных организаций СПО. Она проводится по завершении всего курса обучения по направлению подготовки. В ходе ГИА оценивается степень соответствия сформированных компетенций выпускников требованиям ФГОС СПО.

7.2. Выпускники, освоившие программы подготовки специалистов среднего звена, выполняют ГИА в форме государственного экзамена и (или) защиты дипломного проекта(работы). Требования к содержанию, объему и структуре дипломного проекта (работы) образовательная организация определяет самостоятельно с учетом ПОП.

Государственная итоговая аттестация завершается присвоением квалификации специалиста среднего звена: специалист по анимации и анимационному кино.

7.3. Для государственной итоговой аттестации образовательной организацией разрабатывается программа государственной итоговой аттестации и оценочные материалы.

7.4. Примерные оценочные материалы для проведения ГИА включают типовые задания для государственного экзамена, примеры тем дипломных работ, описание процедур и условий проведения государственной итоговой аттестации, критерии оценки.

Примерные оценочные материалы для проведения ГИА приведены   
в приложении 4.

# **Раздел 8. Разработчики примерной образовательной программы**

**Группа разработчиков**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО | Организация, должность |
| Зуденкова Людмила Георгиевна | Сергиево-Посадский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова». Заместитель директора по учебно-воспитательной работе |
| Саванкова Анастасия Вадимовна | Сергиево-Посадский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова». Преподаватель |
| Подбуртная Наталья Николаевна | Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы «Театральный художественно-технический колледж», директор |
| Бондарь Мария Александровна | Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы «Театральный художественно-технический колледж», преподаватель |
| Тарамаева Мария Сергеевна | Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы «Театральный художественно-технический колледж», преподаватель |

**Руководители группы:**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО | Организация, должность |
| Зуденкова Людмила Георгиевна | Сергиево-Посадский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова». Заместитель директора по учебно-воспитательной работе |

# 

# Приложение 1. Примерные рабочие программы профессиональных модулей

# Приложение 1.1.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# «ПМ 01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАДИЦИОННЫХ И СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий»   
и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций[[4]](#footnote-4)

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| **ОК 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 1** | Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий |
| **ПК 1.1** | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков |
| **ПК 1.2** | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели |
| **ПК 1.3** | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки |
| **ПК 1.4** | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов |
| **ПК 1.5** | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | выполнения поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания;  выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;  выполнения поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;  выполнения поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;  детализации готовых трехмерных компьютерных моделей;  детальной проработки движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;  дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;  заполнения экспозиционных листов;  настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;  определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;  перемещения частей куклы и изменения длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;  разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;  расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;  создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере. |
| Уметь | вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания;  вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания;  вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации,с учетом поставленного задания  вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания;  использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;  использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;  использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;  использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки;  использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;  использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки;  использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете;  использовать инструменты управления анимационным персонажем;  использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении;  использовать приемы и методы цифровой лепки;  использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;  использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа;  применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;  применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;  применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации;  профессионально рисовать;  распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации;  распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;  распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;  распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;  распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;  распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации.  распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации;  применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;  реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки, исходя из паспорта сцены;  реализовывать характерное движение анимационного персонажа  в технологии кукольной анимации, исходя из паспорта сцены;  реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;  составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации. |
| Знать | методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель;  методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;  методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей;  методы и приемы цифровой лепки;  необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;  необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;  необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;  необходимый набор информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;  основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;  основы биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации;  основы биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;  основы компьютерной графики;  основы пластической анатомии человека и животных;  основы рисунка;  принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;  принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;  принципы композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;  принципы работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;  принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;  принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;  принципы работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;  принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;  программное обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;  технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;  технологии анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;  технологии объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;  технологии перекладки;  технологии рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;  этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;  этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;  этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;  этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики. |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов − 622

в том числе в форме практической подготовки − 595

Из них на освоение МДК − 382

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 108

производственная −108

Промежуточная аттестация − 24.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | *11* |
| ПК 1.1-1.2  ПК 1.5-1.6  ОК 01- ОК 09 | Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2Dи 3D инструментов | 334 | 320 | 262 | 228 | 20 |  |  | **72** |  |
| ПК 1.3-1.4  ПК 1.6  ОК 01- ОК 09 | Раздел 2.Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации | 156 | 147 | 120 | 111 |  |  | **36** |  |
|  | Производственная практика (по профилю специальности), часов | ***108*** | *108* |  |  |  | | | | **108** |
|  | Промежуточная аттестация | **24** | *20* |  |  |  | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***622*** | ***595*** | ***382*** | ***339*** | ***20*** |  | ***24*** | ***108*** | ***108*** |

* 1. **Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем в часах** |
| **Раздел 1. Визуализация движения анимационного персонажа с помощью 2D и 3D инструментов** | | | **334** |
| **МДК. 01.01 Традиционная анимация** | | | **162** |
| **Тема 1.1.Механика в анимациис помощью последовательных рисунков** | **Содержание учебного материала** | | **44** |
|  | Компоновка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Спейсинг. Сквош. Стретч. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **42** |
|  | Законы анимации |  |
|  | Понятие промежуточных кадров |
|  | Цикл, остаточное движение |
|  | Понятие глубины в кадре |
|  | Принцип волнообразного движения в анимации |
|  | Принцип работы воды |
|  | Сборка всех заданий в один ролик |
|  | Ткань в анимации |
|  | Цикл неодушевленных персонажей |
|  | Принцип подготовки к действию, действие и реакция на действие, обратная запись на примере задания «Выстрел пушки» |
|  | Принцип дифференцированного движения |
|  | Послойная анимация. Нелинейная панорама |
| **Тема1.2.Биомеханиа животныхс помощью последовательных рисунков** | **Содержание учебного материала** | | **47** |
|  | Биомеханика животных |  |
| **В том числе практических занятий** | | **46** |
|  | Принцип движения птиц |  |
|  | Принцип полета птиц |
|  | Криволинейная панорама |
|  | Движение млекопитающихв цикле |
|  | Движение млекопитающих в пространстве |
|  | Копытные животные. Походка. |
|  | Копытные животные. Бег |
|  | Пальцеходящиеживотные. Собаки |
|  | Пальцеходящие животные. Кошачьи |
|  | Животные иноходцы |
| **Тема 1.3.Биомеханика человекас помощью последовательных рисунков** | **Содержание учебного материала** | | **47** |
|  | Биомеханика человека |  |
| **В том числе практических занятий** | | **46** |
|  | Движение человека. Походка |  |
|  | Движение человека. Бег и прыжок |
|  | Характерные походки человека |
|  | Артикуляция |
|  | Движения человека, рубящего дрова |
|  | Музыкальные сцены (танец) |
|  | Компоузинг |
| **Тема 1.4. Актерская игра** | **Содержание учебного материала** | | **13** |
|  | Игровые сцены в анимации |  |
| **В том числе практических занятий** | | **12** |
|  | Жесты |  |
|  | Эмоции |
|  | Реплика (артикуляция) |
| **Тема 1.5. Анимационный скетчинг** | **Содержание учебного материала** | | **11** |
|  | Техника быстрого рисунка от руки. Особенности анимационного скетчинга. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **10** |
|  | Разница подходов между академическим рисунком и анимационным скетчингом |  |
|  | Перспектива, линия, объем в анимации. |
|  | Общие сведения об анатомии. Строение человека. |
|  | Наброски человека в статике. |
|  | Поворот головы персонажа, поворот персонажа в пространстве, сохранение пропорций |
|  | Наброски человека в движении |
|  | Общие сведения об анатомии четвероногих |
|  | Животный мир в анимации. Наброски в статике и движении млекопитающих |
|  | Анализ анатомии и конструкции персонажа с учётом его характера. Стилистика и гротеск в анимации. |
|  | Зарисовки элементов одежды персонажа |
| **МДК. 01.02 Компьютерная анимация** | | | **100** |
| **Тема 2.1. Понятия и принципы компьютерной графики** | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Работа в программе векторной графики |  |
|  | Работа в программе растровой графики |
|  | Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора. |
|  | Работа с окнами проекции. |
|  | Работа с файлами, импорт и экспорт данных. |
| **Тема 2.2. Моделирование** | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Моделирование. Система координат. Точный ввод параметров. Масштабирование объектов. Опорная точка объекта. Инструменты преобразования осей |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Симметричное моделирование. Булевы операции. |  |
|  | Моделирование скульптуры. Свободное рисование. |
|  | Работа со сплайнами. |
|  | Деформация объектов с помощью кривой. Создание объемных моделей. |
|  | Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста. |
|  | Дополнительные инструменты моделирования. |
| **Тема2.3. Текстурирование** | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Понятие материала и текстур. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Базовый цвет и отражение. Применение эффектов. Нодная система |  |
|  | Отражение и преломление. |
|  | Создание и настройка текстур. |
|  | Процедурные текстуры. |
|  | Карты Normal и Displacement. |
|  | Наложение текстуры по развертке UV. |
|  | Ручная окраска текстуры и вершин. |
| **Тема 2.4. Симуляция физических свойств** | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Понятие физических свойств объекта. Основные параметры и настройки физики |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Работа с частицами. Динамика частиц |  |
|  | П.р.17 Использование силовых установок |
|  | Динамика жидких и газообразных сред |
|  | Динамическаясимуляциямеха |
|  | Динамикаволос |
| **Тема 2.5.** **Анимация** | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Основные понятия анимации. Особенности анимации 3D |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Основы анимации. Знакомство с Timeline. Использованиекривых |  |
|  | Создание и редактирование скелета. Работа с обычной и инверсной кинематикой |
|  | Нелинейнаяанимация |
|  | Сложныеметодыанимации |
|  | Анимацияперсонажа |
|  | Рендеринг |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Задание «Падающий лист на воду». Разработка сцены, варианты листа, основные компоновки, разработка фона для сцены 2. Задание «Травинка». Разработка сцены и фона 3. Задание «Походка мелкой птицы». Разработка персонажа 4. Задание «Иноходцы». Разработка персонажа - иноходца (верблюд, жираф и т д ) 5. Создание искр. 6. Растворение объекта. 7. Разбивание стекла. 8. Создание реалистичного меха. 9. Создание травы. 10. Создание анимации шара, падающего со стола. 11. Создание анимации листа, падающего с дерева. 12. Создание анимации маятника. 13. Создание анимации червяка. 14. Создание анимации травинки. 15. Создание анимации падающих снежинок. 16. Создание анимации детских качелей. | | |  |
| **Курсовой проект (работа)**  Выбор и разработка мультипликационного сюжета самостоятельно каждого обучающегося на тему «Мультипликационный сюжет (аниматик, экспликация) с анимационными объектами» (от 10 до 20 секунд)  1.Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).  2.Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта  3.Выполнение раскадровки и эскизов.  4.Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы  5.Выпонение анимационных сцен.  6.Выполнение компановок к сценам.  7.Фазовка сцен  8. Выполнение фонов к сценам  9. Соединение сцен с фонами  10.Соединение всех сцен в общий проект  11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов  12. Создание титров  13.Раскадровка по литературному сценарию. | | | **20**  (входит в общее количество часов по МДК) |
| **Учебная практика раздела 1**  Задание: разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд  Виды работ   1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный). 2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта 3. Выполнение раскадровки и эскизов. 4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы 5. Выпонение анимационных сцен. 6. Выполнение компановок к сценам. 7. Фазовка сцен 8. Выполнение фонов к сценам 9. Соединение сцен с фонами 10. Соединение всех сцен в общий проект 11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов 12. Создание титров | | | **72** |
| **Раздел 2. Визуализация движения анимационного персонажа в технике перекладки и объемной анимации** | | | **156** |
| **МДК. 01.03 Перекладная анимация** | | | **60** |
| **Тема 3.1. Изготовление перекладочной марионетки** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
|  | Перекладка, и ее отличия от других анимационных техник |  |
| **В том числе практических занятий** | | **11** |
|  | Подбор материала, необходимого для изготовления перекладочной марионетки: бумага, фольга, астролон. |  |
|  | Выбор подходящей по сечению медной проволоки для изготовления шарниров. |
|  | Избежание отражающего эффекта (обратная сторона марионетки окрашивается в черный цвет). |
| **Тема 3.2. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальном станке** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
|  | Принцип движения перекладочного персонажа |  |
| **В том числе практических занятий** | | **11** |
|  | Просмотр предыдущего движения на мониторе. |  |
|  | Применение рейсмуса для фиксации предыдущего движения. |
|  | Способы крепления персонажа на стеклянном ярусе. |
| **Тема 3.3. Механика в анимации с помощью перекладки** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
|  | Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре |  |
| **В том числе практических занятий** | | **11** |
|  | Принцип волнообразного движения. Принцип движения воды. |  |
|  | Принципы движения ткани. |
|  | Сборка всех заданий в один ролик. |
| **Тема 3.4. Биомеханика животных и человека с помощью перекладки** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
|  | Принцип движения животных и человека |  |
| **В том числе практических занятий** | | **11** |
|  | Принцип движения птиц. Принцип полета птиц. |  |
|  | Движение млекопитающих. |
|  | Копытные животные. Походка. Бег. |
|  | Особенности походки собаки |
|  | Особенности походки кошки |
|  | Животные иноходцы (верблюд, жираф и т.д.) |
|  | Сборка всех заданий в один ролик. |
|  | Движения человека. Походка. |
|  | Движение человека. Бег и прыжок. |
|  | Характерные походки человека. |
|  | Артикуляция. |
|  | Сборка всех заданий в один ролик. |
| **Тема 3.5. Компьютерная перекладка** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
|  | Особенности компьютерной перекладки |  |
| **В том числе практических занятий** | | **11** |
|  | Знакомство с интерфейсом |  |
|  | Подготовка персонажей к анимации и фона |
|  | Скелет и инверсная кинематика |
|  | Ключевые кадры и их типы |
|  | Анимация антропоморфных персонажей |
|  | Походка, бег, подъем по лестнице |
|  | Панорамы и крупности |
|  | Эмоции в движении |
|  | Коррекция результата |
|  | Рендер |
|  | Оптимизация проекта и организация рабочего процесса |
| **МДК. 01.04 Кукольная анимация** | | | **60** |
| **Тема 4.1. Разработка кукольного персонажа** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
|  | Разработка кукольного персонажа |  |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
|  | Поиск изобразительного решения, соответствующего стилистике фильма и характеру персонажа. |  |
|  | Изготовление чертежей |
| **Тема 4.2. Изготовление кукольного персонажа** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
|  | Принципы изготовления кукольного персонажа. Секрет анатомического построения скульптуры. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
|  | Изготовление пластилиновой головки для кукольного персонажа |  |
|  | Работа над скульптурой в соответствии с чертежами. |
|  | Использование стеков, штангенциркуля. |
|  | Вставка шариков-глаз в пластилиновую скульптуру. Доведение скульптуры до качественного состояния |
|  | Секрет анатомического построения скульптуры. |
|  | Важность расположения шариков в форме для дальнейшей работы над скульптурой. |
|  | Снятие формы с пластилиновой скульптуры |
|  | Материалы, используемые для формовки скульптуры: гипс, зубоврачебныйматериал «STADONT”. |
| **Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
|  | Принцип съемки кукольного персонажа |  |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
|  | Крепление персонажа на макете. |  |
|  | Применение рейсмуса во время съемки |
|  | Выбор ключевых моментов сцены. |
|  | Предварительная разработка сцены и запись ее в монтажные листы |
| **Тема 4.4. Анимирование куклы на макете** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
|  | Принципы анимирования куклы на макете |  |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
|  | Движение как смена состояний, начиная от простого перемещения в пространстве и заканчивая сменой эмоциональных состояний одушевленного персонажа. |  |
|  | Изучение основных форм движения и их источников. Рассмотрение различных типов походок: вперевалку, на цыпочках, стремительная, хромая. |
|  | Выполнение упражнений «походка персонажа». Работа над выразительными жестами персонажей. |
|  | Просмотр фрагментов из анимационных фильмов с нормальной скоростью, затем покадровым способом. |
|  | Методом сравнительного анализа преподаватель объясняет принцип разложения движения , уделяя внимание особенностям кукольного персонажа. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 2**   1. Поиск и сбор изобразительного и литературного материала для анимационного проекта. 2. Выполнение черновых эскизов,раскадровки. 3. Редактирование киносценария 4. Доработка экспликаций и декорационного решения. 5. Черновой монтаж анимационного проекта | | |  |
| **Учебная практика раздела 2**  Задание: разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд  Виды работ   1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный). 2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта 3. Выполнение раскадровки и эскизов. 4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы 5. Выполнение анимационных сцен. 6. Выполнение компоновок к сценам. 7. Фазовка сцен 8. Выполнение фонов к сценам 9. Соединение сцен с фонами 10. Соединение всех сцен в общий проект 11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов 12. Создание титров | | | **36** |
| **Производственная практика**  Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд  Виды работ   1. Работа над решениями курсового проекта. 2. Раскадровка. 3. Поиск персонажей. 4. Декорации. 5. Выполнение анимационных сцен. 6. Монтаж драматического сюжета. | | | **108** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **24** |
| **Всего:** | | | **622/595** |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации»*,* оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино   
(по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы,   
для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney;[перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж.Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У.Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 808 с.

**3.2.2. Дополнительные источники**

1. Аббасов И.Б.Визуальное восприятие. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 136 с.: ил.
2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на С++.–М.: БИНОМ, 1997.
3. Райт, Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. WritingandDevelopment: методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). – М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. – М.: Машиностроение, 1980.
5. Чехлов Д.А.Визуализация в AutodeskMayA. Mental Ray Renderer. – М.:ДМКПресс, 2015. – 696 с.
6. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. – М.: Диалог-МИФИ, 1995.
7. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. – М.: Диалог-МИФИ, 2000.
8. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
9. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239
10. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>
11. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. – URL:<http://www.blender3d.com.ua>
12. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: 12 http://www.3d-blender.ru

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. | Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта; * при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели. | Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки. | Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов. | Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели. | Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика. | Обучающийся выполняет работу повыставлянию ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональнойдеятельности,применительно кразличнымконтекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать иреализовыватьсобственноепрофессиональное иличностноеразвитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержаниепрофессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовыетпрофессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.2.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# «ПМ.02 ПОДГОТОВКА К СОЗДАНИЮ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ И ИХ ПОСТОБРАБОТКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИДЖИТАЛ-ТЕХНОЛОГИЙ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка**

**с использованием диджитал-технологий»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающихся должен освоить вид деятельности «Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка   
с использованием диджитал-технологий» и соответствующие ему общие компетенции   
и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | 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 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| Код | Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций |
| ВД 2 | Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий |
| ПК 2.1 | Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки |
| ПК 2.2 | Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру |
| ПК 2.3 | Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино |
| ПК 2.4 | Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов |
| ПК 2.5 | Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | взаимодействия с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;  внесения правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино  выполнения поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания;  генерации (рендеринге) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;  добавления анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации компьютерных сцен анимационного кино;  дополнительной настройки параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;  исправления ошибок визуализации компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга;  компоновки и цветокоррекции результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга; мониторинга и настройки технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;  настройки параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;  настройки и корректировки стереопараметров результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино;  определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;  остановки персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру;  принятия решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки;  разбора действий анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;  расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;  решения технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;  сборки анимационных сцен;  создания аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики;  создания виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;  создания ритмической структуры анимационного кино; |
| Уметь | вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания;  достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями  использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;  использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;  использовать инструменты управления анимационным персонажем;  использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;  использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;  использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;  использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики;  использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино;  отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов;  применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;  применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики;  применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;  применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей;  распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;  распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;  реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах;  сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене |
| Знать | виды цветовых пространств и особенности работы в них;  ключевые тенденции в современной иллюстрации и анимации;  необходимые наборы информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;  основы анатомии человека и животных;  основы анимации и мультипликации;  основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино;  основы компьютерной графики;  основы построения композиции кадра;  основы рисунка;  основы сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки);  основные принципы видеомонтажа;  основные принципы распределения хронометража сцены в анимационном кино;  особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;  принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;  принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры  принципы работы с многослойными цифровыми изображениями;  принципы работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;  принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения;  программное обеспечение для постановки виртуальных;  программное обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;  программное обеспечения для композитинга;  профессиональную терминологию в сфере визуализации сцен;  теорию цвета;  технические принципы работы;  технологию компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;  технологию создания образа анимационного персонажа;  форматы графических файлов и видеофайлов и их основных параметров;  этапы рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики; |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов − 439

в том числе в форме практической подготовки − 428

Из них на освоение МДК − 271

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 72

производственная − 72

Промежуточная аттестация − 24.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | *11* |
| ПК 2.1-2.5  ОК 01 - ОК 09 | Раздел 1 Подготовка к созданию анимационных проектов | **74** | 70 | 74 | 70 |  |  |  |  |  |
|  | Раздел 2 Постобработка анимационных проектов с использованием диджитал-технологий | **269** | 266 | 197 | 174 | 20 |  |  | 72 |  |
|  | Производственная практика (по профилю специальности), часов | **72** | 72 |  |  |  | | | | 72 |
|  | Промежуточная аттестация | **24** | 20 |  |  |  | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***439*** | ***428*** | ***271*** | ***244*** | ***20*** |  | ***24*** | ***72*** | ***72*** |

**2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем  в часах** |
| **Раздел 1. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** | | | **74** |
| **МДК. 02.01 Основы художественной постановки** | | | **74** |
| **Тема 1.1. Визуальное восприятие и композиция кадра** | **Содержание учебного материала** | | **18** |
|  | Ощущение и восприятие. Композиция кадра. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **17** |
|  | Основные правила построение кадра |  |
|  | Свойства и особенности кино-пространства |
|  | Виды перспектив |
|  | Основные правила композиции и их роль в кадре |
|  | Работа с натурой. Поиск персонажей. Работа с прототипами. Наброски людей и превращение их в персонажей, животных, предметы и тд |
|  | Основные правила построение кадра |
|  | Свойства и особенности кино-пространства |
|  | Виды перспектив |
|  | Основные правила композиции и их роль в кадре |
|  | Работа с натурой. Поиск персонажей. Работа с прототипами. Наброски людей и превращение их в персонажей, животных, предметы и тд |
|  | Основные правила построение кадра |
|  | Свойства и особенности кино-пространства |
| **Тема 1.2. Дизайн персонажа** | **Содержание учебного материала** | | **18** |
|  | Основы построения и разработка персонажа |  |
| **В том числе практических занятий** | | **17** |
|  | Разработка персонажа |  |
|  | Работа с линейками персонажей |
|  | Карты эмоций. |
|  | Позинг |
|  | Цветовое решение персонажа |
| **Тема 1.3. Работа с фонами** | **Содержание учебного материала** | | **18** |
|  | Разработка локаций и беграундов |  |
| **В том числе практических занятий** | | **17** |
|  | Бэграунды. Работа с натурой. |  |
|  | Выполнение интерьера в монохромной режиме. Формирование глубины кадра |
|  | Работа с режимами освещения. |
|  | Проектирование ПНР со сложным движения камеры: |
|  | Выполнение ПНР в чб и двух тепловых режимах. |
|  | Работа с атмосферами: свежий, роскошный, запущенный, древний, основательный и т.д. |
|  | Круговые ПНР: экстерьер и интерьер. Смена характера пространства в одной ПНР. |
| **Тема 1.4. Стилистическое решение проекта** | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Разработка изобразительного решения для анимационного фильма по выбранной теме. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **19** |
|  | Экранизируемость и неэкранизируемые произведения. Адаптация темы. |  |
|  | Выполнение поисковых эскизов. |
|  | Стилистика и технология проекта. |
|  | Сборка и презентация проекта. Имитация питчинга. |  |
|  | Выполнение изобразительной части анимационного проекта: основные и дополнительные персонажи, животные, пропсы, интерьеры и экстерьеры, панорамы. Шрифт проекта. |  |
| **Раздел 2. Постобработка анимационных проектов с использованием диджитал-технологий** | | | **269** |
| **МДК. 02.02 Риггинг и компьютерная перекладка** | | | **197** |
| **Тема 2.1. Риггинг** | **Содержание учебного материала** | | **66** |
|  | Различные виды риггинга |  |
| **В том числе практических занятий** | | **65** |
|  | Подготовка персонажа в анимации в технике компьютерной перекладки. |  |
|  | Типы создания марионетки для компьютерной перекладки: свободная, связанная костяная, деформеры. |
|  | Программы для создания анимации со свободной марионеткой. Особенности подготовки персонажей. Наборы символов. |
|  | Программы для создания анимации со связанными частями марионетки. Особенности привязки слоев. Свобода движения. |
|  | Программы для создания анимации со скелетной марионеткой и деформерами. Риггинг персонажа. Карта персонажа. Набор вариантов одной детали. |
|  | Круговой риг персонажа. Способы создания. |  |
| **Тема 2.2. Компьютерная перекладка** | **Содержание учебного материала** | | **66** |
|  | Анимация готового рига |  |
| **В том числе практических занятий** | | **65** |
|  | Анимация свободной марионетки. Походка, прыжок, поворот головы. |  |
|  | Анимация костяной марионетки. Актерский этюд. Тайминг. |
|  | Анимация марионетки с деформерами. Сцена из анимационного проекта. |
|  | Анимация персонажа с круговым ригом. Разворот персонажа в перекладочной компьютерной анимации. |
| **Тема2.3. Композитинг и монтаж** | **Содержание учебного материала** | | **65** |
|  | Композитинг и монтаж. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **64** |
|  | Программы для монтажа. Импрт файлов, форматы видеоряда. |  |
|  | Распределение фрагментов видео по дорожке, способы их обработки и соединения. |
|  | Титры. |
|  | Кеинг. |
|  | Использование эффектов в композитинге. |
|  | Экспорт файлов, параметры экспорта. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Разработать идею и концепцию сюжета. 2. Разработать и спланировать изобразительное решение, подобрать персонажи. 3. Составить сценарий и сделать черновую раскадровку. 4. Выполнить правки в сценарии и раскадровке, уточняя стиль и образы персонажей. 5. Составление аниматика. 6. Работа над мультипликатом. 7. Эскизирование. 8. Монтаж сцен. 9. Создание музыкальной композиции. 10. Синхронизация звука и видео. | | |  |
| **Курсовой проект (работа)**  1. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему научно-фантастического литературного произведения.  2. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной сказки.  3. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения современного автора для детей.  4. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения русского поэта "Серебряного Века".  5. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения русского поэта XIX века.  6. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему стихотворения зарубежного поэта.  7. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сказки зарубежного писателя.  8. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему зарубежной народной сказки  9. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему детской развивающей компьютерной игры.  10. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сказки современного российского писателя.  11. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему классического оперного произведения.  12. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему сатирического произведения.  13. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему юмористического произведения.  14. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной колыбельной песни.  15. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему русской народной фольклорной миниатюры (потешки, загадки, пословицы, и т.п.)  16. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к детской образовательной передаче.  17. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему заставки к познавательно-развлекательной передаче.  18. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационного рекламного ролика.  19. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему художественно-анимационных титров к игровому фильму.  20. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему авторского сюжета.  21. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему анимационно-графической части для научно-популярного или обучающего фильма.  22. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему рассказа современного детского писателя.  23. Мультипликационный сюжет, включающий анимацию и панораму на тему лирической прозы. | | | **20**  (входит в общее количество часов по МДК) |
| **Учебная практика раздела 2**   1. Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа 2. Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия 3. Разработка художественного оформления работ 4. Работа художника с персонажами 5. Работа над мультфильмом по заданию 6. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике 7. Композиционное построение ключевых кадров 8. Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. | | | **72** |
| **Производственная практика**  Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд  Виды работ   1. Работа над решениями анимационного проекта. 2. Раскадровка. 3. Поиск персонажей. 4. Декорации. 5. Выполнение анимационных сцен. 6. Монтаж драматического сюжета. | | | **72** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **24** |
| **Всего:** | | | **439/428** |

*По каждому разделу указываются междисциплинарные курсы и соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ, практических и иных занятий. Тематика самостоятельной работы может приводиться по выбору разработчиков по разделу или по теме, при условии необходимости выделения части нагрузки для самостоятельного освоения, если такие виды работ не являются обязательными, самостоятельные работы не указываются. Подробно перечисляются виды работ учебной и (или) производственной практики. Если по профессиональному модулю предусмотрены курсовые проекты (работы), приводятся их темы, указывается содержание обязательных учебных занятий и самостоятельной работы обучающихся.*

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации», «Компьютерная графика»*,* оснащенные в соответствии   
с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация   
и анимационное кино (по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы,   
для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ;[перевод   
   с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж.Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У.Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс,2020. – 808 с.

**3.2.2. Электронные издания**

1. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт.-Москва, 2013.- URL: http**s://**[biblio-online.ru](https://www.biblio-online.ru) (дата обращения 18.11.2022).-Режим доступа для зарегистрир.пользователей. Текст электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Алексеев, А.Г.Дизайн-проектирование: учебное пособие для среднего профессионального
2. образования / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — М.: Издательство Юрайт, 2019 ; Кемерово : Изд-во КемГИК. — 90 с.
3. Витрувий, *-. -.* Десять книг об архитектуре / -. -. Витрувий ; переводчик Ф. А. Петровский. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 318 с.
4. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. − М.: Искусство, 1980. – 240 с.
5. Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. −М. : ВГИК, 1999. – 262 с.
6. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. − Таллин.: ЭстиРаамат, 2000. – 87 с.
7. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. −М. : Красная площадь, 2008. – 630 с.
8. Розенталь А.И. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес. −М.: Триумф, 1996. – 120 с.
9. Ромм М.А. Избранные произв. −М. : Искусство, 1980. – 343 с.
10. Станиславский К.С. Собрание сочинений. −М. : Искусство, 1954-61. – 870 с.
11. Тарковский А.А. Уроки режиссуры. −М. : Искусство, 1993. – 134 с.
12. Феллини Ф. Деталь фильм. −М. : Искусство, 1984. – 450 с.
13. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. −М. : Гаятри, 2008. – 570 с.
14. Чаплин Ч.С. О себе и своем творчестве. −М. : Искусство, 1990. – 280 с.
15. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с.
16. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения. −М. : Искусство, 1964-71. – 840 с.

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки | Обучающийся выполняет работу по созданию рига персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта; * при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру | Обучающийся выполняет работу попостановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино | Обучающийся выполняет работу по выполнению монтаж, композитинга и постобработку анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 2.4 Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов | Обучающийся выполняет работу по воплощению художественного замысла посредством графических и анимационных объектов | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру | Обучающийся выполняет работу по распределению этапов работы, использую разработанные анимационные модели, настраивая освещение, накладывая текстуру | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональнойдеятельности,применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.3.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# 

# «ПМ.03 ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 03. Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающихся должен освоить вид деятельности «Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | 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 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 3** | Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта |
| **ПК 3.1** | Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта |
| **ПК 3.2** | Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов |
| **ПК 3.3** | Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации |
| **ПК 3.4** | Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | выбора оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика;  курирования и контроля качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;  курирования и контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства;  курирования и контроля качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;  постановки и контроля качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения;  постановки и контроля качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;  разработки колористического решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта;  разработки тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта. |
| Уметь | выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;  курировать и оценивать работу актерской группы;  курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта;  определять срок исполнения конкретного творческого задания;  оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту;  применять изобразительные приемы;  применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;  применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;  работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино;  разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта;  разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;  управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта. |
| Знать | виды живописно-графической техники;  виды и стили изобразительного искусства;  возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;  организацию производства анимационного кино;  основы управления проектами;  основы эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;  основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;  основы цветоведения;  основы кинодраматургии;  особенности различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;  программное обеспечение, используемое при создании анимационного кино;  режиссуру анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;  средства и методы осуществления движения анимации;  средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов;  технический английский язык в области анимационного кино и компьютерной графики;  технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта;  технологическую последовательность изготовления фоновой части;  принципы создания анимационного кино;  требования охраны труда. |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов −278

в том числе в форме практической подготовки −272

Из них на освоение МДК −146

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная −36

производственная −72

Промежуточная аттестация − 24.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов)[[5]](#footnote-5) | Самостоятельная работа[[6]](#footnote-6) | Промежуточная аттестация. | Учебная | | | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | | | *11* |
| ПК 3.1-3.4  ОК 01-09 | Раздел 1 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | **182** | 180 | 146 | 124 | 20 |  |  | **36** | | |  |
|  | Производственная практика (по профилю специальности), часов | ***72*** | 72 |  |  |  | | | | | | **72** |
|  | Промежуточная аттестация | **24** | 20 |  |  |  | | | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***278*** | ***272*** | ***146*** | ***124*** | ***20*** |  | ***24*** | | ***36*** | | ***72*** |

**2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем в часах** |
| **Раздел 1. Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** | | | **182** |
| **МДК. 03.01 Организация и создание командного анимационного проекта** | | | **146** |
| **Тема 1.1. Распределение обязанностей при создании**  **анимационного проекта** | **Содержание учебного материала** | | **73** |
|  | Должности сотрудников анимационной студии и их обязанности. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **72** |
|  | Разработка идеи командного проекта. Распределение функций. Планирование сроков. |  |
|  | Подготовка аниматика, распределение сцен, изучение функции режиссера. |
|  | Отрисовка персонажей и фонов, подготовка к анимации, консультация с главным художником. |
|  | Создание анимации, работа в едином стиле, контроль ведущего аниматора. |
|  | Экспорт сцен. Монтаж. Озвучание. Обязанности композера. |
|  | Разработка идеи командного проекта. Распределение функций. Планирование сроков. |
|  | Подготовка аниматика, распределение сцен, изучение функции режиссера. |
|  | Отрисовка персонажей и фонов, подготовка к анимации, консультация с главным художником. |
|  | Создание анимации, работа в едином стиле, контроль ведущего аниматора. |
|  | Экспорт сцен. Монтаж. Озвучание. Обязанности композера. |
|  | Разработка идеи командного проекта. Распределение функций. Планирование сроков. |
|  | Подготовка аниматика, распределение сцен, изучение функции режиссера. |
| **Тема1.2. Техническое оснащение студии** | **Содержание учебного материала** | | **73** |
|  | Необходимое оснащение студии. Нормы охраны труда. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **72** |
|  | Характеристики и стоимость оборудования. Планирование закупок. |  |
|  | Обустройство студии с учетом норм охраны труда. |
|  | Способы работы с фрилансерами. |
|  | Характеристики и стоимость оборудования. Планирование закупок. |
|  | Обустройство студии с учетом норм охраны труда. |
|  | Способы работы с фрилансерами. |
|  | Характеристики и стоимость оборудования. Планирование закупок. |
|  | Обустройство студии с учетом норм охраны труда. |
|  | Способы работы с фрилансерами. |
|  | Характеристики и стоимость оборудования. Планирование закупок. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**  Изучение нормативных документов. Оформление технологической и техническойдокументации в соответствии с нормативной базой. Заполнение бланков нормативной документации. Подготовка рефератов,докладов, разработка электронных учебных материалов. Подготовка к практическим работам с использованием методическихрекомендаций преподавателя, оформление практических работ, отчетов и подготовка к их защите. Построение схемы, отражающей взаимосвязь факторов внутренней и  внешней среды организации. Разработка миссии и долгосрочных целей организации. Построение структуры своей организации в  соответствии с поставленными миссией и целями. | | |  |
| **Курсовой проект (работа)**  Выбор и разработка мультипликационного сюжета в форме проектной работы на тему «Мультипликационный сюжет (аниматик, экспликация) с анимационными объектами» (от 10 до 20 секунд)  1.Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).  2.Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта  3.Выполнение раскадровки и эскизов.  4.Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы  5.Выпонение анимационных сцен.  6.Выполнение компановок к сценам.  7.Фазовка сцен  8. Выполнение фонов к сценам  9. Соединение сцен с фонами  10.Соединение всех сцен в общий проект  11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов  12. Создание титров  13.Раскадровка по литературному сценарию. | | | **20**  (входит в общее количество часов по МДК) |
| **Учебная практика раздела 1**  Определение структуры и коммуникационных процессов анимационной студии. Организация работы сотрудников анимационной студии.Применение методов и стилей управления персоналом анимационной студии. Составление характеристики основных фондов анимационной студии Расчет показателей эксплуатации основных фондов. Расчет оборотных средств анимационной студии. Определениесостава и структуры персонала анимационной студии. Анализ внутренней и внешней среды анимационной студии. Анализ психологического климата коллектива анимационной студии. Способы решения конфликтных ситуаций по  конкретным кейсам. Структура расходов организации и их классификация. Организация процесса производства и реализациипродукции анимационной студии | | | **36** |
| **Производственная практика**  Ознакомление с анимационной студией, режимом работы, правилами внутреннего распорядка. Ознакомление с комплексомоборудования анимационной студии. Изучение организации работы анимационной студии. Анализ структуры анимационной студии.Анализ планирования производственной деятельности и сбыта в анимационной студии. Изучение системы управленияколлективом в анимационной студии. Изучение структуры рынка услуг в области анимационной студии. Механизмы ценообразования напродукцию и услуги в области фотографии. Анализ планирования производственной деятельности и сбыта, производственнойструктуры, системы управления качеством. Применение требований нормативных документов к основным видам услуг.Выполнение работы по заказам населения. Осуществление профессиональной деятельности в соответствии с  законодательством и правилами обслуживания населения Расчет основных технико-экономических показателе  Задание: разработка сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд  Виды работ   1. Работа над решениями анимационнногопроекта. 2. Раскадровка. 3. Поиск персонажей. 4. Декорации. 5. Выпонение анимационных сцен. 6. Монтаж драматического сюжета. | | | **72** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **24** |
| **Всего:** | | | **278/272** |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации», «Компьютерная графика»*,* оснащенные в соответствии   
с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация   
и анимационное кино (по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ;[перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. История искусств. Эпохи и образы : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л.М. Ванюшкина, С.А. Тихомиров, И.И. Куракина, Л.В. Дмитриева. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 538 с.
9. Петрушин, В.И.Психология и педагогика художественного творчества + доп. Материал в ЭБС : учебное пособие для среднего профессионального образования / В.И. Петрушин. — 3-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 395 с.
10. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
11. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
12. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
13. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
14. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
15. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А.Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 208 с.
16. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс,2020. – 808 с.

**3.2.2. Основные электронные издания**

* + - 1. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт.-Москва, 2013.- URL: https://biblio-online.ru(дата обращения 18.11.2022).-Режим доступа для зарегистрир.пользователей. Текст электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Алексеев, А.Г.Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — М. : Издательство Юрайт, 2019 ; Кемерово : Изд-во КемГИК. — 90 с.
2. Витрувий, *-. -.* Десять книг об архитектуре / -. -. Витрувий ; переводчик Ф. А. Петровский. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 318 с.
3. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. − М.: Искусство, 1980. – 240 с.
4. Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. −М. : ВГИК, 1999. – 262 с.
5. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. − Таллин. : ЭстиРаамат, 2000. – 87 с.
6. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. −М. : Красная площадь, 2008. – 630 с.
7. Розенталь А.И. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес. −М. : Триумф, 1996. – 120 с.
8. Ромм М.А. Избранные произв. −М. : Искусство, 1980. – 343 с.
9. Станиславский К.С. Собрание сочинений. −М. : Искусство, 1954-61. – 870 с.
10. Тарковский А.А. Уроки режиссуры. −М. : Искусство, 1993. – 134 с.
11. Феллини Ф. Деталь фильм. −М. : Искусство, 1984. – 450 с.
12. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. −М. : Гаятри, 2008. – 570 с.
13. Чаплин Ч.С. О себе и своем творчестве. −М. : Искусство, 1990. – 280 с.
14. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с.
15. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения. −М. : Искусство, 1964-71. – 840 с.

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта | Обучающийся выполняет работу по разработке конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессеосвоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта; * при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов | Обучающийся выполняет работу помоделировании художественно-колористического решение анимационного проекта на основе референсов | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации | Обучающийся выполняет работу по анимационному проектированию с учетом современных тенденций в области анимации | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта | Обучающийся выполняет работу по организации работы исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.4.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# 

# «ПМ 04 (1) ПОДГОТОВКА И ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА АНИМАЦИОННОГО КИНО»

**2023 г*.***

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 04 (1)Подготовка и обеспечение подготовительного периода   
анимационного кино»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

* + 1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| **ОК 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 4** | Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино |
| **ПК 4.1** | Конструировать визуальные образы анимационных персонажей |
| **ПК 4.2** | Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сценанимационного кино |
| **ПК 4.3** | Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино |
| **ПК 4.4** | Определять методы и приемы съемки анимационного кино |
| **ПК 4.5** | Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино |
| **ПК 4.6** | Разрабатывать общую визуальную стилистику проекта в процессе создания анимационного кино |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | взаимодействия с творческой группой по вопросам стилизации объектов анимационного кино;  взаимодействия с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;  взаимодействия со специалистами по подготовке к производству анимационного кино по вопросам реализации эскизов объектов в виртуальном пространстве;  внесения корректировок в постановку виртуальных камер по комментариям творческой группы в ходе всего процесса производства анимационного кино вплоть до финальной визуализации (рендера);  внесения правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино;  детализации и финальной проработки утвержденных творческой группой эскизов объектов анимационного кино;  добавления в сцену финальных моделей всех объектов и окружения персонажа анимационного кино;  контроля соблюдения заданного художественного стиля объектов при реализации эскизов в виртуальном пространстве специалистами по подготовке к производству анимационного кино;  контроля финальной отрисовки объектов анимационного кино по утвержденному концепту в заданной стилистике и в соответствии с проектными требованиями;  мониторинга и настройки технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;  обмена производственным материалом с подразделениями препродакшена, моделинга, ригинга и анимации;  общего контроля и сопровождении стилистики проекта анимационного кино;  определения ключевых поз персонажей в соответствии с хронометражем раскадровки или аниматика;  определения ритмической структуры анимационного кино, распределения тайминга ключевых действий и задания хронометража сцен;  подбора вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в соответствии с художественными требованиями проекта;  постановки персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру;  предварительной расстановки камер в трехмерных сценах анимационного кино в соответствии с раскадровкой и требованиями творческой группы;  приемки собранных сцен, выдачи комментариев, передачи принятого материала на утверждение режиссеру анимационного кино;  принятия решений по основным характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки;  разделения фаз движения персонажей и объектов анимационного кино;  разработки и выбора методов и приемов съемки в соответствии с раскадровкой, требованиями режиссера анимационного фильма;  разработки и создания предварительных эскизов предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом творческой группы;  распределения персонажей и объектов в виртуальном пространстве с учетом тайминга, сборка анимационных сцен;  решения художественных и технических задач по оптимизации производственного процесса определения основных поз и характеристик движения персонажа в соответствии с сюжетом анимационного кино;  решения технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;  решения художественных и технических задач по постановке виртуальных камер для съемки анимационного кино;  сборки анимационных сцен;  создания последовательной нарезки кадров в анимационном кино;  создания 2D-раскадровки в анимационном кино;  создания аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики;  создания виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;  создания дополнительных специализированных эскизов для корректной реализации объектов в виртуальном пространстве;  создания ритмической структуры анимационного кино;  художественной постановки виртуальных камер в сценах, определения ключевых сцен, точек розыгрыша и приемов их съемки в анимационном кино |
| Уметь | вносить корректировки в стилистику проекта в соответствии с комментариями режиссера анимационного кино;  достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями;  использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики;  использовать программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики;  использовать программное обеспечение для сборки трехмерных сцен и постановки виртуальных камер анимационного кино;  использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов;  определять действия анимационного персонажа, его движение в динамике по заданному хронометражу;  определять тайминг и задавать траектории движения виртуальных камер в соответствии с раскадровкой или аниматиком;  определять тайминг (хронометраж) и задавать ключевые движения персонажей и объектов в соответствии с раскадровкой или аниматиком;  осуществлять декомпозицию общих задач для соблюдения хронометража проекта в анимационном кино;  осуществлять поиск вспомогательных изображений (референсов);  отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов;  применять в производстве анимационного кино основные принципы драматургии;  применять на практике различные художественные техники;  применять основные методы видеосъемки при постановке виртуальных камер;  применять основные операторские приемы видеосъемки при постановке виртуальных камер  применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;  применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики;  применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей;  применять различные техники и специализированное программное обеспечение для осуществления текущего и оперативного контроля выполнения художниками-аниматорами поставленных задач;  производить предварительное тестирование персонажей и объектов, используемых при сборке анимационных сцен на предмет их соответствия основным техническим критериям производственного процесса;  разрабатывать 2D-раскадровки в анимационном кино;  рисовать от руки и с использованием графических редакторов;  следовать общей визуальной концепции проекта;  создавать объекты в разных художественных стилях;  сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене;  читать и понимать техническую документацию, применяемую при создании анимационного кино |
| Знать | ключевые тенденции в современной иллюстрации и анимации;  нормы этики делового общения;  основы актерского мастерства;  основы анатомии и биомеханики;  основы анатомии человека и животных;  основы анимации и мультипликации;  основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино;  основы живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики;  основы компьютерной графики и графического рисунка;  основы построения композиции кадра;  основы режиссуры и сценария;  основы сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки);  основы черчения;  основные виды программного обеспечения, используемого при производстве анимационного кино;  основные виде программного обеспечения, используемого при создании раскадровки;  основные операторские приемы видеосъемки;  основные принципы видеомонтажа;  основные принципы производства анимационного кино;  основные принципы распределения хронометража сцены в анимационном кино;  основные схемы освещения;  особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;  программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино и компьютерной графики;  программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики;  программное обеспечение для сборки сцен и постановки виртуальных камер в трехмерных сценах анимационного кино;  профессиональную терминологию в сфере компьютерной графики;  технические принципы работы кинокамеры;  технологии процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино;  технологии создания образа анимационного персонажа |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов− 668

в том числе в форме практической подготовки − 651

Из них на освоение МДК − 164

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 216

производственная − 216

Промежуточная аттестация − 72.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | *11* |
| ПК 4.1-4.6  ОК 01-09 | Раздел 1 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | **380** | 370 | 164 | 134 | 20 |  |  | **216** |  |
|  | Производственная практика (по профилю специальности), часов | ***216*** | 216 |  |  |  | | | | **216** |
|  | Промежуточная аттестация | **72** | 65 |  |  |  | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***668*** | ***651*** | ***164*** | ***134*** | ***20*** |  | ***72*** | ***216*** | ***216*** |

* 1. **Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем  в часах** |
| **Раздел 1. Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** | | | **380** |
| **МДК. 04.01 Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино** | | | **164** |
| **Тема 1.1 Разработка**  **анимационного проекта** | **Содержание учебного материала** | | **36** |
|  | Понятие лейаута. Основные этапы работы над сторибордингом. Основы рисунка и раскадровки, композиция и перспектива. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **34** |
|  | Сбор изобразительного материала. Зарисовки |  |
|  | Разработка персонажей Определение пропорциональных соотношений персонажей между собой |
|  | Композиционное построение ключевых кадров |
|  | Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров |
|  | Выполнение "линейки персонажей" в окончательном варианте, в цвете, в выбранной технике |
|  | Поисковые эскизы к мультфильму с вариантами цветового решения |
|  | Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере |
|  | Разработка художественного оформления работы |
| **Тема1.2 Визуальное восприятие и композиция кадра** | **Содержание учебного материала** | | **36** |
|  | Ощущение и восприятие. Композиция кадра. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **34** |
|  | Зрительная ситсема восприятия |  |
|  | Восприятие формы, фигуры и фона. Восприятие пространства. Визуальные иллюзии. |
|  | Направляющие и центры внимания.Объективы и фокусное расстояние |
|  | Композиция кадра(продолжение). Сетка золотого сечения, линии внимания, направляющие, акценты, равновесие. Разбор примеров кадров. Анализ нескольких кадров. |
| **Тема 1.3 Основы монтажа** | **Содержание учебного материала** | | **46** |
|  | Основы монтажа |  |
| **В том числе практических занятий** | | **44** |
|  | Монтаж по крупности. Поставить кадр по заданию (выдается локация с персонажами) |  |
|  | Правило треугольника(восьмерки). Разбираем сцены диалогов. |
|  | Работа с персонажами, позинг. |
|  | Монтаж по направлению движения. Разбираем сцены погонь. |
|  | Монтаж по фазе движения. Разбираем экшн сцены. |
|  | Темпоритм. Разбор кино-примеров.Тайминг. |
|  | Виды межкадровых переходови стили монтажа. |
| **Тема 1.4 Цифровой композитинг** | **Содержание учебного материала** | | **46** |
|  | Общее представление о комопзитенге. Ретроспектива. Терминология. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **44** |
|  | Глубина, расстояние и перспектива |  |
|  | Базовые манипуляции над изображением |
|  | Композитингпредумноженных изображений. Цветокоррекция и объединение предумноженных изображений. |
|  | Ротоскопинг.Процедурное извлечение маски. |
|  | Трекинг и стабилизация изображения. |
|  | Целостность сцены. Цвет и освещени. Характеристики камеры |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Анализ нескольких кадров. 2. Поставить кадр по заданию (выдается локация с персонажами). 3. Создание сцены диалога (выдается локация с персонажами и сценарий). 4. Изучение реальных примеров композитинга: «Суперсемейка» 5. Изучение реальных примеров композитинга: «Я, робот» 6. Изучение реальных примеров композитинга: «Человек-паук 2» 7. Экшн сцена с мокап-анимацией. 8. Выбрать и разобрать сцену погони. 9. Разработка своего проекта. Лейаут | | |  |
| **Курсовой проект (работа)**  Выбор и разработка мультипликационного сюжета самостоятельно каждого обучающегося на тему «Мультипликационный сюжет (аниматик, экспликация) с анимационными объектами» (от 10 до 20 секунд)  1.Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный).  2.Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта  3.Выполнение раскадровки и эскизов.  4.Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы  8. Выполнение фонов к сценам  9. Соединение сцен с фонами  10.Соединение всех сцен в общий проект  11. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов  12. Создание титров  13. Раскадровка по литературному сценарию. | | | **20**  (входит в общее количество часов по МДК) |
| **Учебная практика раздела 1**  Задание: разработка комического сюжета с 3-мя персонажами на 10-15 секунд  Виды работ   1. Выбор темы на курсовой проект (литературный сценарий, музыкальный или свободный). 2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта 3. Выполнение раскадровки и эскизов. 4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы | | | **216** |
| **Производственная практикараздела 1**  Задание: разработка драматического сюжета с 3-мя персонажами на 10-20 секунд  Виды работ   1. Работа над решениями курсового проекта. 2. Разработка персонажей, выбор техники, разработка стилевого решения курсового проекта 3. Выполнение раскадровки и эскизов. 4. Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы | | | **216** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **72** |
| **Всего:** | | | **668/651** |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации»*,* оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино   
(по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы,   
для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney;[перевод   
   с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж.Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У.Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс,2020. – 808 с.

**3.2.2. Основные электронные издания**

1. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт.-Москва, 2013.- URL: https://biblio-online.ru(дата обращения 18.11.2022).-Режим доступа для зарегистрир. пользователей. Текст электронный.

**Медиаматериалы**

1. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
2. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239
3. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL**:** <http://abduzeedo.com/>
4. Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. – URL:<http://www.blender3d.com.ua>
5. Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: 12 http://www.3d-blender.ru

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Аббасов И.Б.Визуальное восприятие. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 136 с.: ил.
2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на С++.–М.: БИНОМ, 1997.
3. Райт, Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. WritingandDevelopment: методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). – М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. – М.: Машиностроение, 1980.
5. Чехлов Д.А.Визуализация в AutodeskMayA. Mental Ray Renderer. – М.:ДМКПресс, 2015. – 696 с.
6. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. – М.: Диалог-МИФИ, 1995.
7. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. – М.: Диалог-МИФИ, 2000.

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей | Обучающийся выполняет работу поконструированию визуальных образов анимационных персонажей | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сценанимационного кино | Обучающийся выполняет работу по постановке анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сценанимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 4.3 Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | Обучающийся выполняет работу посозданию предварительных ключевых поз и тайминга движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино | Обучающийся выполняет работу по применению методов и приемов съемки анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 4.5 Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино | Обучающийся выполняет работу по разработке и согласовыванию с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 4.6 Разрабатывать общую визуальную стилистику проекта в процессе создания анимационного кино | Обучающийся выполняет работу поразрабатке общей визуальной стилистики проекта в процессе создания анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях  Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержаниеьпрофессиональной документации, правильно ее использует; - понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовыетпрофессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.5.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# «ПМ 04. (2) СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В АНИМАЦИОННОМ КИНО»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 04. (2) Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Создание визуальных эффектов и компьютерной графики   
в анимационном кино» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| **ОК 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 5** | Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино |
| **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** | 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

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;  взаимодействия с техническими специалистами по вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса;  визуализации, предварительной компоновки и цветокоррекции отдельных ключевых кадров трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  внесения изменений и дополнений в визуально-техническое решение, необходимых для производства выполняемого визуального эффекта;  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;  добавления анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  задания проходов визуализации для каждого рендер-слоя;  исправления ошибок визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга;  компоновки и цветокоррекции результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга в соответствии с художественными эскизами и экспликациями на основе мастер-сцен;  написания, отладки и внедрения специализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса поточной визуализации компьютерных сцен анимационного кино;  настройки и корректировки стереопараметров результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  настройки и корректировки шейдеров, определяющих оптические свойства объектов трехмерных сцен анимационного кино;  настройки параметров визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса;  настройки параметров визуально-технического решения в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и поставленной задачей;  отправки трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на поточную визуализацию на рендер-сервер;  разделения визуализируемого рабочего материала на рендер-слои;  разработки методов и реализации процесса непрерывной передачи данных из других производственных отделов в отдел визуализации в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;  разработки методов и реализации процесса непрерывной передачи данных из отдела визуализации в отдел композитинга в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;  решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  создания 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;  создания, размещении и настройке параметров источников света в трехмерной компьютерной сцене анимационного кино;  составления рабочей документации, связанной с осуществлением процесса поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен и оптимизацией производства анимационного кино;  технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино. |
| Уметь | владеть базовыми навыками программирования и написания сценариев (скриптования) и алгоритмов;  владеть программным обеспечением для производства визуального эффекта;  вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства выполняемого визуального эффекта;  выявлять несоответствия технологическим требованиям и брак в поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;  использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;  использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;  использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен;  использовать компьютерные программы для выполнения задач по прикладному программированию в компьютерной графике;  использовать компьютерные программы для композитинга с целью осуществления деятельности, связанной с настройкой освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;  использовать компьютерные программы для композитинга;  использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;  использовать фото- и кинематографические методы и приемы для постановки света в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;  использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  использовать цветовые экспликации и мастер-сцены для настройки освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;  понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде;  применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;  реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах. |
| Знать | базовые знания математики, физики и химии;  виды цветовых пространств и особенности работы в них  методы и алгоритмы визуализации трехмерных сцен;  методы и математические алгоритмы, лежащие в основе технологий визуализации;  методы и математические алгоритмы, лежащие в основе технологий наложения и смешивания графических файлов;  нормы этики делового общения;  основы анимации;  основы компьютерной графики;  основы построения композиции кадра;  основы программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;  основы программирования;  основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен;  основные схемы освещения;  особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;  практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации;  принципы написания алгоритмов для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;  принципы работы с многослойными цифровыми изображениями;  программное обеспечение для взаимодействия с рендер-сервером;  программное обеспечение для композитинга;  программное обеспечение для организации производства и управления им;  программное обеспечение для трехмерной визуализации;  программные продукты для моделирования визуальных эффектов;  профессиональные терминологии в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;  психологическое воздействие цвета;  теорию цвета;  технический английский язык в области производства компьютерной графики;  технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;  физику распространения света, оптику;  физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, разбираться в математических моделях этих процессов и их аналогов в программной среде;  форматы графических файлов и видеофайлов и их основных параметров;  форматы графических файлов и их основные параметры  цифрового цветового круг;  языки программирования и способы их практического применения для оптимизации производственного процесса создания анимационного кино. |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов − 668

в том числе в форме практической подготовки − 647

Из них на освоение МДК − 164

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 216

производственная − 216

Промежуточная аттестация − 72.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | *11* |
| ПК 5.1-5.5  ОК 1-9 | Раздел 1. Художественно-технические решения для создания визуальных эффектов | **176** | 172 | 68 | 64 |  |  |  | **108** |  |
| ПК 5.1-5.5  ОК 1-9 | Раздел 2. Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | **204** | 194 | 96 | 66 | 20 |  |  | **108** |  |
|  | Производственная практика (по профилю специальности), часов | ***216*** | 216 |  |  |  | | | | **216** |
|  | Промежуточная аттестация | **72** | 65 |  |  |  | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***668*** | ***647*** | ***164*** | ***130*** | ***20*** |  | ***72*** | ***216*** | ***216*** |

* 1. **Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем в часах** |
| **Раздел 1 Художественно-технические решения для создания визуальных эффектов** | | | **68** |
| **МДК. 04.01 (2) Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов** | | | **68** |
| **Тема 1.1** Теоретические основы композиционного построения  в графическом и  в объемно-пространственном  анимационном проекте | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Серия графических композиций по заданному сюжету с одним персонажем |  |
|  | Определение ключевых моментов сюжета, композиционное построение ключевых кадров |
|  | Разработка персонажа |
|  | Уточнение основных пропорций персонажа |
|  | Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров |
|  | Графическая проработка отобранных эскизов кадров |
|  | Разработка художественного оформления работы |
| **Тема 1.2** Создание цветового единства в композиции по законам колористики | **Содержание учебного материала** | | **20** |
|  | Законамколористики |  |
| **В том числе практических занятий** | | **18** |
|  | Работа художника с персонажами (продолжение) |  |
|  | Цветовое решение персонажей с использованием неограниченной цветовой палитры |
|  | Композиционное построение ключевых кадров |
|  | Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров |
|  | Линейная и тональная проработка отобранных эскизов кадров |
|  | Разработка художественного оформления работы |
| **Тема 1.3** Подготовка к разработке художественно-технического решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике | **Содержание учебного материала** | | **28** |
|  | Этапы создания визуальных эффектов для анимационного кино |  |
| **В том числе практических занятий** | | **26** |
|  | Сбор материалов визуальных эффектов. |  |
|  | Комбинирование элементов визуальных эффектов с оригинальным изображением для оценки качества выполненного визуального эффекта. |
|  | Разбиение задачи на составные элементы. |
|  | Поиск и обоснование подхода к решению задачи. |
|  | Нахождение оптимальной комбинации инструментов для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике. |  |
| **Раздел 2. Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино** | | | **312** |
| **МДК. 04.02 (2) Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино** | | | **96** |
| **Тема 2.1** Основы трехмерной графики | **Содержание учебного материала** | | **10** |
|  | Виды анимации. Компьютерная анимация. Анимация. Стерео анимация. Флэш анимация. |  |
|  | Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях. |  |
|  | Общее понятие о методах отображения. Сцена в трехмерной графике. Управление видами. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **9** |
|  | Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора. |  |
|  | Работа с окнами проекции. |
|  | Работа с файлами, импорт и экспорт данных. |
|  | Настройка интерфейса. |
| **Тема 2.2** Объекты в трёхмерном пространстве и работа с ними | **Содержание учебного материала** | | **10** |
|  | Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях |  |
| **В том числе практических занятий** | | **9** |
|  | Геометрические примитивы. Создание. Типы. |  |
|  | Выделение объектов и установка свойств объекта. Использование слоев. |
|  | Трансформация объектов. Опорные точки. Команды выравнивания. Сетки. Параметры привязки. |
|  | Клонирование объектов. |
|  | Группировка объектов и создание связей между ними. |
| **Тема 2.3**Основы моделирования | **Содержание учебного материала** | | **10** |
|  | Основы моделирования |  |
| **В том числе практических занятий** | | **9** |
|  | Основные инструменты редактирования. |  |
|  | Симметричное моделирование. Булевы операции. |
|  | Моделирование скульптуры. Свободное рисование. |
|  | Работа со сплайнами. |
|  | Деформация объектов с помощью кривой. Создание объемных моделей. |
|  | Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста. |
|  | Дополнительные инструменты моделирования. |
| **Тема 2.4** Материалы и текстуры | **Содержание учебного материала** | | **10** |
|  | Понятие материала. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе |  |
| **В том числе практических занятий** | | **9** |
|  | Базовый цвет и отражение. |  |
|  | Рамповые шейдеры. |
|  | Применение эффектов. |
|  | Мультиматериалы. |
|  | Отражение и преломление. |
|  | Создание и настройка текстур. |
|  | Процедурные текстуры. |
|  | Карты Normal и Displacement. |
|  | Наложение текстуры по развертке UV. |
|  | Ручная окраска текстуры и вершин. |
|  | Создание и настройка нодов. Работа с NodeEditor. |
| **Тема 2.5**Динамика частиц | **Содержание учебного материала** | | **10** |
|  | Понятие системы частиц. Применение системы частиц. |  |
| **В том числе практических занятий** | | **9** |
|  | Особенности работы частиц. Природа частиц. |  |
|  | Свойства и атрибуты частиц. |
|  | Работа со скоростью и ускорением. |
|  | Работа с силовыми полями. |
| **Тема 2.6**Динамика жидких и газообразных сред | **Содержание учебного материала** | | **10** |
|  | Понятие динамики жидкости и газообразных сред |  |
| **В том числе практических занятий** | | **9** |
|  | Типы флюидов. |  |
|  | Контейнеры и внутреннее устройство флюидов. |
|  | Динамическая анимация флюидов. |
|  | Визуализация объемных флюидов. |
|  | Визуальные свойства поверхности воды. |
|  | Рыбалка на озере. |
|  | Буйки и поплавки. |
| **Тема 2.7**Динамическая симуляция меха | **Содержание учебного материала** | | **9** |
|  | Динамическая симуляция меха |  |
| **В том числе практических занятий** | | **8** |
|  | Подготовка модели к покрытию мехом. |  |
|  | Причесывание и редактирование меховых свойств. |
|  | Настройка формы и внешнего вида меха. |
|  | Главный метод изучения свойств меха. |
|  | Освещениемеха. |
| **Тема 2.8** Динамика волос | **Содержание учебного материала** | | **9** |
|  | Динамика волос |  |
| **В том числе практических занятий** | | **8** |
|  | Законы динамики. |  |
|  | Создание системы волос. Типы визуализации волос. |
|  | Требования к поверхности для создания волос. Система волос и ее свойства. |
|  | Редактирование длины волос. |
|  | Коллизии и взаимодействия с поверхностям. |
|  | Индивидуальные свойства волос. |
| **Тема 2.9** Физика мягких и твердых тел | **Содержаниеучебногоматериала** | | **9** |
|  | Физика мягких и твердых тел |  |
| **В том числе практических занятий** | | **8** |
|  | Физика мягких тел. Основные параметры SoftBody. |  |
|  | Анимация движения ткани. |
|  | Анимация подвесного моста. |
|  | Анимация колебания веревки. |
|  | Работа с силовыми полями. |
|  | Динамический рисунок. |
|  | Физика твердых тел. |
|  | Симуляция разрушений, взрывов. |
|  | Анимация разбивания стекла. |
|  | Симуляция металической цепи. |
| **Тема 2.10** Методы освещения на основе трассировки  и диффузного отражения | **Содержание учебного материала** | | **9** |
|  | Параметры дополнительного освещения. |  |
|  | Локальные и глобальные параметры дополнительного освещения. |
|  | Диффузное отражение. Параметры диффузного отражения. |
|  | Материалы на основе дополнительного освещения. |
| **В том числе практических занятий** | | **8** |
|  | Экспозиция. Режимы экспозиции. Псевдоцветное управление экспозицией. |  |
|  | Создание атмосферных эффектов. |
|  | Создание Солнца. |
|  | Создание облаков. |
|  | Создание сцены болота. |
|  | Создание эффектов визуализации. Создание оптических эффектов. |
|  | Создание электрического разряда в розетке электросети. |
|  | Создание эффекта неонового освещения. |
|  | Блеск поверхности самолета. |
|  | Другие эффекты визуализации. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Обзор программных средств для трехмерной графики. 2. Составление таблицу модификаторов и дать краткую характеристику каждому. 3. Составление таблицу примитивов и дать краткую характеристику каждому. 4. Составление таблицу булевых операций и дать краткую характеристику каждому. 5. Составление таблицу сплайнов и дать краткую характеристику каждому. 6. Изучение различных свойств материалов: отражение и преломление света, прозрачность, люминесцентные материалы. 7. Изучение физики объектов. 8. Создание кольца «Всевластья». 9. Создание светящихся сфер. 10. Создание океана. 11. Создание искр. 12. Создание симуляции жидкостей. 13. Создание симуляциипара от чашки чая. 14. Растворение объекта. 15. Разбивание стекла. 16. Анимация столкновения планет. 17. Создание реалистичного меха. 18. Создание травы. | | | **\*** |
| **Учебная практика раздела 2**   1. Создание симуляции текучего огня. 2. Создание симуляции взрыва. 3. Создание симуляции жидкостей на основе вокселей. 4. Создание симуляциидыма. 5. Создание симуляцииразводов на воде. | | | **216** |
| **Курсовой проект (работа)**   1. Создание небольших сцен разрушения объектов. 2. Создание небольших сцен превращение объекта в пепел. 3. Создание небольших сцен анимации постройки дома. 4. Создание небольших сцен разрушение дома. | | | **20**  (входит в общее количество часов по МДК) |
| **Производственная практика**   1. Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов. 2. Создание сцены с созданием визуальных эффектов. | | | **216** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **72** |
| **Всего:** | | | **668/647** |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации»*,* оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино   
(по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы,   
для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКесне и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ; [перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. — 264 с. : ил.
3. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В. Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 808 с.
14. ЭранДинур. Визуальные эффекты: взгляд изнутри. Для профессионалов кинопроизводства и тех, кто хочет ими стать / науч. ред. Я. Е. Гурин; пер. с англ. И. Л. Люско; . – М.: ДМК Пресс, 2021. – 238 с.: ил.

**3.2.2. Электронные издания**

1. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт.-Москва, 2013.- URL: https://biblio-online.ru(дата обращения 18.11.2022).-Режим доступа для зарегистрир. пользователей. Текст электронный**.**

2. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>

3.НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239

4.Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>

5.Уроки по Блендер [Электронный ресурс]. – URL:<http://www.blender3d.com.ua>

6.Уроки и новости по 3d моделированию в программе Blender 3D [Электронный ресурс]. – URL: 12 http://www.3d-blender.ru

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Аббасов И.Б.Визуальное восприятие. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 136 с.: ил.
2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на С++.–М.: БИНОМ, 1997.
3. Райт, Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. WritingandDevelopment: методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). – М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. – М.: Машиностроение, 1980.
5. Чехлов Д.А.Визуализация в AutodeskMayA. Mental Ray Renderer. – М.:ДМКПресс, 2015. – 696 с.
6. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. – М.: Диалог-МИФИ, 1995.
7. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. – М.: Диалог-МИФИ, 2000.

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 5.1 Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино | Обучающийся выполняет работу посозданию визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 5.2 Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике | Обучающийся выполняет работу посозданию с помощью методов и алгоритмов физических свойств объектов в компьютерной графике | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 5.3 Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен | Обучающийся выполняет работу понастрайке освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 5.4 Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино | Обучающийся выполняет работу по разработке методов, алгоритмов и создает подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 5.5 Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен | Обучающийся выполняет работу по выполнению компоновки и финальной постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики;   защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях  Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержаниеьпрофессиональной документации, правильно ее использует; - понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовыетпрофессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.6.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# «ПМ 04. (3) ПРОИЗВОДСТВО ТРЕХМЕРНОГО (3D) ЦИФРОВОГО АНИМАЦИОННОГО КИНО»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 04. (3) Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино»**

* 1. **Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино»   
и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| **ОК 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 6** | Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино |
| **ПК 6.1** | Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели |
| **ПК 6.2** | Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино |
| **ПК 6.3** | Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию |
| **ПК 6.4** | Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах |
| **ПК 6.5** | Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | детализации готовых трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  разработки дизайна персонажей анимационных фильмов в трехмерном пространстве;  создания трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере;  построения полигональной сетки трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино;  создания внутренней структуры файлов для обработки и хранения трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино;  подбора цветовой палитры для текстурной карты для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  нанесения базового цвета на текстурную карту для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  детализации текстурной карты с помощью процедурных текстур для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  детализации текстурной карты с помощью цифровых фотографий для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  создания текстурных карт и масок для рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  создания текстурных карт и масок для настройки отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  создания текстурных карт и масок для настройки распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  создания базового шейдера для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  настройки распространения света внутри трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок;  настройки отражающих и преломляющих способностей трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок;  настройки рельефа поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с помощью изменения параметров базового шейдера и применения технических карт и масок;  рисования текстурных карт, отвечающих за количество виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  рисования текстурных карт, отвечающих за цвет виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  рисования текстурных карт, отвечающих за форму и длину виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей анимационного кино  настройки цвета виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей;  настройки прозрачности виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей;  получения изображений трехмерных компьютерных моделей анимационного кино с виртуальным волосяным покровом для определения характера реакции виртуального материала волосяного покрова на различные способы освещения;  создания виртуальной трехмерной сцены с источниками света;  расположения и ориентации элементов компьютерной системы движений и деформаций в виртуальном трехмерном пространстве в соответствии с особенностями строения и функциональными требованиями к движению и деформациям конкретной трехмерной компьютерной модели анимационного кино;  настройки каждого элемента компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями трехмерной компьютерной модели анимационного кино;  настройки взаимодействия элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино;  создания элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино |
| Уметь | использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;  использовать приемы и методы цифровой лепки;  использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении;  использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки;  использовать программное обеспечение для полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении;  использовать программное обеспечение при создании текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  использовать графический планшет для решения задач создания текстурных карт цвета;  различать и выбирать цвета и оттенки из спектра цветов для решения задач создания текстурных карт моделей анимационного кино;  использовать фотоколлаж при создании текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  использовать программное обеспечение для генерации вспомогательных текстурных карт на основе высокодетализированной трехмерной компьютерной модели анимационного кино;  использовать программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  использовать методы и приемы создания основных и составных шейдеров для компьютерных моделей анимационного кино;  применять для настройки шейдеров технические карты и маски;  использовать программное обеспечение для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  использовать программное обеспечение для создания текстурных карт;  применять вспомогательные текстурные карты для настройки визуализации виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей;  выполнять настройку параметров виртуального волосяного покрова посредством текстурных карт;  использовать программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации;  использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении;  использовать методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией в готовом программном обеспечении;  анализировать принципы работы техники и предметов, представленных в виде трехмерных компьютерных моделей, для выявления и устранения движений и деформаций, не соответствующих функциональным требованиям. |
| Знать | основы компьютерной графики;  программноге обеспечение для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении;  методы и приемы цифровой лепки;  основы пластической анатомии человека и животных;  методы и приемы нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель анимационного кино;  методы и приемы построения стилизованных анимационных персонажей для анимационных фильмов;  основы компьютерной графики;  методы и приемы создания процедурных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  программное обеспечение для создания текстурных карт;  приемов и методов создания фотоколлажей с применением специальных эффектов;  виды вспомогательных текстурных карт для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  программного обеспечения для визуализации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  приемы и методы применения технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  приемы и методы применения текстурных карт цвета для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино  свойства и параметры основных типов шейдеров;  приемы и методы создания основных шейдеров для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  законов колористики;  программное обеспечение для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  параметры и свойства виртуального волосяного покрова в выбранном программном обеспечении для создания виртуального волосяного покрова трехмерных компьютерных моделей анимационного кино;  программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации;  основы анатомии живых существ;  основы механики движения скелета и мышц живых существ;  методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении;  методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций трехмерной компьютерной модели анимационного кино в готовом программном обеспечении;  основы анимации трехмерных компьютерных моделей анимационного кино в готовом программном обеспечении |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов − 668

в том числе в форме практической подготовки − 636

Из них на освоение МДК − 164

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 216

производственная − 216

Промежуточная аттестация − 72.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | *11* |
| ПК 6.1-6.3  ОК01-09 | Раздел 1. Создание трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино | **176** | 166 | 68 | 58 |  |  |  | **108** |  |
| ПК 6.4-6.5  ОК 01-09 | Раздел 2. Создание оптических и физических свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей | **204** | 189 | 96 | 61 | 20 |  | **108** |  |
|  | Производственная практика (по профилю специальности), часов | ***216*** | 216 |  |  |  | | | | **216** |
|  | Промежуточная аттестация | **72** | 65 |  |  |  | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***668*** | ***636*** | ***164*** | ***119*** | ***20*** |  | ***72*** | ***216*** | ***216*** |

* 1. **Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем в часах** |
| **Раздел 1. Создание трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино** | | | **176** |
| **МДК. 04.01 (3) Моделирование и текстурирование 3D моделей** | | | **68** |
| **Тема 1.1 Основные понятия и принципы компьютерной графики** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
| 1 | Основные принципы и понятия компьютерной графики. Типы графики. Области применения компьютерной графики. |
| 2 | Виды графики. Растровая графика. Векторная графика. Фрактальная графика. |
| 3 | Понятие формата файла. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы файлов. Универсальные форматы файлов растровой графики. |
| 4 | Форматы видеофайлов. |
| 5 | Программное обеспечение компьютерной графики. Графические редакторы. |
| 6 | Аппаратное обеспечение компьютерной графики. Видеокарты и их характеристики. Основные типы накопителей информации. |
| **Тема1.2 Основы трехмерной графики** | **Содержание учебного материала** | | **5** |
| 1 | Виды анимации. Компьютерная анимация. Анимация. Стерео анимация. Флэш анимация. |
| **В том числе практических занятий** | | **4** |
| 1 | Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора. |
| 2 | Работа с окнами проекции. |
| 3 | Работа с файлами, импорт и экспорт данных. |
| 4 | Настройка интерфейса. |
| **Тема 1.3 Объекты в трёхмерном пространстве и работа с ними** | **Содержание учебного материала** | | **9** |
| 1 | Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и  многоугольники. Общее понятие о проекциях. |
| 2 | Общее понятие о методах отображения. Сцена в трехмерной графике. Управление видами. |
| **В том числе практических занятий** | | **8** |
| 1 | Геометрические примитивы. Создание. Типы. |
| 2 | Выделение объектов и установка свойств объекта. Использование слоев. |
| 3 | Трансформация объектов. Опорные точки. Команды выравнивания. Сетки. Параметры привязки. |
| 4 | Клонирование объектов. |
| 5 | Группировка объектов и создание связей между ними. |
| **Тема 1.4 Основы моделирования** | **Содержание учебного материала** | | **11** |
| 1 | Принципы моделирования. Типы моделирования. Нормали. Подчиненные объекты. Вспомогательные объекты. |
| **В том числе практических занятий** | | **10** |
| 1 | Моделирование простейших объектов. |
| 2 | Двухмерные сплайны и фигуры. Рисование в двухмерном пространстве. |
| 3 | Редактирование сплайнов. Модификаторы сплайнов. |
| 4 | Каркасы и многоугольники. |
| 5 | Модификаторы и сетки модификаторов. |
| 6 | Типы модификаторов. |
| **Тема 1.5 Сложные методы моделирования** | **Содержание учебного материала** | | **13** |
| **1** | Сложные методы моделирования. Скульптурирование. |
| **В том числе практических занятий** | | **12** |
| 1 | Создание сложных сцен с помощью внешних ссылок и системы управления активными сценами. |
| 2 | Схематические виды. |
| 3 | Основы деформирования поверхности с помощью кисти. Методы использования кисти. Параметры кисти. |
| 4 | Основы деформирования поверхности с помощью модификатора каркаса. |
| 5 | Модификаторы дополнительных поверхностей. |
| 6 | Составные объекты. Типы составных объектов. Принципы работы с ними. |
| 7 | Создание лоскутов. Редактирование лоскутов. Применение к лоскутным модификаторам. |
| 9 | NURBS-кривые и поверхности. Редактирование NURBS-объектов. NURBS-компоненты. |
| **Тема 1.6 Основы работы с графическими редакторами. Основы цифрового рисунка** | **Содержание учебного материала** | | **11** |
| 1 | Искусство цифрового рисования. Особенности и недостатки. |
| 2 | Перспектива в 2D пространстве. Способы построения перспективы посредством растровых редакторов. |
| **В том числе практических занятий** | | **10** |
| 1 | Интерфейс и настройки рабочего пространства растрового редактора. |
| 2 | Панель инструментов. Настройка инструментов. |
| 3 | Работа с файлами и изображениями. |
| 4 | Принципы работы со слоями и масками. |
| 5 | Создание эффектов. |
| 6 | Принципы построения растровых изображений. |
| 7 | Создание фонов в растровом редакторе. |
| 8 | Создание паттернов в растровом редакторе. |
| 9 | Создание текстур с растровом редакторе. |
| 10 | Создание мраморной текстуры. |
| 11 | Создание текстуры фольги. |
| 12 | Создание текстуры дерева. |
| 13 | Создание текстуры бумаги. |
| 14 | Создание медной текстуры. |
| 15 | Создание гранжевой текстуры. |
| 16 | Создание текстур ткани. |
| 17 | Создание текстуры водной глади. |
| 18 | Создание текстуры травы. |
| **Тема 1.7 Материалы и текстуры** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
| 1 | Главные технические аспекты текстурирования. Основы дизайна в создании текстур. |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
| 1 | Понятие материала. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе. |
| 2 | Свойство материалов. Цвет. Прозрачные и непрозрачные объекты. |
| 3 | Стандартные материалы. |
| 4 | Составные материалы и модификаторы материалов. |
| 5 | Карты: основные понятия. |
| 6 | Типы карт материалов. |
| 7 | Специализированные материалы. |
| 8 | Модификаторы наложения карт и растяжение шкуры. |
| 9 | Каналы. Визуализация текстуры. |
| 10 | Карты нормалей. |
| 11 | Развертывание произвольных объектов.Простые техники низкополигонального развертывания. |
| 12 | Правильное планарное проецирование, создание развертки под уже готовые карты. |
| 13 | Универсальная техника развертывания объектов любой сложности через швы. |
| 14 | Развертка человекоподобных и высокополигональных объектов. |
| 15 | Создание текстуры на основании развертки. Принципы рисования текстур по разверткам. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Редакторы растровой и векторной графики, их назначение и возможности. 2. Растрирование. Методырастрирования. 3. Трассировка. Методы трассировки. 4. Обзор программных средств для трехмерной графики. 5. Составление таблицу модификаторов и дать краткую характеристику каждому. 6. Составление таблицу примитивов и дать краткую характеристику каждому. 7. Составление таблицу булевых операций и дать краткую характеристику каждому. 8. Составление таблицу сплайнов и дать краткую характеристику каждому. 9. Изучение различных свойств материалов: отражение и преломление света, прозрачность, люминесцентные материалы. | | |  |
| **Учебная практика раздела 1**   1. Создание кольца «Всевластья». 2. Создание малины. 3. Создание светящихся сфер. 4. Создание гавайской гитары. 5. Создание карандаша. 6. Создание океана. | | | **108** |
| **Раздел 2 Создание оптических и физических свойств поверхностей трехмерных компьютерных моделей** | | | **204** |
| **МДК. 04.02 (3) Симуляция физических свойств объекта** | | | **46** |
| **Тема 2.1 Методы освещения на основе трассировки**  **и диффузного отражения** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
| 1 | Понятие освещение. Типы источников. Методы освещения. |
| **В том числе практических занятий** | | **3** |
| 1 | Параметры дополнительного освещения. |
| 2 | Локальные и глобальные параметры дополнительного освещения. |
| 3 | Диффузное отражение. Параметры диффузного отражения. |
| 4 | Материалы на основе дополнительного освещения. |
| **Тема 2.2 Атмосферные эффекты и эффекты визуализации** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
| **5** | Экспозиция. Режимы экспозиции. Псевдоцветное управление экспозицией. |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |
| 1 | Создание атмосферных эффектов. |
| 2 | Создание Солнца. |
| 3 | Создание облаков. |
| 4 | Создание сцены болота. |
| 5 | Создание эффектов визуализации. Создание оптических эффектов. |
| 6 | Создание электрического разряда в розетке электросети. |
| 7 | Создание эффекта неонового освещения. |
| 8 | Блеск поверхности самолета. |
| 9 | Другие эффекты визуализации. |
| **Тема 2.3 Динамика частиц** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
| 1 | Динамическая симуляция. Законы динамики. |
| 2 | Понятие системы частиц. Особенности работы частиц. Природа частиц. |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |
| 1 | Создание системы частиц. |
| 2 | Свойства и атрибуты частиц. |
| 3 | Работа со скоростью и ускорением. |
| **Тема 2.4 Динамика жидких и газообразных сред** | **Содержание учебного материала** | | **7** |
| 1 | Понятие флюидов. Типы флюидов. Область применения флюидов. |
| **В том числе практических занятий** | | **6** |
| 1 | Контейнеры и внутреннее устройство флюидов. |
| 2 | Динамическая анимация флюидов. |
| 3 | Визуализация объемных флюидов. |
| 4 | Визуальные свойства поверхности воды. |
| 5 | Рыбалка на озере. |
| 6 | Буйки и поплавки. |
| **Тема 2.5 Динамическая симуляция меха** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
| 1 | Понятие, типы, методы изучения свойств меха. |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |
| 1 | Подготовка модели к покрытию мехом. |
| 2 | Причесывание и редактирование меховых свойств. |
| 3 | Настройка формы и внешнего вида меха. |
| 4 | Главный метод изучения свойств меха. |
| 5 | Освещениемеха. |
| **Тема 2.6 Динамика волос** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
|  | Волосяной симулятор.Типы визуализации волос.Законы динамики. |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |
|  | Создание системы волос. |
|  | Требования к поверхности для создания волос. Система волос и ее свойства. |
|  | Редактирование длины волос. |
|  | Коллизии и взаимодействия с поверхносттю. |
|  | Индивидуальные свойства волос. |
|  | Три типа кривых при работе с системой волос. |
|  | Волосы и текстуры цвета. |
|  | Практическоесозданиепрически. Стрижка, укладываниеи прическа. |
|  | Увеличение густоты прически. |
|  | Настройкаформы волос. Настройка освещения. |
|  | Заплетание косичек. |
| **Тема 2.7 Динамика ткани** | **Содержание учебного материала** | | **7** |
|  | Симуляция ткани. Концепция симуляции ткани. Свойства ткани. |
| **В том числе практических занятий** | | **6** |
|  | Определение свойств ткани и внешних сил. |
|  | Моделирование динамики ткани. |
|  | Просмотр натяжения ткани. |
|  | Моделирование динамичного поведения ткани. |
| **МДК. 04.03 (3) Риггинг и анимация 3 D моделей** | | | **50** |
| **Тема 3.1 Основы анимации** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
| 1 | Типы анимации. Терминология. Применения анимации. Главный принцип анимации в 3D. Общие принципы и внутреннее устройство анимации в 3D. |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |
| 1 | Управление временными интервалами. Установка скорости кадров. |
| 2 | Ключевые кадры. Автоматическая установка ключей. Копирование параметрических ключей. |
| 3 | Панель треков. Просмотр и редактирование параметров ключей. |
| 4 | Анимация объектов. Анимация камер. Анимация источников света. Анимация материалов. |
| 5 | Анимация на основе ограничений и контроллеров. |
| **Тема 3.2 Сложные методы анимации** | **Содержание учебного материала** | | **14** |
| 1 | Процедурная анимация. Разница между скриптами.Деформеры. |
| **В том числе практических занятий** | | **13** |
| 1 | Модификаторы анимации. |
| 2 | Закрепление ключей анимации во внешнем файле. |
| 3 | Анимация с помощью выражений и связывания параметров. |
| 4 | Преобразования объекта с помощью выражений. |
| 5 | Работа со слоями анимации. |
| 6 | Сохранениеанимационныхпоследовательностей. |
| 7 | Загрузка анимации. |
| **Тема 3.3 Анимация персонажа** | **Содержание учебного материала** | | **16** |
| 1 | Настройка персонажей. Использование готовых решений. |
| **В том числе практических занятий** | | **15** |
| 1 | Построение скелетной системы. |
| 2 | Прямая и обратная кинематика. |
| 3 | Создание системы обратной кинематики. |
| 4 | Методы обратной кинематики. |
| 5 | Создание и анимация двуногих персонажей. |
| 6 | Создание персонажа. Анимация персонажа. |
| 7 | Создание группы персонажей. |
| 8 | Создание группы двуногих персонажей. |
| **Тема 3.4 Система рендеринга** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
| 1 | Рендер. Движки рендера. Особенности настройки в 3D. Освещение. |
| **В том числе практических занятий** | | **11** |
| 1 | Основы обработки. |
| 2 | Настройка параметров рендера в трехмерном редакторе. |
| 3 | Основы работы с видеоредакторами. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 2**   1. Создание искр. 2. Растворение объекта. 3. Разбивание стекла. 4. Анимация столкновения планет. 5. Создание реалистичного меха. 6. Создание травы. 7. Создание анимации шара, двигающегося по лабиринту с переключением камер. 8. Создание анимации шара, падающего со стола. 9. Создание анимации листа, падающего с дерева. 10. Создание анимации маятника. 11. Создание анимации червяка. 12. Создание анимации травинки. 13. Создание анимации падающих снежинок. 14. Создание анимации детских качелей. | | |  |
| **Курсовой проект (работа)**   1. Визуализация гостиной комнаты. 2. Моделирование персонажа. 3. Визуализация окружения анимационной сценки. 4. Разработка пропсов. 5. Создание стилизованного цикла ходьбы. 6. Лицевая анимация. 7. Смешение циклов походки и бега. | | | **20**  (входит в общее количество часов по МДК) |
| **Учебная практика раздела 2**   1. Создание сцены с белочкой. 2. Создание сцены с мешком. 3. Создание сцены с летающим роботом-клешней. | | | **108** |
| **Производственная практика**   1. Создание сцены с персонажем человека. 2. Создание сцены с собственным персонажем. | | | **216** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **72** |
| **Всего:** | | | **668/636** |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации»*,* оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино   
(по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы,   
для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

* + 1. **Основные печатные издания**

1.ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКесне и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.

2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ; [перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. — 264 с. : ил.

3. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.

4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.

5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.

6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.

7. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.

8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.

9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.

10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.

11. Хуркман А. В. Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.

12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.

13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 808 с.

**3.2.2. Основные электронные издания**

1**.** ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт.-Москва, 2013.- URL: https://biblio-online.ru(дата обращения 18.11.2022).-Режим доступа для зарегистрир. пользователей. Текст электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. 1.Аббасов И.Б.Визуальное восприятие. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 136 с.: ил.
2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на С++.–М.: БИНОМ, 1997.
3. Райт, Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. WritingandDevelopment: методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). – М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
4. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. – М.: Машиностроение, 1980.
5. Чехлов Д.А.Визуализация в AutodeskMayA. Mental Ray Renderer. – М.:ДМКПресс, 2015. – 696 с.
6. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. – М.: Диалог-МИФИ, 1995.
7. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. – М.: Диалог-МИФИ, 2000.

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 6.1 Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели | Обучающийся выполняет работу по созданию промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта; * при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 6.2 Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | Обучающийся выполняет работу по созданию текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 6.3 Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию | Обучающийся выполняет работу по созданию шейдеров и воплощает их предварительную визуализацию | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 6.4 Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах | Обучающийся выполняет работу по созданию виртуального волосяного покрова на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощает его визуализацию в анимационных фильмах | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 6.5 Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций | Обучающийся выполняет работу по созданию компьютерных систем движений и деформаций, определяет связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавает системы коррекции деформаций | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях  Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержаниеьпрофессиональной документации, правильно ее использует; - понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовыетпрофессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.7.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# «ПМ. 04 (4) СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ ДЛЯ ГЕЙМ-ИНДУСТРИИ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 04. (4) Создание анимации для гейм-индустрии»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающихся должен освоить вид деятельности «Создание анимации для гейм-индустрии» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| **ОК 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 7** | Создание анимации для гейм-индустрии |
| **ПК 7.1** | Создавать анимацию для компьютерных игр с применением специализированного программного обеспечения |
| **ПК 7.2** | Моделировать дизайн компьютерных игр с учетом требований современных тенденций в области дизайна и эргономичности пользовательского интерфейса |
| **ПК 7.3** | Разрабатывать сценарий и вселенную игры с использованием геймдизайна и геймдевелопмента |
| **ПК 7.4** | Оптимизировать анимацию в компьютерных играх с применением программ для синтеза анимации и интерактивных функций |
| **ПК 7.5** | Разрабатывать компьютерные игры с использованием межплатформенных сред, адаптировать анимацию под разные платформы |
| **ПК 7.6** | Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерных игр |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | взаимодействия с творческой группой по вопросам стилизации объектов компьютерных игр;  взаимодействия с техническими специалистами по вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса;  детализация готовых трехмерных компьютерных моделей;  детализация и финальная проработка утвержденных творческой группой эскизов объектов компьютерных игр;  использованияметодик в профессиональной деятельности межплатформенной среды разработки компьютерных игр Unity;  курирования и контроля качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве кино в целях реализации творческого замысла проекта  курирования и контроля качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к проекту и регламентам производства;  курирования и контроля качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта;  написания, отладки и внедренияспециализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса анимации и интерактивных функций;  настройки взаимодействия элементов компьютерной системы движения и деформаций компьютерной модели для компьютерных игр;  настройки каждого элемента компьютерной системы движений в соответствии с анатомическими и техническими особенностями компьютерной модели для компьютерных игр;  определения ритмической структуры компьютерных игр, распределение тайминга ключевых действий и задание хронометража сцен;  подбори вспомогательных изображений (референсов) на визуальный ряд в соответствии с художественными требованиями проекта;  постановки и контроля качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения;  постановки и контроля качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла проекта;  построении полигональной сетки трехмерных компьютерных моделей для компьютерных игр;  принятия решений по основным характеристикам образов персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки;  проверки работоспособности и рефакторинга кода программного обеспечения;  разработки и создания предварительных эскизов предметов, объектов окружения и реквизита компьютерной игр в соответствии с художественным замыслом творческой группы;  расположения и ориентации элементов компьютерной системы движений и деформаций в виртуальном;  решения нестандартных производственных задач;  применения современных методиках практического программирования конкретных задач в определенной языковой среде;  создания элементов управления движением и деформацией компьютерной модели для компьютерных игр;  технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов;  использования библиотек объектов (классов) для решения практических задач. |
| Уметь | анализировать принципы работы техники и предметов, представленных в виде компьютерных моделей, для выявления и устранения движений и деформаций, не соответствующих функциональным требованиям;  достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями;  использовать компьютерные программы для выполнения задач по прикладному программированию в компьютерной графике;  использовать компьютерные программы для композитинга;  использовать компьютерные программы для организации производства анимации и интерактивных функций и управления ими;  использовать методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций в готовом программном обеспечении;  использовать методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией в готовом программном обеспечении;  использовать приемы и методы полигонального и сплайнового проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;  использовать программное обеспечение для подготовки компьютерных моделей к анимации;  использовать программное обеспечение для разработки эскизов объектов компьютерных игр;  использовать специализированные технические средства для создания эскизов объектов;  курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта;  определять срок исполнения конкретного творческого задания;  ориентироваться в постановках задач, при решении поставленных задач обоснованно строить алгоритмы, реализовывать их в межплатформенной среде разработки компьютерных игрUnity;  отражать принципы динамики персонажей и объектов;  оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к проекту  применять на практике различные художественные техники;  применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики;  проверять работоспособность и осуществлять рефакторинг кода программного обеспечения;  проектировать информационную систему в межплатформенной среде разработки компьютерных игр Unity;  работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве компьютерных игр;  рисовать от руки и с использованием графических редакторов;  следовать общей визуальной концепции проекта;  составлять алгоритмы обработки данных; разрабатывать программы для ЭВМ в межплатформенной среде разработки компьютерных игр Unity, проводить их отладку и тестирование;  управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства компьютерных игр в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта; |
| Знать | ключевые тенденции в современной иллюстрации и анимации;  методики проверки работоспособности кода программного обеспечения;  методы и математические алгоритмы, лежащие в основе технологий визуализации;  методы и приемы полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;  методы и приемы создания элементов компьютерной системы движения и деформаций компьютерной модели в компьютерных играх в готовом программном обеспечении;  методы и приемы создания элементов управления движением и деформацией компьютерной модели для компьютерных игр в готовом программном обеспечении;  нормы этики делового общения;  общиепринципе и навыки практического применения объектно-ориентированного программирования;  организацию производства анимационного кино;  основы актерского мастерства;  основ анатомии человека и животных;  основы анатомии человека и животных;  основы биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино;  основы живописи, рисунка, композиции, перспективы и колористики;  основы компьютерной графики;  основы структурного и модульного программирования;  основы управления проектами;  основы черчения  основы эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;  основные принципы распределения хронометража сцены в анимационном кино;  основные этапы разработки алгоритмов и программ;  основы анимации компьютерных моделей;  основы кинодраматургии;  особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;  особенности различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;  принципы создания анимационного кино;  программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики;  программное обеспечение, используемое при создании анимационного кино;  программноеобеспечение для взаимодействия с рендер-сервером;  программное обеспечение для организации производства и управления им;  программное обеспечение для трехмерной визуализации;  программное обеспечение для подготовки трехмерных компьютерных моделей к анимации;  профессиональную терминологию в сфере компьютерной графики и визуализации трехмерных сцен;  режиссуру анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;  современные языки программирования и пакеты программ в области программирования;  способы проектирования информационной системы в межплатформенной среде разработки компьютерных игрUnity, хранения и обработки информации; основные структуры данных, способы их создания и обработки;  теорию цвета;  технический английский язык в области анимационного кино и компьютерной графики;  технологии процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино;  технологии создания образа анимационного персонажа;  требования охраны труда;  физикураспространения света, оптики;  цифровой цветовой круг;  языки программирования и способов их практического применения для оптимизации производственного процесса создания компьютерных игр. |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов − 668

в том числе в форме практической подготовки − 653

Из них на освоение МДК − 164

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 216

производственная − 216

Промежуточная аттестация − 72.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | | | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | | | *11* |
| ПК 7.1-7.6  ОК 01-09 | Раздел 1.Создание анимации для гейм-индустрии | **380** | 372 | 164 | 136 | 20 |  |  | **216** | | |  |
| ПК 7.1-7.6  ОК 01-09 | Производственная практика (по профилю специальности), часов | **216** | 216 |  |  |  | | | | | |  |
|  | Промежуточная аттестация | **72** | 65 |  |  |  | | | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***668*** | ***653*** | ***164*** | ***136*** | ***20*** |  | ***72*** | | ***216*** | | ***216*** |

**2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем  в часах** |
| **Раздел 1 Создание анимации для гейм-индустрии** | | | **380** |
| **МДК. 04.01 (4) Создание анимации для гейм-индустрии** | | | **164** |
| **Тема 1.1.**  **Базовые ценности и константы гейм-дизайна** | **Содержание учебного материала** | | **41** |
|  | Базовые понятия и принципы гейм-дизайна |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | **39** |
|  | История концепт-арта |  |
|  | История технического рисунка |
|  | История видеоигровой индустрии |
|  | Левел-дизайн и картография. |
|  | Введение в гейм-дизайн. Выявление творческого потенциала |
|  | Анализ игрового опыта |
|  | Целевая аудитория, ее мотивация и игровой опыт |
|  | Тематика игры. Вечные и "резонансные" темы |
|  | Игровые механики, баланс, головоломки и интерфейс настольной игры |
|  | Левел-дизайн. Создание "интригующей" и "говорящей" среды. |
| **Тема 1.2.**  **Комплексное осмысление гейм-дизайна** | **Содержание учебного материала** | | **41** |
|  | Принципы концептуального понятия гейм-проекта |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | **39** |
|  | Разработка взаимодействия игрока с внутриигровым содержимым |  |
|  | Разработка концепции сюжета с проработкой сюжетной арки |
|  | Разработка комплексного эстетического решения игры |
|  | Разработка концепции сюжета с проработкой сюжетной арки |
|  | Разработка комплексного эстетического решения игры |
| **Тема 1.3.**  **Межплатформенные среды и основы программирования** | **Содержание учебного материала** | | **41** |
|  | Межплатформенные среды и основы программирования |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | **39** |
|  | Понятие межплатформенной среды и её применение в игровой индустрии. Технологии виртуальной реальности. |  |
|  | Актуальные межплатформенные среды. Особенности работы в них. |
|  | Форматы экспорта анимации для её интеграции в проекты. |
|  | Основы программирования. Использования кода для оптимизации анимации и интергацию её в компьютерную игру. |
|  | Взаимодействие пользователя и персонажа. Программирование кнопок управления. |
|  | Оптимизация игровых процессов. Параметры изображения, параметры видеокарты и процессора. Способы кодировки и пакетной передачи данных. |
| **Тема 1.4.**  **Анимация для гейм-индустрии** | **Содержание учебного материала** | | **41** |
|  | Анимация гейм-проектов |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | **39** |
| 1. 1 | 3 D и 2 D анимация в игровой индустрии. Особенности применения и создания. |  |
|  | Программы для создания 3 D и 2 D анимации для игровой индустрии. |
|  | Понятия и принципы компьютерной графики. |
|  | Знакомство с интерфейсом трехмерного редактора. |
|  | Симметричное моделирование. Булевы операции. |
|  | Моделирование скульптуры. Свободное рисование. |
|  | Изучение механики движения в 3D анимации. Движение человека и животных. |
|  | Создание шотов 3D анимации для игр. |
|  | Работа с камерой в 3D. |
|  | Знакомство с интерфейсом программ для 2D компьютерной перекладки. |
|  | Подготовка персонажей к анимации и фона. |
|  | Скелет и инверсная кинематика. |
|  | Ключевые кадры и их типы |
|  | Механика движения в 2D перекладке. Тайминг и спейсинг. |
|  | Создание анимации для игр в 2D компьютерной перекладке. |
|  | Настройка камеры в 2D перекладке. |
|  | Экспорт анимации. |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Программирование кнопок. 2. Программирование действий. 3. Программирование системы управления. 4. Анимация главного героя. Набор действий. 5. Анимация объектов игры. 6. Анимация врагов. 7. Дизайн игр для мобильных телефонов. 8. Дизайн игр для персональных компьютеров. 9. Взаимодействие фона и персонажа в компьютерной игры. 10. Создание Вселенной игры. | | |  |
| **Курсовой проект (работа)**   1. Создание игры-бродилки с героем, который может выполнять минимум 4 действия. | | | **20** (входит в количество часов МДК) |
| **Учебная практика раздела 2**   1. Создание врагов в игре, анимация их действий. 2. Создание простой игры для мобильного телефона типа головоломки. | | | **216** |
| **Производственная практика**   1. Создание анимации героев игры, программирование их действий. | | | **216** |
| **Промежуточная аттестация** | | | **72** |
| **Всего:** | | | **668/653** |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

3.1**. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации», «Компьютерная графика»*,* оснащенные в соответствии   
с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация   
и анимационное кино (по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы,   
для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКесне и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.

2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney; [перевод   
с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. — 264 с. : ил.

3. Бирн Дж. Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.

4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.

5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.

6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.

7. Вонг У. Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.

8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.

9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод   
с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.

10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.

11. Хуркман А. В. Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.

12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.

13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 808 с.

**3.2.2. Основные электронные издания**

1. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт.-Москва, 2013.- URL: https://biblio-online.ru(дата обращения 18.11.2022).-Режим доступа для зарегистрир. пользователей. Текст электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. FletcherDunn, IanParberry. 3D Math Primer for Graphics and Game Development. 2011
2. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на С++. /М.: БИНОМ, 1997.
3. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей: Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2: Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб.: Питер, 2001. - 327 с.
4. Норштейн, Ю. Б. Анимация эпоху инновационных трансформаций : материалы IV международной научно-практической конференции. 21-23 мая 2008 года / Сост. и научн. руков. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГУК, 2008. - 358 с.
5. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. Фрагменты книги: лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
6. Райт, Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development: методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и радиовещан.им.М.А.Литовчина (Москва). - М.: ГИТР, 2006. - 351 с.
7. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. М.: Машиностроение, 1980.
8. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. /М.: Диалог-МИФИ, 1995.
9. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. /М.: Диалог-МИФИ, 2000.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ   
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 7.1 Создавать анимацию для компьютерных игр с применением специализированного программного обеспечения | Обучающийся выполняет работу посозданию анимации для компьютерных игр с применением специализированного программного обеспечения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта; * при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 7.2 Моделировать дизайн компьютерных игр с учетом требований современных тенденций в области дизайна и эргономичности пользовательского интерфейса | Обучающийся выполняет работу помоделированию дизайна компьютерных игр с учетом требований современных тенденций в области дизайна и эргономичности пользовательского интерфейса | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 7.3 Разрабатывать сценарий и вселенную игры с использованием геймдизайна и геймдевелопмента | Обучающийся выполняет работу по разработке сценария и вселенной игры с использованием геймдизайна и геймдевелопмента | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 7.4 Оптимизировать анимацию в компьютерных играх с применением программ для синтеза анимации и интерактивных функций | Обучающийся выполняет работу по оптимизации анимации в компьютерных играх с применением программ для синтеза анимации и интерактивных функций | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 7.5 Разрабатывать компьютерные игры с использованием межплатформенных сред, адаптировать анимацию под разные платформы | Обучающийся выполняет работу по разработке компьютерных игр с использованием межплатформенных сред, адаптации анимации под разные платформы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта;   при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 7.6 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерных игр | Обучающийся выполняет работу поорганизации работы исполнителей по созданию компьютерных игр | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:   * на практических занятиях; * при выполнении работ на различных этапах производственной практики; * защите курсового проекта; * при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях  Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержание профессиональной документации, правильно ее использует; - понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые профессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 1.8.

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

# «ПМ. 04 (5) РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ МОУШН-ДИЗАЙН КОНТЕНТА»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ** |  |

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ 04.(5) Разработка и создание моушн-дизайн контента»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

В результате изучения профессионального модуля обучающихся должен освоить вид деятельности **«**Разработка и создание моушн-дизайн контента**»** и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование общих компетенций** |
| **ОК 01** | Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам |
| **ОК 02** | Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности |
| **ОК 03** | Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностноеразвитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях |
| **ОК 04** | Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде |
| **ОК 05** | Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста |
| **ОК 06** | Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать сознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения |
| **ОК 07** | Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях |
| **ОК 08** | Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности |
| **ОК 09** | Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках |

## 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

|  |  |
| --- | --- |
| **Код** | **Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций** |
| **ВД 8** | Разработка и создание моушн-дизайн контента |
| **ПК 8.1** | Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента |
| **ПК 8.2** | Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций |
| **ПК 8.3** | Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта |
| **ПК 8.4** | Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения |
| **ПК 8.5** | Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента |

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен

|  |  |
| --- | --- |
| Владеть навыками | курирования и контроля качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта  определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;  постановки и контроля качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения;  проведения анализа эскизов и указаний художника-постановщика;  проведения предпроектного анализа моушн-дизайн контента;  разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;  разработки колористического решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента;  разработки тонального решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента;  художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика; |
| Уметь | выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;  курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта;  определять срок исполнения конкретного творческого задания  применять изобразительные приемы;  применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;  применять принципы анимации для визуализации характерного;  применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;  проводить проектный анализ моушн-дизайн контента;  работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве моушн-дизайн контента;  разрабатывать концепцию моушн-дизайн контента;  разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части моушн-дизайн контента;  распределять этапы работы над визуализацией характерного движения;  управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства моушн-дизайн контента; |
| Знать | виды живописно-графической техники;  виды и стили изобразительного искусства;  возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;  необходимый набор информации для визуализации характерного движения;  организацию производства моушн-дизайн контента;  основы управления проектами;  основы эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;  основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;  основы биомеханики;  основы компьютерной графики;  основы рисунка;  основы цветоведения;  осноы кинодраматургии;  особенности различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;  принципы создания моушн-дизайн контента;  программное обеспечение, используемое при создании моушн-дизайн контента;  режиссуру анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;  средства и методы осуществления движения анимации;  средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов;  технический английский язык в области моушн-дизайн контента и компьютерной графики;  технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта;  технологическую последовательность изготовления фоновой части;  технология изготовления моушн-дизайн контента ;  требований охраны труда;  этапы рабочего процесса при создании видеоряда. |

**1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля**

Всего часов − 668

в том числе в форме практической подготовки − 653

Из них на освоение МДК − 164

в том числе самостоятельная работа*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

практики, в том числе учебная − 216

производственная − 216.

Промежуточная аттестация − 72.

**2. Структура и содержание профессионального модуля**

**2.1. Структура профессионального модуля**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Коды профессиональных общих компетенций | Наименования разделов профессионального модуля | Всего, час. | В т.ч. в форме практической. подготовки | Объем профессионального модуля, ак. час. | | | | | | | | |
| Обучение по МДК | | | | | | | Практики | |
| Всего | В том числе | | | | | |
| Лабораторных. и практических. занятий | Курсовых работ (проектов) | Самостоятельная работа | Промежуточная аттестация. | Учебная | | | Производственная |
| *1* | *2* | *3* | *4* | *5* | *6* | *7* | *8* | *9* | *10* | | | *11* |
| ПК 8.1-8.5  ОК 01-09 | Раздел 1.Разработка и создание моушн-дизайн контента | **380** | 372 | 164 | 136 | 20 |  |  | **216** | | |  |
| ПК 8.1-8.5  ОК 01-09 | Производственная практика (по профилю специальности), часов | **216** | 216 |  |  |  | | | | | | 216 |
|  | Промежуточная аттестация | **72** | 65 |  |  |  | | | | | |  |
|  | ***Всего:*** | ***668*** | ***653*** | ***164*** | ***136*** | ***20*** |  | ***72*** | | ***216*** | | ***216*** |

**2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | | | | | **Объем**  **в часах** |
| **Раздел 1. Разработка и создание моушн-дизайн контента** | | | | | | | **380** |
| **МДК. 04.01 (5) Разработка и создание моушн-дизайн контента** | | | | | | | **164** |
| **Тема 1.1.**  **Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении** | **Содержание учебного материала** | | | | | | **41** |
|  | | | Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении | | |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | | | | | **39** |
|  | | | | Дизайн-среда современных медиа. | |  |
|  | | | | Цели и задачи создания дизайн-среды. Идентификация. | |
|  | | | | Упаковка. Промоушн. Контент. | |
|  | | | | Креатив и общее оформление. Оперативное оформление информационных программ. | |
|  | | | | Инфографика. Графический дизайн для web и полиграфии. | |
| **Тема 1.2.**  **Техника и основные рабочие программы** | **Содержание учебного материала** | | | | | | **41** |
|  | | | | Техника и основные рабочие программы | |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | | | | | **39** |
|  | | | | Краткий обзор различных программ для векторной и растровой графики,2D и 3D анимации | |  |
|  | | | | Общий обзор основных рабочих программ Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Cinema 4D | |
|  | | | | Знакомство с основным инструментом рисования – кистью: назначение, параметры, режимы работы, библиотекикистей. Общие правила работы с инструментами в Adobe Photoshop. | |
|  | | | | Шрифты и типографика. Колористика. Композиция | |
|  | | | | Векторная графика. Отличия от растровой. Инструменты и приемы рисования. Работа с готовыми формами. | |
|  | | | | Назначение слоев. Создание и удаление слоев.Управление слоями: видимость, активность, порядок следования, прозрачность и пр. Типы слоёв. | |
|  | | | | Особенности фонового слоя. Работа с объектами, находящимися на отдельных  слоях. Создание текстовой надписи в графическом документе. Простой и фигурный текст. | |
|  | | | | Параметры редактирования текста: размер и гарнитура шрифта, расстояние между  символами и строками, начертание, абзацный отступ, горизонтальное выравнивание и т.д. | |
| **Тема 1.3.**  **Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа** | **Содержание учебного материала** | | | | | | **41** |
|  | | | | Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа | |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | | | | | **39** |
|  | | Рабочая среда видеоредактора. Назначение. Пример проекта. Структура проекта. Композиции и Слои. Рендеринг | | | |  |
|  | | Подготовка проектов к анимации в AdobePhotoshop и AdobeIllustrator или других программах. Импорт в программу для анимации. | | | |
|  | | Панель Timeline. Настройки, опции и параметры панели Timeline | | | |
|  | Панели Tools и Composition. Панели Info, Audio, Effects & Presets, Preview | | | | |
|  | Cвойства слоев. Настройка свойств слоя. Скорость и заморозка | | | | |
|  | Нулевый объекты. | | | | |
|  | Анимация. Анимация с помощью ключевых кадров. 3D анимация | | | | |
|  | Использование принципов анимации при создании моушен-дизайн контента. | | | | |
|  | Анимация векторной графики. Шейпы. Инструменты для оптимизации процесса. | | | | |
|  | Управление камерой. Управление светом | | | | |
|  | Анимация камеры и света. Глубина резкости | | | | |
|  | Маскирование. Маскирование нескольких слоев | | | | |
|  | Текст. Параметры текста. Шаблоны. Аниматоры | | | | |
|  | 3D текст. Способы создания 3D текста | | | | |
|  | Применение эффектов. Настройка эффектов | | | | |
|  | Создание паттернов и переходов. | | | | |
|  | Кеинг | | | | |
|  | Применение сторонних плагинов. | | | | |
|  | Трекинг. Виды трекинга. Примеры трекинга | | | | |
| **Тема 1.4.**  **Применение приемов создания моушен-дизайн контента для конкретных задач** | **Содержание учебного материала** | | | | | | **41** |
|  | Применение приемов создания моушен-дизайн контента для конкретных задач | | | | |  |
| **В том числе практических занятий и лабораторных работ** | | | | | | **39** |
| 1 | | Анимация логотипов. Приемы. Особенности | | | |  |
| 2 | | Анимация надписей. 2D и 3D | | | |
| 3 | | Анимация персонажа. Puppettool, кости, duik. | | | |
| 4 | | Анимация походки человека и животного. | | | |
| 5 | | Анимация фона. Приемы, творческий поиск. | | | |
| 6 | | Цветокоррекция. | | | |
| 7 | | Работа с частицами. | | | |
| 8 | | Композитинг. | | | |
| 9 | | Инфографика. Назначение. Композиция. Ритм. | | | |
| 10 | | Кинетическая типографика. | | | |
| 11 | | Глитч. Сферы применения. Приемы создания. | | | |
| 12 | | Создание объектов и их анимация в Cinema 4D. Интеграция проекты, выполненные в других программах. | | | |
| 13 | | Видео представления товаров. | | | |
| **Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1**   1. Изучение приемов для анимации графики в программе AfterEffects. 2. Применение и создание своих эффектов переходов и анимации. 3. Написание actions для оптимизации анимации. 4. Анализ встроенного кода программы. 5. Анимация графических объектов с применением эффектов. 6. Анимация персонажа с использованием принципов анимации. 7. Монтаж ролика под ритм. 8. Дизайн роликов для моушен-дизайн контента. Современные направления дизайна. | | | | | |  | | |
| **Курсовой проект (работа)**   1. Создание инфографики 20 секунд. | | | | | | **20 (входит в количество часов МДК)** | | |
| **Учебная практика раздела 1**   1. Создание ролика по моушен-дизайну с использованием различной анимации текста. | | | | | | **216** | | |
| **Производственная практика**   1. Создание ролика по моушен-дизайну с использованием персонажа. | | | | | | **216** | | |
| **Промежуточная аттестация** | | | | | | **72** | | |
| **Всего:** | | | | | | **668/653** | | |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатории «Анимации»*,* оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.1. примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.4 примерной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ;[перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж.Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У.Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс,2020. – 808 с.

**3.2.2. Электронные издания**

1. ЭБС :электронная библиотечная система):сайт.- Москва, 2013.-URL: (<http://www.biblio-online.ru/> (дата обращения 18.11.2022). – Режим доступа для зарегистрир. Пользователей. -Тест электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. М.: Машиностроение, 1980.
2. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. /М.: Диалог-МИФИ, 1995.
3. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Полигональные модели. /М.: Диалог-МИФИ, 2000.
4. Майкл Ласло. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на С++. /М.: БИНОМ, 1997.
5. FletcherDunn, IanParberry. 3D Math Primer for Graphics and Game Development. 2011
6. <https://www.youtube.com/watch?v=U9nh-3nxHGI>— Теория восприятия и искусство
7. <https://www.youtube.com/watch?v=9Ip7YFBEG1g> **—** Граффити для незрячих в Екатеринбурге
8. <https://www.youtube.com/watch?v=Ad44qH8-4MU> — Использование ароматических веществ в погребальном ритуале Древнего Египта
9. <https://www.youtube.com/watch?v=QQBetdfixJg>— Погребальный ритуал в греко-римском Египте
10. <https://www.youtube.com/watch?v=XF-Lzz3bZFg> — Реставрация египетской погребальной пелены II века н.э.
11. <https://www.youtube.com/watch?v=lQMt2jfnz1c> — Как устроена греческая комедия
12. <https://www.youtube.com/watch?v=HZ0QeDdckco> — Как устроена греческая трагедия
13. <https://www.youtube.com/watch?v=fTCgk6LhfQk>— Искусство и музыка в Средние века
14. <https://www.youtube.com/watch?v=HAUGKl-CNLg>— Музыка монастырей
15. <https://www.youtube.com/watch?v=9fhVlyURrfw> — Искусство позднего Средневековья
16. <https://www.youtube.com/watch?v=pofX2V53Qn8> — Музыка позднего Средневековья
17. <https://www.youtube.com/watch?v=-n6XoIaPy1s> — Братья Люмьер - начало кинематографа

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля | Критерии оценки | Методы оценки |
| ПК 8.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента | Обучающийся выполняет работу попроведении предпроектного анализа для разработки моушн-дизайн контента | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:  на практических занятиях;  при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 8.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций | Обучающийся выполняет работу поосуществлению процесса проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:  на практических занятиях;  при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 8.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта | Обучающийся выполняет работу по разработке визуального решения моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:  на практических занятиях;  при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 8.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения | Обучающийся выполняет работу по созданию моушн-дизайн контента в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:  на практических занятиях;  при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ПК 8.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента | Обучающийся выполняет работу по организации работы исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:  на практических занятиях;  при выполнении работ на различных этапах производственной практики;  защите курсового проекта;  при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю |
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам | Обучающийся распознает задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализирует задачу и/или проблему и выделяет её составные части; определяет этапы решения задачи; составляет план действия; определяет необходимые ресурсы; реализует составленный план, оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях  Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Обучающийся определяет задачи для поиска информации; определяет необходимые источники информации; планирует процесс поиска; структурирует получаемую информацию, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях | Обучающийся определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применяет современную научную профессиональную терминологию; определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования. Использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Обучающийся демонстрирует знание психологических основ деятельности коллектива и особенностей личности; демонстрирует умение организовывать работу коллектива, взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста | Обучающийся грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявляет толерантность в рабочем коллективе | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 06. 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 | Обучающийся описывает значимость своей специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях | Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применяет рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках | Обучающийся понимает содержаниеьпрофессиональной документации, правильно ее использует; - понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые и профессиональные темы | Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях |

# Приложение 2 Примерные рабочие программы учебных дисциплин

# Приложение 2.1

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «СГ. 01 ИСТОРИЯ РОССИИ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**« СГ 01. ИСТОРИЯ РОССИИ»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «История России» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)».

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02,   
ОК 04, ОК 05, ОК 06*.*

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 06 | Уметь:  ориентироваться в современной экономической, политической и культурной ситуации в России;  выявлять взаимосвязь отечественных, региональных, мировых социально-экономических, политических и культурных проблем;  пользоваться историческими источниками, научной и учебной литературой, средствами ИКТ;  раскрывать смысл и значение важнейших исторических событий;  обобщать и анализировать особенности исторического и культурного развития России на рубеже XX-XIX вв;  давать оценку историческим событиям и обосновывать свою точку зрения с помощью исторических фактов и собственных аргументов;  демонстрировать гражданско-патриотическую позицию | Знать:  основные периоды государственно-политического развития на рубеже XX-XIXвв., особенности формирования партийно-политической системы России;  итоги «шоковой терапии», проблемы и противоречия становления рыночной экономики, причины и итоги финансовых кризисов 1998, 2008-2009 гг., основные этапы эволюции внешней политики России, роль и место России в постсоветском пространстве;  основные тенденции и явления в культуре; роль науки, культуры и религии в сохранении и укреплении национальных и государственных традиций;  ретроспективный анализ развития отрасли |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **34** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **14** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 18 |
| практические занятия | 14 |
| *Самостоятельная работа****[[7]](#footnote-7)*** | - |
| **Промежуточная аттестация (проводится в форме дифференцированного зачета)** | **2** |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак.ч.** | **Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Российская Федерация в конце XX- начале XXI века** | | **24** |  |
| **Тема 1.1.**  **Предпосылки формирования новой российской государственности в конце XX- начале XXI века.** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 06 |
| Формирование новой российской государственности, государственное строительство Российской Федерации в 1991-1999 гг.Октябрьские события 1993 года.  Особенности формирования партийно-политической системы России в условиях демократической формы правления. Государственно-политическое развитие Российской Федерации в новом тысячелетии. |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 1.Написание эссе по тематике: уроки октября 1993 года; политическая культура взаимодействия власти и оппозиции. |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.2.**  **Социально-экономическое развитие** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 05  ОК 06 |
| «Шоковая терапия» как способ перехода к рыночной экономике. Реформы Е.Т. Гайдара. Экономический курс В.С. Черномырдина.  Финансово-экономический кризис 1998 года и преодоление его последствий. |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 2.Составление исторического бюллетеня на тему: «Последствия выступления Президента РФ в январе 2008 года в части вхождения России в пятерку крупнейших экономических держав мира» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.3.**  **Кризис государственности на Северном Кавказе и его преодоление** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 05  ОК 06 |
| Региональные проблемы Кавказа. Осетино-Ингушский конфликт. Первая чеченская война. Ичкерия. Вторая чеченская война. Проблемы восстановления Чечни.  Радикальный исламизм и терроризм. |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 3. Подготовка аналитического отчета по теме: Проблемы восстановления Чечни; Борьба с террором: кто побеждает? <http://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/borda-s-terrorom-kto-pobezhdaet>([ВЦИОМ. Новости: Борьба с террором: кто побеждает? (wciom.ru)](https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/borba-s-terrorom-kto-pobezhdaet)) |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.4.**  **Основные направления внешней политики** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 06 |
| Россия и новые независимые государства на постсоветском пространстве.  Договор о коллективной безопасности.  Содружество независимых государств (СНГ); Таможенный союз (ТС); ЕврАзЭС; БРИКС.  Особенности миротворческой миссии России в постсоветский период |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 4. Работа в группах: подготовка и защита презентации по теме занятия\*\*\* |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.5.**  **Нарастание кризиса и национальное самоопределение в Крыму** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 06 |
| Украина перед геополитическим выбором. Нарастание кризиса. Отстранение Президента Украины В.Ф. Януковича от должности.  Референдум о национальном самоопределении в Крыму и образование Крымского федерального округа Российской Федерации.  Социально-экономическое развитие Крыма в составе Российской Федерации |  |
| В том числе практических занятий | **2** |
| Практическое занятие № 5.Подготовка аналитического отчета по теме«Крым в России» с использованием следующих документов:Крым в России: год спустя.[http://wciom.ru/presentation/page-](http://wciom.ru/presentation/page-7)19 ([ВЦИОМ. Новости: Крым в России: год спустя (wciom.ru)](https://wciom.ru/presentation/prezentacii/krym-v-rossii-god-spustja))Республика Крым: социально-политическая ситуация накануне выборов. <http://wciom.ru/presentation/page-7> ([ВЦИОМ. Новости: Республика Крым: социально-политическая ситуация накануне выборов (wciom.ru)](https://wciom.ru/presentation/prezentacii/respublika-krym-socialno-politicheskaja-situacija-nakanune-vyborov)) 5 лет с момента воссоединения Крыма с Россией: мнение крымчан. [http://wciom.ru/presentation/page-](http://wciom.ru/presentation/page-7)8 ([ВЦИОМ. Новости: 5 лет с момента воссоединения Крыма с Россией: мнение крымчан (wciom.ru)](https://wciom.ru/presentation/prezentacii/5-let-s-momenta-vossoedinenija-kryma-s-rossiei-mnenie-krymchan)) |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.6.**  **Основные тенденции и явления в культуре на рубеже XX – XXI вв.** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 06 |
| Особенности развития культуры России на рубеже XX – XXI вв. Государственная поддержка отечественной культуры; сохранение традиционных нравственных ценностей. Восстановление системы кинопроката; лидеры театральной жизни; культура на телевидении и радио.  Проблема экспансии в Россию западной системы ценностей и формирование «массовой культуры».  Реформы системы образования. |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 6. Работа в группах: подготовка и защита презентации по теме занятия\*\*\* |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 2. Россия и глобальный мир** | | **8** |  |
| **Тема 2.1.**  **Россия в процессе глобализации** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 06 |
| Глобализация: плюсы и минусы. Однополярный мир.  Усиление Китая.  Мировой финансовый кризис и его последствия (2008-2009 гг.).  Пандемия и ее влияние на мировое развитие.  Войны, революции на Ближнем Востоке; Сирийский конфликт. |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 7. Работа в группах: подготовка и защита презентации по теме занятия\*\*\* |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 2.2.**  **Россия в мировой экономике** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 01  ОК 02  ОК 05  ОК 06 |
| Интеграция России в международные экономические организации.  Санкционная война: санкции и контрсанкции. |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **34** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1.Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Социально-гуманитарных дисциплин», оснащенныйоборудованием:

учебная доска;

рабочие места по количеству обучающихся;

наглядные пособия;

рабочее место преподавателя;

техническими средствами обучения*:*

персональный компьютер с лицензионным программным обеспечением;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

лазерная указка;

средства аудиовизуализации.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. Артемов, В.В. История (для всех специальностей СПО): учебник для студентов учреждений сред. проф. образования / В.В. Артемов, Ю.Н. Лубченков. - 3-е изд., стер. –Москва: Академия, 2014. - 256 с. - ISBN 978-5-4468-0455-9. - Текст : непосредственный.

2. Зуев, М.Н. История России XX-начала XXIвека: учебник и практикум для среднего профессионального образования / М.Н. Зуев, С.Я. Лавренов. –Москва:Юрайт, 2020. - 200 с. - (Профессиональное образование). - ISBN978-5-534-01245-3.–Текст: непосредственный.

3. Чураков, Д. О. История России XX- начала XXIвека: учебник для среднего профессионального образования / Д.О. Чураков [и др.]; под редакцией Д.О. Чуракова, С.А. Саркисяна. -Москва:Юрайт, 2020. - 311 с. - (Профессиональное образование). -ISBN 978-5-534 - 13853 - 5.-Текст: непосредственный.

4. Сафонов, А.А. История (конец XX-началоXXI века): учебное пособие для среднего профессионального образования / А.А. Сафонов, М.А. Сафонова. -Москва:Юрайт, 2021. - 245 с. - (Профессиональное образование). -ISBN 978-5-534-12892-5. -Текст: непосредственный.

**3.2.2. Основные электронные издания**

Исторические источники на русском языке в Интернете (Электронная библиотека Исторического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова) : официальный сайт. – Москва. - URL: <http://www.hist.msu.ru/ER/Etext/index.htl>(дата обращения: 24.08.2021). – Текст : электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1.Артемов, В. В. История: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / В.В. Артемов, Ю.Н. Лубченков. - 15-е изд., испр. -Москва: Академия, 2016. - 448 с. - ISBN 978-5-4468-2871-5.–Текст: непосредственный.

2. История России. XX – начало XXIвека: учебник для среднего профессионального образования / Л.И. Семенникова [и др.]; под редакцией Л.И. Семенниковой. - 7-е изд., испр. и доп. –Москва:Юрайт, 2020. - 328 с. - (Профессиональное образование). -ISBN 978-5-534-09384. - Текст: непосредственный.

3. Князев, Е.А. История России XXвек: учебник для среднего профессионального образования / Е.А. Князев. -Москва:Юрайт, 2021. - 234 с. - (Профессиональное образование). -ISBN 978-5-534-13336-3.–Текст: непосредственный.

4. Санин, Г.А. Крым. Страницы истории: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Г. А. Санин. - Москва: Просвещение, 2015. - 80 с. -ISBN 978-5- 09-034351-0.-Текст: непосредственный.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| ориентироваться в современной экономической, политической и культурной ситуации в России и мире;  распознавать задачу и/или проблему в историческом контексте;  анализировать задачу и/или проблему в историческом контексте и выделять ее составные части;  оценивать результат и последствия историческихсобытий;  определять задачи поиска исторической информации;  определять необходимые источники информации;  структурировать получаемую информацию;  выделять наиболее значимое в перечне информации;  оценивать практическую значимость результатов поиска и оформлять результаты поиска;  выстраивать траекторию личностного развития в соответствии с принятой системой ценностей;  организовывать и мотивировать коллектив для совместной деятельности;  излагать свои мысли в контексте современной экономической, политической и культурной ситуации в России и мире;  осознавать личную ответственность за судьбу России;  проявлять социальную активность и гражданскую зрелость;  рименять средства информационных технологий для решения поставленных задач;  анализировать правовые и законодательные акты мирового и регионального значения;  определять значимость профессиональной деятельности по осваиваемой профессии (специальности) для развития экономики в историческом контексте | демонстрирует умение ориентироваться в современной экономической, политической и культурной ситуации в России и мире;  демонстрирует умение распознавать задачу и/или проблему в историческом контексте;  демонстрирует умение анализировать задачу и/или проблему в историческом контексте и выделять ее составные части;  демонстрирует умение оценивать результат и последствия историческихсобытий;  демонстрирует умение определять задачи поиска исторической информации;  демонстрирует умение определять необходимые источники информации;  демонстрирует умение структурировать получаемую информацию;  демонстрирует умение выделять наиболее значимое в перечне информации;  демонстрирует умение оценивать практическую значимость результатов поиска и умение оформлять результаты поиска;  демонстрирует умение выстраивать траекторию личностного развития в соответствии с принятой системой ценностей;  демонстрирует умение организовывать и мотивировать коллектив для совместной деятельности;  демонстрирует умение излагать свои мысли в контексте современной экономической, политической и культурной ситуации в России и мире;  демонстрирует умение осознавать личную ответственность за судьбу России;  демонстрирует умение проявлять социальную активность и гражданскую зрелость;  демонстрирует умение применять средства информационных технологий для решения поставленных задач;  демонстрирует умение анализировать правовые и законодательные акты мирового и регионального значения;  демонстрирует умение определять значимость профессиональной деятельности по осваиваемой профессии (специальности) для развития экономики в историческом контексте | Экспертное наблюдение и оценивание выполнения индивидуальных и групповых заданий.  Текущий контроль в форме собеседования, решения ситуационных задач |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| основные тенденции экономического, политического и культурного развития России в XX-XXI вв.;  основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в историческом контексте;  приемы структурирования информации;  формат оформления результатов поиска информации;  возможные траектории личностного развития в соответствии с принятой системой ценностей;  психологию коллектива и психологию личности;  роль науки, культуры и религии в сохранении и укреплении национальных и государственных традиций;  сущность гражданско-патриотической позиции;  общечеловеческие ценности;  содержание и назначение важнейших правовых и законодательных актов государственного значения;  перспективные направления и основные проблемы развития РФ на современном этапе | демонстрирует знаниеосновных тенденций экономического, политического и культурного развития России в XX-XXI вв.;  демонстрирует знание основных источников информации и ресурсов для решения задач и проблем в историческом контексте;  демонстрирует знание приемов структурирования информации;  демонстрирует знание формата оформления результатов поиска информации;  демонстрирует знание возможных траекторий личностного развития в соответствии с принятой системой ценностей;  демонстрирует знание психологии коллектива психологии личности;  демонстрирует знаниероли науки, культуры и религии в сохранении и укреплении национальных и государственных традиций;  демонстрирует знание сущности гражданско-патриотической позиции;  демонстрирует знание общечеловеческих ценностей;  демонстрирует знание содержания и назначения важнейших правовых и законодательных актов государственного значения;  демонстрирует знание перспективных направлений и основных проблем развития РФ на современном этапе | Устный опрос.  Тестирование.  Оценка выполнения практического задания (эссе, сочинения).  Подготовка и выступление с сообщением и/или презентацией |

# Приложение 2.2

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)»**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «СГ. 02 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

**2023 г*.***

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«СГ.02 ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**»

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Иностранный язык в профессиональной деятельности» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности   
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 02, ОК 04,   
ОК 05, ОК 09.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 | Уметь:  строить простые высказывания о себе и о своейпрофессиональной деятельности;  взаимодействовать в коллективе, принимать участие в диалогах на общие и профессиональные темы;  применять различные формы и виды устной и письменной коммуникации на иностранном языке при межличностном и межкультурномвзаимодействии;  понимать общий смысл четко  произнесенных высказываний на общие и базовые профессиональные темы;  понимать тексты на базовые профессиональные темы;  составлять простые связные сообщения на общие или интересующие профессиональные темы;  общаться (устно и письменно) на иностранном языке на профессиональные и повседневные темы;  переводить иностранные тексты профессиональнонаправленности (со словарем);  самостоятельносовершенствовать устную и письменную речь, пополнять словарный запас | Знать:  лексический и грамматический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;  лексический и грамматический минимум, необходимый для чтения и перевода текстов профессиональной направленности (со словарем);  общеупотребительные глаголы (общая и профессиональная лексика);  правила чтения текстов профессиональной направленности;  правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы;  правила речевого этикета и социокультурные нормы общения на иностранном языке;  формы и виды устной и письменной коммуникации на иностранном языке при межличностном и межкультурном взаимодействии |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **176** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **176** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | - |
| практические занятия | 174 |
| *Самостоятельная работа\** | - |
| **Промежуточная аттестация (проводится в форме дифференцированного зачета)** | **2** |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак.ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Роль иностранного языка в профессиональной деятельности** | | **54** |  |
| **Тема 1.1.**  **Страна изучаемого языка, ее культура и обычаи** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **8** |
| Практическое занятие № 1. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 2. Диалог-дискуссия по теме «Иностранный язык как средство международного общения в современном мире» |
| Практическое занятие № 3. Самостоятельное чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Культура, достопримечательности и обычаи страны изучаемого языка». Ответы на вопросы по тексту |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 1.2.**  **Роль образования в современном мире** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **10** |
| Практическое занятие № 4.Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 5. Самостоятельное чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Система образования в России». Ответы на вопросы по тексту |
| Практическое занятие № 6.Самостоятельное чтение и перевод (со словарем) текста по теме «Система образования в стране изучаемого языка». Ответы на вопросы по тексту |
| Практическое занятие № 7. Подготовка и пересказ монолога «Роль образования в моей жизни» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 1.3.**  **Значение иностранного языка в освоении профессии** | **Содержание учебного материала** | **12** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **12** |
| Практическое занятие № 8. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 9.Самостоятельное чтение и перевод (со словарем) текста по теме «Я и моя профессия». Ответы на вопросы по тексту |
| Практическое занятие № 10. Составление рассказа на тему «Взаимосвязь иностранного языка и моей профессии» и перевод его на иностранный язык |
| Практическое занятие № 11. Беседа/дискуссия на тему «Проблема выбора профессии и дальнейшее саморазвитие» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 1.4.**  **Основы делового общения** | **Содержание учебного материала** | **12** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **12** |
| Практическое занятие № 12. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 13. Чтение и перевод (со словарем) деловых писем.Составление деловых писем |
| Практическое занятие № 14. Основы делового общения на иностранном языке. Чтение и перевод (со словарем) диалогов |
| Практическое занятие № 15. Правила ведения разговоров по телефону. Составление диалогов и перевод их на иностранный язык.Ролевая игра «Звонок в компанию по поводу получения ответа на свое письмо» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 1.5.**  **Рынок труда, трудоустройство и карьера** | **Содержание учебного материала** | **12** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **12** |
| Практическое занятие № 16. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 17.Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Трудоустройство и карьера», «Интервью и собеседование» |
| Практическое занятие № 18.Заполнение анкеты-заявки о приеме на работу Составление резюме и портфолио для работодателя |
| Практическое занятие № 19. Деловая игра «Собеседование с работодателем в кадровом агентстве»/Составление диалогов и проведение ролевой игры по темам: «Личная встреча с работодателем», «Беседа претендента на вакансию по телефону», «Переписка в интернете» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Раздел 2. Научно-технический прогресс: открытия, которые потрясли мир** | | **8** |  |
| **Тема 2.1.**  **Достижения и инновации в науке и технике и их изобретатели. Отраслевые выставки** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **8** |
| Практическое занятие № 20. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 21.Чтение и перевод (со словарем) текстов по темам «Великие умы человечества и их изобретения», «Отраслевые выставки». Ответы на вопросы |
| Практическое занятие № 22. Подготовка и пересказ монологов «Достижение в области науки и техники, изменившее мою жизнь»/ «Посещение отраслевой выставки» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Раздел 3. Мировой чемпионат профессионального мастерства (World Skills International)** | | **12** |  |
| **Тема 3.1.**  **Чемпионаты WorldSkillsInternational: от прошлого к настоящему** | **Содержание учебного материала** | **12** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **12** |
| Практическое занятие № 23. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 24. Просмотрвидеоролика «WhatisWorldSkills?». Обсуждение, ответы на вопросы |
| Практическое занятие № 25. Знакомство с технической документацией конкурсов World Skills (определение тематики и назначения текста; знакомство со структурой документов; поиск в тексте запрашиваемой информации, угадывание значения незнакомых слов по контексту) |
| Практическое занятие № 26. Подготовка и пересказ монолога «Описание задания мирового чемпионата World Skills International (по вариантам)». Составление диалогов по заданным ситуациям |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Раздел 4. Профессиональное содержание** | | **100** |  |
| **Тема 4.1.**  **Из истории анимации** | **Содержание учебного материала** | **18** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **18** |
| Практическое занятие № 27. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 28. Чтение и перевод (со словарем)текста «История анимации в России». Обсуждение и ответы на вопросы |
| Практическое занятие № 29. Подготовка и пересказ монолога «Из истории зарубежной анимации» |
| Практическое занятие №30. Работа с темой «Мир Уолта Диснея» (чтение, перевод, выполнение упражнений по текстам, обсуждение) |
| Практическое занятие №31. Чтение и перевод текста «История компьютерной анимации». Викторина по теме |
| Практическое занятие №32. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Известные мультипликаторы мира», «Основоположники анимации» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 4.2.**  **О процессе создания анимационного фильма** | **Содержание учебного материала** | **18** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **18** |
| Практическое занятие № 33. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие №34. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Написание сценария мультфильма». Ответы на вопросы |
| Практическое занятие №35. Составление и перевод на иностранный язык диалогов (командная работа) на тему «Разработка персонажей», чтение и перевод диалога «Мой любимый мультгерой» |
| Практическое занятие №36. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Раскадровка». Просмотр видеороликов |
| Практическое занятие №37. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Съёмочный процесс». Упражнения по текстам |
| Практическое занятие №38. Работа с текстами «Озвучка», «Искусство звуков». Просмотр видео «Фоли-артисты» |
| Практическое занятие №39. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Монтажно-тонировочный период». Ответы на вопросы |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 4.3.**  **Основные техники анимации** | **Содержание учебного материала** | **18** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **18** |
| Практическое занятие № 40. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 41. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Рисованная мультипликация». Ответы на вопросы |
| Практическое занятие № 42. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Кукольная мультипликация» |
| Практическое занятие № 43. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Пластилиновая анимация», обсуждение |
| Практическое занятие № 44. Работа с текстом «Компьютерная анимация» |
| Практическое занятие № 45.Знакомство с текстами по теме «Кинофестивали» (чтение, перевод, просмотр видеороликов, обсуждение, составление заявки на кинофестиваль, выполнение упражнений по текстам) |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 4.4.**  **Анимационные студии** | **Содержание учебного материала** | **16** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **16** |
| Практическое занятие № 46. Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 47. Изучение текстов по теме «Анимационные студии»:«Союзмультфильм», «Анимационная студия Уолт Дисней», «WarnerBros. Cartoons», «Студия анимации «Анимационная студия «Пиксар», «Студия Гибли», «DreamWorksAnimations», «Студия анимационного кино «Мельница», «Блу Скай Студио», выполнение упражнений |
| Практическое занятие № 48. Круглый стол «Работа на киностудии» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 4.5.**  **Работа в кино** | **Содержание учебного материала** | **22** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **22** |
| Практическое занятие №49.Введение новых лексических единиц по теме занятия. Фразы, речевые обороты и выражения. Фонетическая отработка и выполнение тренировочных лексических и лексико-грамматических упражнений на закрепление активной лексики и фразеологических оборотов |  |
| Практическое занятие № 50. Работа с текстами по теме «Жанры кинофильмов и мультфильмов» (чтение, перевод выполнение упражнений, обсуждение) |
| Практическое занятие № 51. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Профессии в кино». Ответы на вопросы в форме дискуссии |
| Практическое занятие №52. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме«Процесс съёмки фильма: подготовительный период, производство, монтажно-тонировочный период». Изучение технических аспектов кинопроизводства: раскадровка, монтаж, спецэффекты и другие |
| Практическое занятие №53. Работа с текстами «Показ фильма», «Кинопрокат. Кинодистрибьютор» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 4.6.**  **Музыка в кино** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 02  ОК 04  ОК 05  ОК 09 |
| **В том числе практических занятий** | **8** |
| Практическое занятие №54. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Известные композиторы киноиндустрии» |  |
| Практическое занятие №55. Чтение и перевод (со словарем) текстов по теме «Киномюзикл», «Музыка в мультфильме» |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **176** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1.Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет«Иностранного языка»,

оснащённыйоборудованием:

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

наглядные пособия (комплекты учебных таблиц, плакатов и др.);

комплекты дидактических раздаточных материалов;

техническими средствами обучения:

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства;

экранно-звуковые пособия;

магнитофон.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. Карпова, Т.А. English forColleges = Английский язык для колледжей. Практикум + еПриложение : тесты : учебно-практическое пособие / Карпова Т.А., Восковская А.С., Мельничук М.В. — Москва : КноРус, 2020. — 286 с. — (СПО). — ISBN 978-5-406-07527-2. — Текст: непосредственный.

2.Кохан, О. В. Английский язык для технических специальностей : учебное пособие для среднего профессионального образования / О. В. Кохан. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2019. — 226 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08983-7. — Текст :непосредственный.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Буренко, Л. В. Грамматика английского языка. Grammar in LevelsElementary – Pre-Intermediate : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Буренко, О. С. Тарасенко, Г. А. Краснощекова ; под общей редакцией Г. А. Краснощековой. — Москва : Юрайт, 2020. — 227 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-9916-9261-8.—URL: https://urait.ru/bcode/452909 (дата обращения: 23.08.2021).—Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт. - Текст : электронный

2. Голубев, А.П. Английский язык для всех специальностей + еПриложение : учебник / Голубев А.П., Балюк Н.В., Смирнова И.Б. — Москва : КноРус, 2021. — 385 с. — ISBN 978-5-406-08132-7. — URL: https://book.ru/book/939214 (дата обращения: 19.08.2021). — Режим доступа: Электронно-библиотечная система BOOK.RU. - Текст : электронный.

3. Карпова, Т.А. English forColleges = Английский язык для колледжей. Практикум + еПриложение : тесты : учебно-практическое пособие / Карпова Т.А., Восковская А.С., Мельничук М.В. — Москва : КноРус, 2020. — 286 с. — (СПО). — ISBN 978-5-406-07527-2. — URL: https://book.ru/book/932751 (дата обращения: 24.03.2020). — Режим доступа: Электронно-библиотечная система BOOK.RU. - Текст : электронный.

4. Кохан, О. В. Английский язык для технических специальностей : учебное пособие для среднего профессионального образования / О. В. Кохан. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 226 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08983-7. — URL: https://urait.ru/bcode/437135 (дата обращения: 23.08.2021). —Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт. - Текст : электронный.

5. Кузьменкова, Ю. Б. Английский язык для технических колледжей (A1) : учебное пособие для среднего профессионального образования / Ю. Б. Кузьменкова. —Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 207 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12346-3. —URL: https://urait.ru/bcode/475659 (дата обращения: 23.08.2021).—Режим доступа: Электронно-библиотечная система Юрайт. - Текст : электронный.

6. Литвинская, С. С. Английский язык для технических специальностей : учебное пособие / С. С. Литвинская. — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 252 c. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-16-014535-8. - URL: https://znanium.com/catalog/product/989248 (дата обращения: 19.08.2021). —Режим доступа: по подписке.—Текст : электронный.

* + 1. **Дополнительные источники**

1. Проект Английский язык онлайн - Native English: сайт. —Москва, 2003.—URL:<http://engv.ru/category/ptoiznoshenie>(дата обращения: 23.08.2021).—Текст: электронный.
2. Информационно-образовательный портал по английскому языку Study.ru: сайт.—URL:<https://www.mystudy.ru>**—**(дата обращения: 23.08.2021).—Текст: электронный.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Результаты обучения*** | ***Критерии оценки*** | ***Методы оценки*** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| лексический и грамматический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;  лексический и грамматический минимум, необходимый для чтения и перевода текстов профессиональной направленности (со словарем);  общеупотребительные глаголы (общая и профессиональная лексика);  правила чтения текстов профессиональной направленности;  правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы;  правила речевого этикета и социокультурные нормы общения на иностранном языке;  формы и виды устной и письменной коммуникации на иностранном языке при межличностном и межкультурном взаимодействии | владеет лексическим и грамматическим минимумом, относящимся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности;  владеет лексическим и грамматическим минимумом, необходимым для чтения и перевода текстов профессиональной направленности (со словарем);  демонстрирует знания при употреблении глаголов (общая и профессиональная лексика);  демонстрирует знания правил чтения текстов профессиональной направленности;  демонстрирует способность построения простых и сложных предложений на профессиональные темы;  демонстрирует знания правил речевого этикета и социокультурных норм общения на иностранном языке;  демонстрирует знания форм и видов устной и письменной коммуникации на иностранном языке при межличностном и межкультурном взаимодействии | Письменный и устный опрос. Тестирование.  Дискуссия. Выполнение упражнений. Составление диалогов;  Участие в диалогах, ролевых играх.  Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности;  взаимодействовать в коллективе, принимать участие в диалогах на общие и профессиональные темы;  применять различные формы и виды устной и письменной коммуникации на иностранном языке при межличностном и межкультурном взаимодействии;  понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на общие и базовые профессиональные темы;  понимать тексты на базовые профессиональные темы;  составлять простые связные сообщения на общие или интересующие профессиональные темы;  общаться (устно и письменно) на иностранном языке на профессиональные и повседневные темы;  переводить иностранные тексты профессионально направленности (со словарем);  самостоятельно совершенствовать устную и письменную речь, пополнять словарный запас | строит простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности;  взаимодействует в коллективе, принимает участие в диалогах на общие и профессиональные темы;  применяет различные формы и виды устной и письменной коммуникации на иностранном языке при межличностном и межкультурном взаимодействии;  понимает общий смысл четко  произнесенных высказываний на общие и базовые профессиональные темы;  понимает тексты на базовые профессиональные темы;  составляет простые связные сообщения на общие или интересующие профессиональные темы;  общается (устно и письменно) на иностранном языке на профессиональные и повседневные темы;  переводит иностранные тексты профессионально направленности (со словарем);  совершенствует устную и письменную речь, пополняет словарный запас | Дискуссия. Выполнение упражнений. Составление диалогов;  Участие в диалогах, ролевых играх.  Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой |

# Приложение 2.3

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «СГ. 03 БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«СГ.03 БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы   
в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)»

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, 02, 04, 07.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 | Уметь:  пользоваться первичными средствами пожаротушения;  применять правила поведения в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера и при угрозе террористического акта;  обеспечивать устойчивость объектов экономики;  прогнозировать развитие событий и оценку последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму;  применять правила поведения и действия по сигналам гражданской обороны;  соблюдать нормы экологической безопасности;  определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | Знать:  основы пожаробезопасности и электробезопасности;  меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;  способы защиты населения от оружия массового поражения;  принципы обеспечения устойчивости объектов экономики, прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;  задачи и основные мероприятия гражданской обороны |
| ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 | Уметь:  определять виды Вооруженных Сил, рода войск;  ориентироваться в воинских званиях военнослужащих Вооруженных Сил Российской Федерации;  владеть общей физической и строевой подготовкой;  пользоваться знаниями в области обязательной подготовки граждан к военной службе;  демонстрировать основы оказания первой доврачебной помощи пострадавшим | Знать:  основы военной службы и обороны государства;  основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО;  организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке;  область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы;  основы оказания первой доврачебной помощи пострадавшим |
| ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 | Уметь:  оказывать первую медицинскую помощь в различных ситуациях;  осуществлять профилактику инфекционных заболеваний;  определять показатели здоровья и оценивать физическое состояние;  составлять индивидуальные карты здоровья с режимом дня, графиком питания | Знать:  общие характеристики поражений организма человека от воздействия опасных факторов;  классификация и общие признаки инфекционных заболеваний;  основы здорового образа жизни |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **68** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **28** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 38 |
| практические занятия | 28 |
| *Самостоятельная работа\** | - |
| **Промежуточная аттестация (проводится в форме дифференцированногозачета)** | **2** |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, ак. ч /  в т. ч. в форме практической подготовки, ак. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Безопасность жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях** | | **18** |  |
| **Тема 1.1.**  **Чрезвычайные ситуации мирного времени и защита от них** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| Цели и задачи изучения дисциплины. Понятие и общая классификация чрезвычайных ситуаций. Чрезвычайные ситуации природного и техногенного характера. Чрезвычайные ситуации социального происхождения. Терроризм и меры по его предупреждению. Основы пожаробезопасности и электробезопасности |  |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 1. Правила поведения в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера |  |
| Практическое занятие № 2. Правила безопасного поведения при угрозе террористического акта |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | ***–*** |
| **Тема 1.2.**  **Способы защиты населения от оружия массового поражения** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07  ПК … |
| 1. Ядерное оружие и его поражающие факторы. Действия населения в очаге ядерного поражения. Химическое оружие и его характеристика. Действия населения в очаге химического поражения. Средства индивидуальной защиты населения |  |
| 2. Биологическое оружие и его характеристика. Действие населения в очаге биологического поражения. Защита населения при радиоактивном и химическом заражении местности. Средства коллективной защиты населения |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 3. Правила поведения и действия в очаге химического и биологического поражения |  |
| Практическое занятие № 4. Использование средств индивидуальной защиты от поражающих факторов при ЧС |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 1.3.**  **Организационные и правовые основы обеспечения безопасности жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Устойчивость работы объектов экономики в чрезвычайных ситуациях. Единая государственная система предупреждения и ликвидации чрезвычайных ситуаций (РСЧС). Государственные службы по охране здоровья и безопасности граждан |  |
| 2. Понятие и основные задачи гражданской обороны. Организационная структура гражданской обороны. Основные мероприятия, проводимые ГО. Действия населения по сигналам |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 5. Правила поведения и действия по сигналам гражданской обороны | 2 |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Раздел 2. Основы военной службы и медицинской подготовки** | | **48** |  |
| **Модуль «Основы военной службы» (для юношей)** | | **48** |  |
| **Тема 2.1**.  **Основы военной безопасности Российской Федерации** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Нормативно-правовая база обеспечения военной безопасности Российской Федерации, функционирования ее Вооруженных Сил и военной службы граждан |  |
| 2. Организация обороны Российской Федерации |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 6. Виды Вооруженных Сил, рода войск, история их создания, их основные задачи |  |
| Практическое занятие № 7. Общая физическая и строевая подготовка |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 2.2.**  **Вооруженные Силы Российской Федерации** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Русская военная сила – от княжеских дружин до ракетно-космических войск. Назначение и задачи Вооруженных Сил |  |
| 2. Состав Вооруженных Сил. Руководство и управление Вооруженными Силами |
| 3. Реформа Вооруженных Сил Российской Федерации 2008-2020гг |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 8. Виды Вооруженных Сил, рода войск, история их создания, их основные задачи |  |
| Практическое занятие № 9. Общая физическая и строевая подготовка |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 2.3.**  **Воинская обязанность в Российской Федерации** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Понятие и сущность воинской обязанности. Воинский учет граждан. Призыв граждан на военную службу |  |
| 2. Медицинское освидетельствование и обследование граждан при постановке их на воинский учет и при призыве на военную службу |
| 3. Обязательная и добровольная подготовка граждан к военной службе |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 10. Обязательная подготовка граждан к военной службе |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 2.4.**  **Символы воинской чести. Боевые традиции Вооруженных Сил России** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Боевое Знамя части – символ воинской чести, доблести и славы. Боевые традиции Вооруженных сил РФ |  |
| 2. Ордена – почетные награды за воинские отличия в бою и заслуги в военной службе. Ритуалы Вооруженных Сил Российской Федерации |
| 3. Патриотизм и верность воинскому долгу. Дружба, войсковое товарищество |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 11. Воинские звания и военная форма одежды военнослужащих Вооруженных Сил Российской Федерации |  |
| Практическое занятие № 12. Общая физическая и строевая подготовка |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 2.5.**  **Организационные и правовые основы военной службы в Российской Федерации** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Военная служба – особый вид государственной службы. Воинские должности и звания военнослужащих. Правовой статус военнослужащих |  |
| 2. Права и обязанности военнослужащих. Социальное обеспечение военнослужащих. Начало, срок и окончание военной службы. Увольнение с военной службы |
| 3. Прохождение военной службы по призыву. Военная служба по контракту. Альтернативная гражданская служба |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 13. Ответственность военнослужащих. Общевоинские уставы Вооруженных Сил Российской Федерации |  |
| Практическое занятие № 14. Общая физическая и строевая подготовка |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Модуль «Основы медицинских знаний» (для девушек)** | | **48** |  |
| **Тема 2.1**.  **Общие правила оказания первой помощи** | **Содержание учебного материала** | **24** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Оценка состояния пострадавшего. Общая характеристика поражений организма человека от воздействия опасных факторов. Общие правила и порядок оказания первой медицинской помощи |  |
| 2. Первая помощь при различных повреждениях и состояниях организма |
| 3. Транспортная иммобилизация и транспортирование пострадавших при различных повреждениях |
| **В том числе практических занятий** | **10** |
| Практическое занятие № 6. Общие принципы оказания первой медицинской помощи |  |
| Практическое занятие № 7. Первая помощь при отсутствии сознания, при остановке дыхания и отсутствии кровообращения (остановке сердца) |
| Практическое занятие № 8. Первая помощь при наружных кровотечениях, при травмах различных областей тела |
| Практическое занятие № 9. Первая помощь при ожогах и воздействии высоких температур, при воздействии низких температур |
| Практическое занятие № 10. Первая помощь при попадании инородных тел в верхние дыхательные пути, при отравлениях |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 2.2.**  **Профилактика инфекционных заболеваний** | **Содержание учебного материала** | **12** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Из истории инфекционных болезней.Классификация инфекционных заболеваний.Общие признаки инфекционных заболеваний |  |
| 2. Воздушно-капельные инфекции. Желудочно-кишечные инфекции. Пищевые отравления бактериальными токсинами |
| **3.** Общие принципы профилактики инфекционных заболеваний |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 11. Правила госпитализации инфекционных больных |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Тема 2.3.**  **Обеспечение здорового образа жизни** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 01  ОК 02  ОК 04  ОК 07 |
| 1. Здоровье и факторы его формирования. Здоровый образ жизни и его составляющие |  |
| 2.Двигательная активность и здоровье. Питание и здоровье. Вредные привычки. Факторы риска. Понятие об иммунитете и его видах |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 12. Показатели здоровья и факторы, их определяющие |  |
| Практическое занятие № 13. Оценка физического состояния |
| Практическое занятие № 14. Составление индивидуальных карт здоровья с режимом дня, графиком питания с возможностью отслеживать свои показания |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | **–** |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **68** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должен быть предусмотрен кабинет «Безопасность жизнедеятельности и охраны труда», оснащенный оборудованием:

рабочее место преподавателя;

рабочие места по количеству обучающихся;

комплект учебно-наглядных пособий;

комплекты индивидуальных средств защиты;

робот-тренажёр для отработки навыков первой доврачебной помощи;

контрольно-измерительные приборы и приборы безопасности;

огнетушители порошковые (учебные);

огнетушители пенные (учебные);

огнетушители углекислотные (учебные);

устройство отработки прицеливания;

учебные автоматы АК-74;

винтовки пневматические;

медицинская аптечка (бинты марлевые, бинты эластичные, жгуты кровоостанавливающие резиновые, индивидуальные перевязочные пакеты, косынки перевязочные, ножницы для перевязочного материала прямые, шприц-тюбики одноразового пользования (без наполнителя), шинный материал (металлические, Дитерихса));

техническими средствами обучения:

компьютер с лицензионным программным обеспечением;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

комплект видеофильмов и видео-инструктажей.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. Безопасность жизнедеятельности : учебник и практикум для среднего профессионального образования / С. В. Абрамова [и др.] ; под общей редакцией В. П. Соломина. – Москва :Юрайт, 2021. – 399 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-02041-0. – Текст : непосредственный.

2. Белов, С. В. Безопасность жизнедеятельности и защита окружающей среды (техносферная безопасность) в 2 ч.: учебник для среднего профессионального образования / С. В. Белов. – 5-е изд., перераб. и доп. – Москва :Юрайт, 2020. — 350 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-9916-9962-4. – Текст : непосредственный.

3. Косолапова, Н. В. Безопасность жизнедеятельности. Практикум : учебное пособие / Н. В. Косолапова, Н. А. Прокопенко. – Москва: КноРус, 2021. – 156 с. – (Профессиональное образование). – ISBN : 978-5-406-08196-9. – Текст : непосредственный.

4. Мисюк, М. Н. Основы медицинских знаний : учебник и практикум для среднего профессионального образования / М. Н. Мисюк. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва :Юрайт, 2019. – 499 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-00398-7. – Текст : непосредственный.

5. Основы медицинских знаний (анатомия, физиология, гигиена человека и оказание первой помощи при неотложных состояниях) : учебное пособие ; под ред. И. В. Гайворонского / И. В. Гайворонский, Г. И. Ничипорук, А. И. Гайворонский, С. В. Виноградов — 3е изд., испр. и доп. – Санкт-Петербург : СпецЛит, 2021. — 311 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-299-01110-4. – Текст : непосредственный.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Безопасность жизнедеятельности : учебник и практикум для среднего профессионального образования / С. В. Абрамова [и др.] ; под общей редакцией В. П. Соломина. – Москва :Юрайт, 2021. – 399 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-02041-0. – Текст : электронный // Электронная библиотечная система Юрайт [сайт]. – URL: https://urait.ru/bcode/469524 (дата обращения: 10.08.2021).

2. Белов, С. В. Безопасность жизнедеятельности и защита окружающей среды (техносферная безопасность) в 2 ч.: учебник для среднего профессионального образования / С. В. Белов. – 5-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 350 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-9916-9962-4. – Текст : электронный // Электронная библиотечная система Юрайт [сайт]. – URL: https://urait.ru/bcode/453161 (дата обращения: 10.08.2021).

3. Мисюк, М. Н. Основы медицинских знаний : учебник и практикум для среднего профессионального образования / М. Н. Мисюк. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва :Юрайт, 2019. – 499 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-00398-7. – Текст : электронный // Электронная библиотечная система Юрайт [сайт]. – URL: https://urait.ru/bcode/433458 (дата обращения: 10.08.2021).

4. Безопасность жизнедеятельности. Практикум : учебное пособие / В. А. Бондаренко, С. И. Евтушенко, В. А. Лепихова – Москва : ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2019. – 150 с. – Текст: электронный. – ISBN 978-5-16-107123-6. – URL: https://znanium.com/catalog/product/995045 (дата обращения: 02.07.2021).

5. Михаилиди, А. М. Безопасность жизнедеятельности и охрана труда на производстве : учебное пособие для СПО / А. М. Михаилиди. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 111 c. — ISBN 978-5-4488-0964-4, 978-5-4497-0809-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/100492.html (дата обращения: 10.08.2021). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/100492>

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Айзман, Р. И. Основы медицинских знаний и здорового образа жизни: учебное пособие / Р.И. Айзман, В.Б. Рубанович, М.А. Суботялов. – Новосибирск: Сибирское университетское издательство, 2017. – 214 c.
2. Безопасность в техносфере: Всероссийский научно-методический и информационный журнал. Режим доступа: <http://www.magbvt.ru>.
3. Безопасность жизнедеятельности. Практикум: Учебное пособие / Бондаренко В.А., Евтушенко С.И., Лепихова В.А. - Москва: ИЦ РИОР, НИЦ ИНФРА-М, 2019. – 150 с.
4. Официальный сайт МЧС РФ. Режим доступа: <http://www.mchs.gov.ru>**.**
5. Суворова, Г.М. Методика обучения безопасности жизнедеятельности: учебное пособие для среднего профессионального образования / Г.М. Суворова, В.Д. Горичева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2021. – 212 с. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/471671> (дата обращения: 02.07.2021).
6. Энциклопедия безопасности жизнедеятельности. Режим доступа: <http://bzhde.ru>**.**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ   
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Результаты обучения*** | ***Критерии оценки*** | | ***Методы оценки*** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | | |
| основы пожаробезопасности и электробезопасности;  меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;  способы защиты населения от оружия массового поражения;  принципы обеспечения устойчивости объектов экономики, прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;  задачи и основные мероприятия гражданской обороны | умеет определять угрозу пожарной безопасности;  демонстрирует знания эффективных превентивных мер для предотвращения пожароопасных ситуаций;  демонстрирует знания нормативных документов в своей профессиональной деятельности, готовность к соблюдению действующего законодательства и требований нормативных документов, в том числе в условиях противодействия терроризму;  дает характеристику различным видам потенциальных опасностей и перечисляет их последствия;  формулирует задачи и основные мероприятия гражданской обороны, перечисляет способы защиты населения от оружия массового поражения | Письменный и устный опрос.  Тестирование.  Оценка результатов выполнения практической работы | |
| основы военной службы и обороны государства;  основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО;  организация и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке;  область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы;  основы оказания первой доврачебной помощи пострадавшим | владеет знаниями об организации и порядке призыва граждан на военную службу;  ориентируется в видах вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО;  демонстрирует знания в области анатомо-физиологических последствий воздействия на человека травмирующих, вредных и поражающих факторов;  демонстрирует знания порядка и правил оказания первой помощи пострадавшим, в том числе при транспортировке | Письменный и устный опрос.  Тестирование.  Оценка результатов выполнения практической работы | |
| общие характеристики поражений организма человека от воздействия опасных факторов;  классификация и общие признаки инфекционных заболеваний;  основы здорового образа жизни | демонстрирует знания общих характеристик поражений организма человека от воздействия опасных факторов;  классифицирует инфекционные заболевания и формулирует их общие признаки;  демонстрирует знание основ здорового образа жизни | Письменный и устный опрос.  Тестирование.  Оценка результатов выполнения практической работы | |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | | |
| пользоваться первичными средствами пожаротушения;  применять правила поведения в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера и при угрозе террористического акта;  обеспечивать устойчивость объектов экономики;  прогнозировать развитие событий и оценку последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму;  применять правила поведения и действия по сигналам гражданской обороны;  соблюдать нормы экологической безопасности;  определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности | демонстрирует умениепользоваться первичными средствами пожаротушения;  формулирует правила поведения в чрезвычайных ситуациях природного и техногенного характера и при угрозетеррористического акта;  демонстрирует умение применять правила поведения и ориентируется в действиях по сигналам гражданской обороны | Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.  Оценка результатов выполнения практической работы | |
| определять виды Вооруженных Сил, рода войск;  ориентироваться в воинских званиях военнослужащих Вооруженных Сил Российской Федерации;  владеть общей физической и строевой подготовкой;  демонстрировать основы оказания первой доврачебной помощи пострадавшим | определяет виды вооруженных сил, рода войск;  ориентируется в воинских званиях военнослужащих вооруженных сил российской федерации;  демонстрирует общую физическую и строевую подготовку, навыки обязательной подготовки к военной службе; основы оказания первой доврачебной помощи пострадавшим | Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.  Оценка результатов выполнения практической работы | |
| оказывать первую медицинскую помощь в различных ситуациях;  осуществлять профилактику инфекционных заболеваний;  определять показатели здоровья и оценивать физическое состояние;  составлять индивидуальные карты здоровья с режимом дня, графиком питания | демонстрирует умение оказать первую медицинскую помощь в различных ситуациях;  владеет принципами профилактики инфекционных заболеваний;  определяет показатели здоровья и оценивает физическое состояние;  составляет индивидуальные карты здоровья с режимом дня, графиком питания | Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы.  Оценка результатов выполнения практической работы | |

# Приложение 2.4

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «СГ.04 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | |  |

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«СГ.04 ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы**

Учебная дисциплина «Физическая культура» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы в соответствии   
с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 04, ОК 08.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ОК 04  ОК 08 | Уметь:  организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности;  использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности | Знать:  психологические основы деятельности коллектива, психологическиеособенности личности;  основы проектной деятельности;  роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;  основы здорового образа жизни;  условия профессиональной деятельности и зоны рискафизического здоровья для данной специальности;  правила и способы планирования системы индивидуальных занятий физическими упражнениями различной направленности |

1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем**  **в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **176** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **166** |
| в том числе: | |
| теоретические занятия | 10 |
| практические занятия | 154 |
| *Самостоятельная работа\** | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме дифференцированного зачета в каждом семестре)** | **12** |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч./ в том числе в форме практической подготовки, ак.ч.** | **Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Физическая культура и формирование здорового образа жизни** | | **8** |  |
| **Тема 1.1.**  **Здоровый образ жизни** | **Содержание учебного материала** | 8 | ОК 04  ОК 08 |
| Здоровье населения России. Факторы риска и их влияние на здоровье. Современная концепция здоровья и здорового образа жизни. Мотивация ЗОЖ. Критерии эффективности здорового образа жизни. его основные методы, показатели и критерии оценки, использование методов стандартов, антропометрических индексов, номограмм, функциональных проб.  Организм, среда, адаптация. Культура питания. Возрастная физиология. Организация жизнедеятельности, адекватная биоритмам. Культура здоровья и вредные пристрастия. Сексуальная культура – ключевой фактор психического и физического благополучия обучающегося. Культура психического здоровья. Оптимизация умственной работоспособности обучающегося в образовательном процессе. Средства физической культуры в регуляции работоспособности. Формированиевалеологической компетенции в оценке уровня своего здоровья и формирования ЗОЖ.  Особенности организации физического воспитания в образовательном учреждении (валеологическая и профессиональная направленность). Цели и задачи физической культуры |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 2. Легкая атлетика** | | **28** |  |
| **Тема 2.1.**  **Совершенствование техники бега на короткие дистанции, технике спортивной ходьбы** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 1. Биомеханические основы техники бега; техники низкого старта и стартового ускорения; бег по дистанции; финиширование, специальные упражнения |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 2.2.**  **Совершенствование техники длительного бега** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 2. Совершенствование техники длительного бега во время кросса до 15-20 минут |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 2.3.**  **Совершенствование техники прыжка в длину с места, с разбега** | **Содержание учебного материала:** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 3. Специальные упражнения прыгуна (многоскоки, ускорения, маховые упражнения для рук и ног), ОФП |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 2.4.**  **Эстафетный бег 4х100.**  **Челночный бег** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 4. Выполнение эстафетного бега 4х100, челночного бега |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 2.5.**  **Выполнение контрольных нормативов в беге и прыжках** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 5. Выполнение контрольных нормативов в беге, прыжок в длину с места, с разбега способом «согнув ноги», бег на выносливость |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 3. Волейбол** | | **26** |  |
| **Тема 3.1.**  **Стойки игрока и перемещения. Общая физическая подготовка (ОФП)** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 6. Выполнение перемещения по зонам площадки, выполнение тестов по ОФП |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема3.2.**  **Приемы и передачи мяча снизу и сверху двумя руками. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 7. Выполнение комплекса упражнений по ОФП |  |
| **Тема3.3.**  **Нижняя прямая и боковая подача. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 8. Выполнение упражнений на укрепление мышц кистей, плечевого пояса,брюшного пресса, мышц ног |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема3.4.**  **Верхняя прямая подача. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 9. Выполнение упражнений на укрепление мышц кистей, плечевого пояса, брюшного пресса, мышц ног |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема3.5.**  **Тактика игры в защите и нападении** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 10. Отработка тактики игры, выполнение приёмов передачи мяча |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема3.6.**  **Основы методики судейства** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 11. Отработка навыков судейства в волейболе |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 3.7.**  **Контроль выполнения**  **тестов по волейболу** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 12. Выполнение передачи мяча в парах |  |
| Практическое занятие № 13. Игра по упрощённым правилам волейбола |
| Практическое занятие № 14. Игра по правилам |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 4. Баскетбол** | | **30** |  |
| **Тема 4.1.**  **Стойка игрока, перемещения, остановки, повороты. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 15. Выполнение упражнений для укрепления мышц плечевого пояса, ног |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема4.2.**  **Передачи мяча. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 16. Выполнение упражнений для развития скоростно-силовых и координационных способностей, упражнений для развития верхнего плечевого пояса. |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема4.3.**  **Ведение мяча и броски мяча в корзину с места, в движении, прыжком. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 17. Выполнение упражнений для укрепления мышц кистей, плечевого пояса, ног, брюшного пресса |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема4.4.**  **Техника штрафных бросков. ОФП** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 18 Выполнение упражнений для укрепления мышц кистей, плечевого пояса, ног |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема4.5.**  **Тактика игры в защите и нападении. Игра по упрощенным правилам** **баскетбола. Игра по правилам** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 19. Игра по упрощенным правилам баскетбола |  |
| Практическое занятие № 20. Игра по правилам |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема4.6.**  **Практика судейства в баскетболе** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие 21. Практика в судействе соревнований по баскетболу |  |
| Практическое занятие 22. Выполнение контрольных упражнений: ведение змейкой с остановкой в два шага и броском в кольцо;штрафной бросок;броски по точкам;баскетбольная «дорожка» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 5. Гимнастика** | | **24** |
| **Тема 5.1.**  **Строевые приемы** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 23. Отработка строевых приёмов |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |  |
| **Тема 5.2.**  **Техника акробатических упражнений** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 24. Отработка техники акробатических упражнений |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |  |
| **Тема 5.3.**  **Упражнения на брусьях (юноши). Гиревой спорт** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| Брусья: висы, упоры, махи, подводящие и специальные упражнения, соскоки. Знать правила техники безопасности; уметь страховать партнера, комплексы упражнений с гантелями, гирями. Разучивание и выполнение связок на снаряде. ППФП |  |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 25. Разучивание и выполнение упражнений с гирями |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 5.4.**  **Упражнения на бревне (девушки). ППФП** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 04  ОК 08 |
| Бревно: наскок, ходьба, полушпагат, уголок, равновесие, повороты, соскок |  |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 26. Разучивание и выполнение связок на снаряде, комплексы упражнений, ритмическая гимнастика (по курсам) |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 5.5.**  **Составление комплекса ОРУ и проведение их обучающимися** | **Содержание учебного материала** | **10** | ОК 04  ОК 08 |
| Требования к составлению комплекса ОРУ, терминология; составление комплексов ОРУ без предметов, с предметами (мячи, палки, скакалки и др.). Направленность общеразвивающих упражнений; основные положения рук, ног, терминологию; провести с группой по одному общеразвивающему упражнению, комплекс ОРУ |  |
| **В том числе практических занятий** | **10** |
| Практическое занятие № 27. Выполнение комплекса ОРУ |  |
| Практическое занятие № 28. Контроль комбинации по акробатике |  |
| Практическое занятие № 29. Контроль комбинации на бревне, брусьях |  |
| Практическое занятие № 30. Контроль выполнения упражнений по ритмической гимнастике, гиревому спорту. ППФП |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | - |
| **Раздел 6. Бадминтон. Атлетическая, дыхательная гимнастика** | | **30** | ОК 04  ОК 08 |
| **Тема.6.1.**  **Игровая стойка, основные удары в бадминтоне** | **Содержание учебного материала** | **6** |
| **В том числе практических занятий** | **6** |
| Практическое занятие № 31. Выполнение упражнений для укрепления мышц кистей, плечевого пояса, ног, брюшного пресса, комплексы упражнений атлетической и дыхательной гимнастики |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 6.2.**  **Подачи** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **8** |
| Практическое занятие № 32. Отработка подач |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 6.3.**  **Нападающий удар** | **Содержание учебного материала:** | **8** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **8** |
| Практическое занятие № 33. Отработка атакующих ударов, нападающего удара «смеш» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 6.4**.  **Судейство соревнований по бадминтону** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 04  ОК 08 |
| **В том числе практических занятий** | **8** |
| Практическое занятие № 34. Игра по упрощённым правилам. Судейство соревнований по бадминтону |  |
| Практическое занятие №е 35. Контроль техники подач, ударов справа, слева |  |
| Практическое занятие № 36. Контроль техники игры: одиночные, парные игры |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | - |
| **Раздел7.Профессионально-прикладная физическая подготовка (ППФП)** | | **18** |
| **Тема.7.1.**  **Сущность и содержание ППФП в достижении высоких профессиональных результатов** | **Содержание учебного материала** | **18** | ОК 04  ОК 08 |
| Значение психофизической подготовки человека к профессиональной деятельности. Социально-экономическая обусловленность необходимости подготовки человека к профессиональной деятельности. Основные факторы и дополнительные факторы, определяющие конкретное содержание ППФП обучающихся с учетом специфики будущей профессиональной деятельности. Цели и задачи ППФП с учетом специфики будущей профессиональной деятельности. Профессиональные риски, обусловленные спецификой труда. Анализ профессиограммы.  Средства, методы и методики формирования профессионально значимых двигательных умений и навыков.  Средства, методы и методики формирования профессионально значимых физических и психических свойств и качеств.  Средства, методы и методики формирования устойчивости к заболеваниям профессиональной деятельности.  Прикладные виды спорта. Прикладные умения и навыки. Оценка эффективности ППФП |  |
| **В том числе практических занятий** | **16** |
| Практическое занятие № 37. Разучивание, закрепление и совершенствование профессионально значимых двигательных действий |  |
| Практическое занятие № 38. Формирование профессионально значимых физических качеств |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Промежуточная аттестация** | | **12** |  |
| **Всего** | | **176** |  |

1. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Спортивный зал, оснащенный:

- оборудованными раздевалками;

- спортивным оборудованием:

стенка гимнастическая; перекладина навесная универсальная для стенки гимнастической; гимнастические скамейки; гимнастические снаряды (перекладина, брусья, бревно.); маты гимнастические; канат для перетягивания; беговая дорожка;

скакалки, палки гимнастические, мячи набивные, мячи для метания, гантели (разные); гири 16, 24, 32 кг; секундомеры;

весы напольные, ростомер, динамометры, приборы для измерения давления и др.;

кольца баскетбольные, щиты баскетбольные, рамы для выноса баскетбольного щита или стойки баскетбольные, защита для баскетбольного щита и стоек, сетки баскетбольные, мячи баскетбольные, стойки волейбольные, защита для волейбольных стоек, сетка волейбольная, антенны волейбольные с карманами, мячи волейбольные;

ракетки для бадминтона, стартовые флажки или стартовый пистолет, флажки красные и белые, палочки эстафетные, нагрудные номера, тумбы «Старт–Финиш», «Поворот», рулетка металлическая*,* мерный шнур, секундомеры;

техническими средствами обучения:

компьютер с лицензионным программным обеспечением;

многофункциональный принтер;

музыкальный центр.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. Бишаева А.А. Физическая культура:учебник [для всех специальностей СПО] /А.А.Бишаева.- [7-eизд.,стер.]- Москва:Издательский дом Академия, 2020.-320с.-ISBN 978-5-4468-9406-2 -Тескт:непосредственный

2. Физическая культура:учебник для среднего профессионального образования /Н.В. Решетников, Ю.Л. Кислицын. – Москва: Издательский центр «Академия», 2018. – 176 с.- ISBN 978-5-4468-7250-3

* + 1. **Электронные издания**

1. Физическая культура: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Б. Муллер [и др.]. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 424 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02612-2. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469681>(дата обращения: 02.08.2021).
2. Физическая культура: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. В. Конеева [и др.]; под редакцией Е. В. Конеевой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 599 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13554-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/475342(дата обращения: 02.08.2021).
   * 1. **Дополнительные источники**
3. Аллянов, Ю. Н. Физическая культура: учебник для среднего профессионального образования / Ю. Н. Аллянов, И. А. Письменский. — 3-е изд., испр. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 493 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02309-1. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/471143 (дата обращения: 02.08.2021).
4. Ягодин, В. В. Физическая культура: основы спортивной этики: учебное пособие для среднего профессионального образования / В. В. Ягодин. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 113 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10349-6. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/475602> (дата обращения: 02.08.2021).

**4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;  основы здорового образа жизни;  условия профессиональной деятельности и зоны риска физическогоздоровья для данной специальности;  правила и способы планирования системы индивидуальных занятий физическими упражнениями различной направленности | обучающийся понимает роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;  ведёт здоровый образ жизни; понимает условия деятельности и знает зоны риска физического здоровья для данной специальности;  проводит индивидуальные занятия физическими упражнениями различной направленности | Устный опрос.  Тестирование.  Результаты выполнения контрольных нормативов |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| использоватьфизкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;  применять рациональные приемы двигательных функций впрофессиональной деятельности;  пользоваться средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности;  выполнять контрольные нормативы, предусмотренные государственным стандартом при соответствующей тренировке, с учетом состояния здоровья и функциональных возможностей своего организма | обучающийся использует физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;  применяет рациональные приемы двигательных функций впрофессиональной деятельности;  пользуется средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности;  выполняет контрольные нормативы, предусмотренные государственнымстандартом при соответствующей тренировке, с учетом состояния здоровья и функциональных возможностей своего организм | Выполнение комплекса упражнений.  Регулирование физической нагрузки.  Владение навыками контроля и оценки.  Подбор средств и методов занятий |

# Приложение 2.5

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «СГ. 05 ОСНОВЫ БЕРЕЖЛИВОГО ПРОИЗВОДСТВА»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«СГ.05 ОСНОВЫ БЕРЕЖЛИВОГО ПРОИЗВОДСТВА»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Основы бережливого производства» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла; примерной образовательной программы   
в соответствии с ФГОС СПО по специальности Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 04,ОК 07*.*

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ОК 04  ОК 07 | Уметь:  осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства;  картировать поток создания ценностей;  применять ключевые инструменты решения проблем;  определять и анализировать основные потери в процессах;  организовывать работу коллектива и команды;  взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности | Знать:  принципы,идеалы и философию бережливого производства;  основы картивания;  методы решения проблем;  инструменты бережливого производства  основы коммуникации и деятельности коллектива;  основы проектной деятельности; |

1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **34** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **14** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 18 |
| практические занятия | 14 |
| *Самостоятельная работа*\* | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме дифференцированного зачета)** | 2 |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак.ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Бережливое производство как условие повышения эффективности деятельности на предприятиях** | | **32** |  |
| **Тема 1.1.**  **Понятие и сущность бережливого производства** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 07 |
| Понятие«бережливое производство».  Ключевые понятия бережливого производства.  История возникновения бережливого производства. |  |
| **В том числе практических занятий** |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**  \* |  |
| **Тема 1.2.**  **Картирование потока создания ценности** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 07  ОК 04 |
| Понятие «проблема», определение и формулирование проблемы  Понятия и принципы картирования потока создания ценности  Инструменты картирования  Виды карт  Расчет показателей потока создания ценностей |  |
| **В том числе практических занятий** | **4** |  |
| Практическое занятие № 1. Создание карты потока по видео |  |
|  |  |
| Практическое занятие № 2. Расчет показателей потока создания ценностей по кейсу |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.3.**  **Потери** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 07 |
| Виды потерь.  Определение термина «потери».  Выявление потерь.  Нетрадиционный подход к потерям.  Устранение и предотвращение потерь.  Стандартизация. |  |
| **В том числе практических занятий** |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.4.**  **Ключевые инструменты анализа проблем** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 07  ОК 04  а |
| Технологии анализа проблем:  Пирамида проблем  Граф-связей  диаграмма Исикавы, 5W1Н, «5 почему», диаграмма Парента |  |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 3. Выбор метода и инструментов для анализа ситуационных задач |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.5.**  **Ключевые инструменты решения проблем** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 07  ОК 04 |
| Инструменты БП:  Организация рабочего пространства по системе 5S, TPN, стандартизированная работа, система SMED, поток единичных изделий, в т.ч. канбан, метод кайдзен |  |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 4. Деловая игра по методу «Фабрика процессов» с учетом отраслевой специфики и профессиональной направленности |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 1.6.**  **Организация работ** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 07  ОК 04 |
| Организация работ производства  Организация работ коллектива и команд  Особенности применения бережливого производства в профессиональной сфере |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 5. Деловая игра по организации работ команды на проекте |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **34** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Основы бережливого производства»,

оснащенный оборудованием*:*

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

стенды;

техническими средствами обучения:

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Обязательные печатные издания**

1. Вейдер, М.Т. Инструменты бережливого производства. Карманное руководство по практике применения Lean. / М.Т. Вейдер. – Москва: Альпина Паблишер, 2017. – 160 с.Текст : непосредственный.
2. Вумек, Д.П. Бережливое производство. Как избавиться от потерь и добиться процветания вашей компании / Д.П. Вумек, Д.Т. Джонс; пер. с анг. С. Турко. – Москва: Альпина Паблишер, 2017. – 472 с.Текст : непосредственный.
3. Вумек, Дж., Джонс Д.Бережливое производство. Альпина Бизнес Букс, 2018.-472с.Текст : непосредственный.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Антонова, И.И. Бережливое производство: системный подход к его внедрению на предприятиях Республики Татарстан / И.И. Антонова; науч. ред. В.А. Смирнов; Институт экономики, управления и права (г. Казань). – Казань: Познание, 2013. - 176 с.: ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8399-0485-9; то же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=257764.
2. Батурин, В.К. Общая теория управления: учебное пособие / В.К. Батурин. - Москва: Юнити-Дана, 2015. - 487 с. - Библиогр.: с. 470-475. - ISBN 978-5-238-02217-8; то же [Электронный ресурс]. - RL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117038 (02.07.2018).
3. Бережливое производство. Канбан. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/.
4. Ершова И.В., Клюев А. В. Организационные и методические аспекты внедрения Бережливого производства в России: учебное пособие / И.В. Ершова, А.В. Клюев. – Екатеринбург: УрФУ, 2011. – 93 с.
5. Карданская, Н.Л. Принятие управленческого решения=Management decisionmaking : учебник для вузов / Н.Л. Карданская. – Москва: Юнити-Дана, 2015. - 407 с.: ил., табл., схем. Библиогр. в кн. – ISBN 5-238-00056-1; то же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=446557.
6. Леонидов К., Никитин Г., Вадим Л. Стандарты серии «Бережливое производство»: управление эффективностью деятельности. Стандарты и качество: международный журнал для профессионалов стандартизации и управления качеством / изд. ООО «РИА «СТАНДАРТЫ И КАЧЕСТВО»; гл. ред. Г.П. Воронин; учред. Росстандарт, Всероссийская организация качества и др. - Москва: РИА «Стандарты и качество», 2017. - № 6(960). – 53-54 с.: ил. - ISSN 0038-9692; То же [Электронный ресурс]. - http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=464448 (17.11.2018). Петрова В.А. Бережливое производство – теория и практика. Business Excellence / изд. ООО «РИА «СТАНДАРТЫ И КАЧЕСТВО» ; гл. ред. Т. Киселева ; учред. Н. Томпсон - Москва: РИА «Стандарты и качество», 2018. - № 8(242). – 68-73 с.: ил. - ISSN 1813-9485; то же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493460.
7. Потери в бережливом производстве // [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://texnlit.ru/bereglivoe1.html.
8. Салдаева, Е.Ю. Управление качеством: учебное пособие / Е.Ю. Салдаева, Е.М. Цветкова; Поволжский государственный технологический университет. - Йошкар-Ола: ПГТУ, 2017. - 156 с.: ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8158-1802-6; то же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=461637.
9. Словарь бережливого производства [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://be-mag.ru/lean./](http://be-mag.ru/lean/).
10. Управление современным предприятием: учебное пособие / под общ. ред. Н.Я. Синицкой. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2015. - Т. II. - 503 с.: ил., табл. - Библиогр. в кн. ISBN 978-5-4475-4661-8; то же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=278864 (02.07.2018). Бережливое производство (Lean Manufacturing или Leanproduction) [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://ria- stk.ru/mmq/berezhlivoe\_proizvodstvo.php.
11. Философия бережливого производства. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ctrgroup.com.ua/concept/detail.php?ID=33>.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Давыдова Н.С. Бережливое производство: монография. — Ижевск : Изд-во Института экономики и управления, ГОУВПО «УдГУ», 2012 – 138с. (научная мысль). Текст: непосредственный.
2. Лайкер, Дж. Дао Toyota: 14 принципов менеджмента ведущей компании мира / Джеффри Лайкер ; Пер. с англ. — 9-е изд. — Москва: АЛЬПИНА ПАБЛИШЕР, 2014. – 400 с.-Текст : непосредственный.
3. Лайкер, Дж. Практика дао Toyota: руководство по внедрению принципов менеджмента Toyota / Джеффри Лайкер, Дэвид Майер; Пер. с англ. — 6-е изд. — Москва: АЛЬПИНА ПАБЛИШЕР, 2014. – 586 с.- Текст : непосредственный.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| основы коммуникации и деятельности коллектива;  основы проектной деятельности;  принципы, идеалы и философию бережливого производства;  основы картивания;  методы решения проблем;  инструменты бережливого производства | владеет профессиональной терминологией;  демонстрирует системные знания о структуре, требованиям к проекту;  демонстрирует системные знния о принципах,инструментах бережливого производства;  демонстрирует системные знания картивании;  демонстрирует системные знания о методах анализа и решения проблем | Тестирование.  Устный опрос.  Оценка решенийситуационных  задач.  Практическиезанятия.  Деловые игры.  Проектная работа (разработка мини-проекта) |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| организовывать работу коллектива и команды;  взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности;  осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства;  картировать поток создания ценностей;  применять ключевые инструменты решения проблем;  определять и анализировать основные потери в процессах | демонстрирует умение взаимодействовать с коллегами (сокурсниками), руководством (преподавателем), клиентами в ходе профессиональной деятельности;  демонстрирует умение соблюдать принципы бережливого производства, выбирать инструменты бережливого производства;  демонстрирует умение осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства  пособен определять и анализировать основные потери в процессах;  способен применять ключевые инструменты решения проблем | Тестирование.  Устный опрос.  Оценка решений ситуационных  задач.  Практические занятия.  Деловые игры.  Проектная работа (разработка мини-проекта) |

# Приложение 2.6

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «СГ.06 ОСНОВЫ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ»

**2023 г*.***

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«СГ.06 ОСНОВЫ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ**»

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Основы финансовой грамотности» является обязательной частью социально-гуманитарного цикла примерной образовательной программы   
в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02,   
ОК 03, ОК 06, ОК 09.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 06  ОК 09 | Уметь:  применять теоретические знания по финансовой грамотности для практической деятельности и повседневной жизни;  взаимодействовать в коллективе и работать в команде;  рационально планировать свои доходы и расходы; грамотно применяет полученные знания для оценки собственных экономических действий в качестве потребителя, налогоплательщика, страхователя, члена семьи и гражданина;  использовать приобретенные знания для выполнения практических заданий, основанных на ситуациях, связанных с банковскими операциями, рынком ценных бумаг, страховым рынком, фондовой и валютной биржами;  анализирует состояние финансовых рынков, используя различные источники информации;  определять назначение видов налогов и применять полученные знания для расчёта НДФЛ, налоговых вычетов, заполнения налоговой декларации;  применять правовые нормы по защите прав потребителей финансовых услуг и выявлять признаки мошенничества на финансовом рынке в отношении физических лиц;  планировать и анализировать семейный бюджет и личный финансовый план;  составлять обоснование бизнес-идеи;  применять полученные знания для увеличения пенсионных накоплений | Знать:  основные понятия финансовой грамотности и основные законодательные акты, регламентирующие ее вопросы;  виды принятия решений в условиях ограниченности ресурсов;  основные виды планирования;  устройство банковской системы, основные виды банков и их операций;  сущность понятий «депозит» и «кредит», их виды и принципы;  схемы кредитования физических лиц;  устройство налоговой системы, виды налогообложения физических лиц;  признаки финансового мошенничества;  основные виды ценных бумаг и их доходность;  формирование инвестиционного портфеля;  классификацию инвестиций, основные разделы бизнес-плана;  виды страхования;  виды пенсий, способы увеличения пенсий |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **40** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **16** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 22 |
| практические занятия | 16 |
| *Самостоятельная работа \** | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме дифференцированного зачета)** | **2** |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Роль и значение финансовой грамотности при принятии стратегических решений в условиях ограниченности ресурсов** | | **6** |  |
| **Тема 1.1.**  **Сущность**  **финансовой**  **грамотности населения,**  **ее цели и задачи** | **Содержание учебного материала** | **6** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 06  ОК 09 |
| Сущность понятия финансовой грамотности. Цели и задачи формирования финансовой грамотности. Содержание основных понятий финансовой грамотности: человеческий капитал, потребности, блага и услуги, ресурсы, деньги, финансы, сбережения, кредит, налоги, баланс, активы, пассивы, доходы, расходы, прибыль, выручка, бюджет и его виды, дефицит, профицит  Ограниченность ресурсов и проблема их выбора. Понятие планирования и его виды: краткосрочное, среднесрочное и долгосрочное. SWOT – анализ  Основные законодательные акты, регламентирующие вопросы финансовой грамотности в Российской Федерации.Международный опыт повышения уровня финансовой грамотности населения |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 1. Проведение SWOT – анализа при принятии решения поступления в среднее профессиональное заведение |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 2. Место России в международной банковской системе** | | **12** |  |
| **Тема 2.1.**  **Банковская система Российской Федерации: структура, функции и виды банковских услуг** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 05  ОК 09 |
| История возникновения банков. Роль банков в создании и функционировании рынка капитала. Структура современной банковской системы и ее функции. Виды банковских организаций. Понятие ключевой ставки. Правовые основы банковской деятельности |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* | - |
| **Тема 2.2.**  **Основные виды банковских операций** | **Содержание учебного материала** | **8** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 04  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Депозит и его виды. Экономическая сущность понятий: сбережения, депозитная карта, вкладчик, индекс потребительских цен, инфляция, номинальная и реальная ставки по депозиту, капитализация, ликвидность |  |
| Кредит и его виды. Принципы кредитования. Виды схем погашения платежей по кредиту. Содержание основных понятий банковских операций: заемщик, кредитор, кредитная история, кредитный договор, микрофинансовые организации, кредитные риски |
| Расчетно-кассовые операции и их значение. Виды платежных средств: чеки, электронные деньги, банковская ячейка, денежные переводы, овердрафт. Риски при использовании интернет-банкинга. Финансовое мошенничество и правила личной финансовой безопасности |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Практическое занятие № 2. Решение кейса «Выявление целесообразности кредитования в банке на основе расчета аннуитетных платежей» |  |
| Практическое занятие № 3. Деловая игра «Расчетно - кассовое обслуживание в банке»/Деловая игра «Как не стать жертвой финансового мошенника» (выбор деловой игры осуществляется по желанию обучающихся) |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 3. Налоговая система Российской Федерации** | | **4** |  |
| **Тема 3.1.**  **Система налогообложения физических лиц** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Экономическая сущность понятия налог. Субъект, объект и предмет налогообложения. Принципы построения налоговой системы, ее структура и функции. Классификация налогов по уровню управления. Виды налогов для физических лиц. Налоговая декларация. Налоговые льготы и налоговые вычеты для физических лиц |  |
| **В том числе практических занятий** |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 4. Инвестиции: формирование стратегии инвестирования и инструменты для ее реализации** | | **10** |  |
| **Тема 4.1.**  **Формирование стратегии инвестирования** | **Содержание учебного материала** | **3** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 04  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Сущность и значение инвестиций. Участники, субъекты и объекты инвестиционного процесса. Реальные и финансовые инвестиции и их классификация. Валютная и фондовая биржи. Инвестиционный портфель. Паевые инвестиционные фонды (ПИФы) как способ инвестирования денежных средств физических лиц. Финансовые пирамиды. Криптовалюта |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 4. Мозговой штурм «Инвестиции в образах мировой культуры» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 4.2.**  **Виды ценных бумаг и производных финансовых инструментов** | **Содержание учебного материала** | **3** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 04  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Виды ценных бумаг: акции, облигации, векселя. Производные финансовые инструменты: фьючерс, опцион. Понятие доходности ценных бумаг |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 5. Решение кейса «Финансист. Покупка ценных бумаг и формирование инвестиционного портфеля» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 4.3.**  **Способы принятия финансовых решений** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 04  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Личное финансовое планирование. Личный и семейный бюджеты. Понятие предпринимательской деятельности. Стартап, бизнес-идея, бизнес-инкубатор. Основные понятия и разделы бизнес-плана. Период окупаемости |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 6. Составление личного бюджета |  |
| Практическое занятие № 7. Деловая игра «Разработка бизнес-идеи и ее финансово-экономическое обоснование» |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Раздел 5. Страхование** | | **6** |  |
| **Тема 5.1.**  **Структура страхового рынка в Российской Федерации и виды страховых услуг** | **Содержание учебного материала** | **4** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 04  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Экономическая сущность страхования. Функции и принципы страхования. Основные понятия в страховании: страховщик, страхователь, страховой брокер, страховой агент, договор страхования, страховой случай, страховой взнос, страховая премия, страховые продукты. Виды страхования: страхование жизни, страхование от несчастных случаев, медицинское страхование, страхование имущества, страхование гражданской ответственности. Страховые риски |  |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Практическое занятие № 8. Деловая игра «Заключение договора страхования автомобиля» |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Тема 5.2.**  **Пенсионное страхование как форма социальной защиты населения** | **Содержание учебного материала** | **2** | ОК 01  ОК 02  ОК 03  ОК 05  ОК 06  ОК 09 |
| Государственная пенсионная система в России. Обязательное пенсионное страхование. Государственное пенсионное обеспечение. Пенсионный фонд Российской Федерации, негосударственный пенсионный фонд и их функции. Пенсионные накопления. Страховые взносы. Виды пенсий и инструменты по увеличению пенсионных накоплений |  |
| **В том числе практических занятий** |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся**\* |  |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **40** |  |

…………

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет«Основы финансовой грамотности»,

оснащенный оборудованием*:*

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

стенды;

техническими средствами обучения:

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран.

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1.Жданова, А.О. Финансовая грамотность: материалы для обучающихся / А.О. Жданова, Е.В. Савицкая. - Москва :ВАКО, 2020. - 400 с. – (Учимся разумному финансовому поведению). - ISBN 978-5-408-04500-6. – Текст: непосредственный.

2. Фрицлер, А.В. Основы финансовой грамотности: учебное пособие для среднего профессионального образования/ А.В. Фрицлер, Е.А. Тарханова. – Москва: Юрайт, 2021. – 154 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-13794-1. - Текст: непосредственный.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Экономический факультет МГУ : [сайт]. – 2021. - URL: <https://finuch.ru/>(дата обращения: 27.07.2021). - Текст : электронный.

2. Пансков, В. Г. Налоги и налогообложение. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. Г. Пансков, Т. А. Левочкина. — Москва :Юрайт, 2021. — 319 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-01097-8. —URL: https://urait.ru/bcode/469486 (дата обращения: 01.08.2021).— Режим доступа : Электронно-библиотечная система Юрайт. —Текст : электронный.

3. Шимко, П. Д. Основы экономики : учебник и практикум для среднего профессионального образования / П. Д. Шимко. — Москва :Юрайт, 2019. — 380 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-01368-9. —URL: https://urait.ru/bcode/433776 (дата обращения: 27.07.2021). — Режим доступа : Электронно-библиотечная система Юрайт. —Текст : электронный.

4. Учебное пособие «Азбука предпринимателя» для потенциальных и начинающих предпринимателей/АО «Корпорация «МСП» – Москва: АО «Корпорация «МСП», 2016. – 140с. - Текст: электронный.

5. Центральный банк России: [сайт]. – 2021. - URL: https://fincult.info/ (дата обращения: 27.07.2021). - Текст : электронный.

**Дополнительные источники**

1. Справочно-правовая система Консультант плюс : официальный сайт. – Москва, 2021 – URL: http://www.consultant.ru (дата обращения: 27.07.2021).– Текст : электронный.

Федеральной службы государственной статистики (Росстат): официальный сайт. – Москва, 2021 – URL: http://www.gks.ru (дата обращения: 27.07.2021).– Текст : электронный.

1. Рейтинговое агентство Эксперт :[сайт]. – Москва, 2021 – URL: http://www. raexpert.ru (дата обращения: 27.07.2021).– Текст : электронный.
2. СПАРК – Система профессионального анализа рынков и компаний :[сайт]. – Москва,2021 - URL: <http://www.spark-interfax.ru>(дата обращения: 27.07.2021).–Текст : электронный.
3. Информационная система Bloomberg : официальный сайт. – Москва, 2021 -URL: <http://www.bloomberg.com> (дата обращения: 27.07.2021).– Текст : электронный.
4. Московская биржа : официальный сайт. – Москва, 2021 - URL: moex.com (дата обращения: 27.07.2021).–Текст : электронный.
5. Правительство Российской Федерации : официальный сайт. – Москва. – Обновляется в течение суток. – URL: http://government.ru (дата обращения: 27.07.2021).– Текст : электронный.
6. Инвестиционный интернет-порталInvestfunds :[сайт]. – Москва, 2021, URL: https://investfunds.ru/ (дата обращения: 27.07.2021).– Текст : электронный.

**4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| основные понятия финансовой грамотности и основные законодательные акты, регламентирующие ее вопросы;  виды принятия решений в условиях ограниченности ресурсов;  основные виды планирования;  устройство банковской системы, основные виды банков и их операций;  сущность понятий «депозит» и «кредит», их виды и принципы;схемы кредитования физических лиц;  устройство налоговой системы, виды налогообложения физических лиц;  признаки финансового мошенничества;  основные виды ценных бумаг и их доходность;  формирование инвестиционного портфеля;  классификацию инвестиций, основные разделы бизнес-плана;  виды страхования;  виды пенсий, способы увеличения пенсий | демонстрирует знания основных понятий финансовой грамотности;  ориентируется в нормативно-правовой базе, регламентирующей вопросы финансовой грамотности;  способен планировать личный и семейный бюджеты;  владеет знаниями для обоснования и реализации бизнес-идеи;  дает характеристику различным видам банковских операций, кредитов, схем кредитования, основным видам ценных бумаг и налогообложения физических лиц;  владеет знаниями формирования инвестиционного портфеля физических лиц;  умеет определять признаки финансового мошенничества;  применяет знания при участии на страховом рынке;  демонстрирует знания о видах пенсий и способах увеличения пенсионных накоплений | Устный опрос.  Тестирование. Подготовка доклада и презентации по заданной теме |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| применять теоретические знания по финансовой грамотности для практической деятельности и повседневной жизни;  взаимодействовать в коллективе и работать в команде;  рационально планировать свои доходы и расходы;  грамотно применять полученные знания для оценки собственных экономических действий в качестве потребителя, налогоплательщика,страхователя, члена семьи и гражданина;  использовать приобретенные знания для выполнения практических заданий, основанных на ситуациях, связанных с банковскими операциями, рынком ценных бумаг, страховым рынком, фондовой и валютной биржами;  анализирует состояние финансовых рынков, используя различные источники информации;  определять назначение видов налогов и применять полученные знания для расчёта НДФЛ, налоговых вычетов, заполнения налоговой декларации;  применять правовые нормы по защите прав потребителей финансовых услуг и выявлять признаки мошенничества на финансовом рынке в отношении физических лиц;  планировать и анализировать семейный бюджет и личный финансовый план;  составлять обоснование бизнес-идеи;  применять полученные знания для увеличения пенсионных накоплений | применяет теоретические знания по финансовой грамотности для практической деятельности и повседневной жизни;  планирует свои доходы и расходы и грамотно применяет полученные знания для оценки собственных экономических действий в качестве потребителя, страхователя, налогоплательщика, члена семьи и гражданина;  выполняет практические задания, основанные на ситуациях, связанных с банковскими операциями, рынком ценных бумаг, страховым рынком, фондовой и валютной биржами;  проводит анализ состояния финансовых рынков, используя различные источники информации;  определяет назначение видов налогов и рассчитывает НДФЛ, налоговый вычет;  ориентируется в правовых нормах по защите прав потребителей финансовых услуг и выявляет признаки мошенничества на финансовом рынке в отношении физических лиц;  планирует и анализирует семейный бюджет и личный финансовый план;  составляет обоснование бизнес-идеи;  применяет полученные знания для увеличения пенсионных накоплений | Решение ситуационных задач.  Обсуждение практических ситуаций.  Решение кейса.  Деловая игра. |

# Приложение 2.7

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП.01 ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Информационное обеспечение профессиональной деятельности» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности   
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09, ПК 2.4, ПК 3.3*.*

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 2.4,  ПК 3.3,  ОК 1 – ОК 09 | анализировать сложные графические образы;  применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;  выполнять обработку и конвертацию цифровых изображений;  применять технологии растровой графики для обработки визуального контента;  корректно выбирать цветовое пространство и настраивать цветовой профиль;  выполнять конвертацию цифровых изображений;  готовить цифровые изображения для вывода на печать. | основы компьютерной графики;  состав компьютерного оборудования в области профессиональной деятельности;  форматы графических файлов, технологии организации графической информации;  программные средства обработки изображений;  основы цветоведения и информационные основы управления цветом;  технологии работы в программе растровой графики;  технологии вывода цифровых изображений на печать. |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **34** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **22** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 10 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 22 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация** | 2 |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак.ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Общие принципы организации и работы компьютеров** | | **13** | ПК 2.4  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 1.1. Аппаратное**  **и программное обеспечение создания**  **и обработки цифровой мультимедийной информации** | **Содержание учебного материала** | **7** |
| 1. Устройство персональных компьютеров. Основные блоки, функции и технические характеристики. Системный блок: материнская плата, жесткий диск, звуковая карта, видеокарта. |
| 1. Накопитель на жестком магнитном диске, накопитель на гибком магнитном диске, накопитель на оптическом диске. |
| 1. Периферийные устройства: интерфейсы, кабели и разъемы. |
| 1. Устройства вывода информации: мониторы, принтеры, плоттеры. |
| 1. Устройства ввода информации: клавиатура, сканер, графический планшет. |
| 1. Понятие и классификация программного обеспечения. |
| 1. Файл. Файловая система. |
| 1. Компьютерные сети. |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| 1. Использование текстового редактора процессора Word. |
| 1. Организация автоматизированного рабочего места аниматора. |
| 1. Использование электронной почты в профессиональной деятельности. Создание почтового ящика на сервере. Отправка и получение сообщений при помощи электронной почты. Отправка и получение сообщений с использованием технологий Интернета. |
| **Самостоятельная работа обучающихся[[8]](#footnote-8)** |  |
| 1. Подключение кабельной системы персонального компьютера, периферийного и мультимедийного оборудования |
| 1. Настройка основных компонентов графического интерфейса операционной системы и специализированных программ-редакторов |
| 1. Управление файлами данных на локальных, съемных запоминающих устройствах, на дисках локальной компьютерной сети и в сети Интернет |
| **Тема 1.2.**  **Форматы**  **графических файлов** | **Содержание учебного материала** | **6** |
| 1. Понятие формата файла. Форматы файлов растровой графики |
| 1. Форматы файлов векторной графики |
| 1. Форматы файлов для Web и полноцветных изображений |
| 1. Принципы сжатия изображений |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| 1. Организация работы с документами в условиях локальной сети. Создать проект сетевого документооборота фирмы в соответствии с особенностями работы ее подразделений и отделов (сбор заказов, склад сырья, экспериментальный отдел, производственный отдел, склад готовой продукции, отдел реализации продукции, маркетинговая и рекламная службы). |
| 1. Создание системы гипертекстовой информации. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| 1. Упорядочить форматы файлов графики с расширениями и типами (внутренний или универсальный) в виде таблицы |
| 1. Доклад на тему: «Обзор программных средств для обработки RAW-файлов» |
| **Раздел 2. Технология подготовки и решения задач с помощью компьютера** | | **19** | ПК 3.3  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 2.1.**  **Понятие цвета**  **и его представление**  **в компьютерном**  **дизайне и графике** | **Содержание учебного материала** | **6** |
| 1. Определение цвета. Особенности восприятия цвета. |
| 1. Цветовые модели: RGB, CMY(K), CIE Lab, HSB, другие. |
| 1. Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват. |
| 1. Управление цветом, его составляющие. Профили |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| 1. Калибровка монитора. |
| 1. Знакомство с интерфейсом растрового редактора |
| 1. Работа со слоями |
| 1. Создание палитры в растровом редакторе |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| 1. Зарисовать цветовые модели в конспект |
| 1. Доклад на тему: «Цветовые профили» |
| **Тема 2.2. Принципы компьютерной графики** | **Содержание учебного материала** | **7** |
| 1. Виды графики. Растровая графика. Векторная графика. Фрактальная графика |
| 1. Интерфейс AdobePhotoshop.Панель параметров и инструментов, палитры, базовые и дополнительные инструменты рисования. Понятие и назначение слоев |
| **В том числе практических занятий** | **5** |
| 1. Установка кистей в растровом редакторе |
| 1. Установка стилей в растровом редакторе |
| 1. Создание кисти в растровом редакторе |
| 1. Установка кистей в растровом редакторе |
| 1. Удаление фона |
| 1. Удаление объектов |
| 1. Создание полигонального изображения |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| 1. Перечислить горячие клавиши для вызова инструментов AdobePhotoshop и дать их краткую характеристику в виде таблицы |
| 1. Доклад на тему: «Фильтры в Adobe Photoshop» |
| 1. Презентация на тему: «Цифровой рисунок» |
| 1. Реферат на тему: «Фотография в рекламе» |
| 1. Установка графических программ |
| 1. Презентация на тему: «Применение в анимации векторной графики» |  |
| **Тема 2.3.**  **Основы**  **полиграфического производства** | **Содержание учебного материала** | **6** |
| 1. Различные типы бумаги для печати. Характеристики бумаги. |
| 1. Технологии печати тиражной полиграфической продукции. Офсетная печать |
| 1. Цифровая печать и трафаретная |
| 1. Этапы допечатной подготовки изображений |
| **В том числе практических занятий** | **5** |
| 1. Типы документов в Иллюстраторе. Создание нового документа. Настройка программного интерфейса. Сохранение и редактирование рабочего пространства программы |
| 1. Рисование стандартных объектов. Выделение и преобразование объектов. Инструменты выделения |
| 1. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документов. Перемещение объектов в стопке. Группировка. Выравнивание и распределение |
| 1. Использование ControlPalette для быстрого редактирования объектов |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| 1. Доклад на тему: «Растрирование. Методы растрирования» |
| 1. Доклад на тему: «Настройки для вывода на печать полиграфической продукции» |
| 1. Доклад на тему: «Импорт, экспорт и сохранение» |
| 1. Перечислить горячие клавиши для вызова инструментов AdobeIllustrator и дать их краткую характеристику в виде таблицы |
| 1. Презентация на тему: «Веб-графика |
| 1. Презентация на тему: «Автоматизация задач в AdobeIllustrator» |
| 1. Презентация на тему: «Создание специальных эффектов в AdobeIllustrator» |
| 1. Доклад на тему: «Рисование с помощью Adobe Illustrator» |
| 1. Доклад на тему: «Допечатная подготовка» |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **34** |  |

*.*

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Компьютерной графики», оснащенная необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.2 примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 «Анимация и анимационное кино   
(по видам)»*.*

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Обязательные печатные издания**

1. Демин, А. Ю. Информатика. Лабораторный практикум : учебное пособие для среднегопрофессионального образования / А. Ю. Демин, В. А. Дорофеев. — Москва :Издательство Юрайт, 2020. — 133 с.
2. Информатика для гуманитариев : учебник и практикум для среднегопрофессионального образования / Г. Е. Кедрова [и др.] ; под редакциейГ. Е. Кедровой. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 439 с.
3. Советов, Б. Я. Информационные технологии : учебник для среднего профессионального образования / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. — 7-е изд.,перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 327 с.
4. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 1 : учебник для среднего профессиональногообразования / В. В. Трофимов ; под редакцией В. В. Трофимова. — 3-е изд., перераб. Идоп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 553 с.
5. Трофимов, В. В. Информатика в 2 т. Том 2 : учебник для среднего профессиональногообразования / В. В. Трофимов ; ответственный редактор В. В. Трофимов. — 3-е изд.,перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 406 с.

**3.2.2. Электронные издания**

1.Cambridgeincolour [Электронный ресурс]. – URL: http://www.cambridgeincolour.com/ru/tutorials-ru/digital-photo-editing-workflow.htm

2.Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>

3.НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239

4.Программы для творчества и вдохновения [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.akvis.com/ru/articles/photo-enhancement/index.php>

5.Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Гонсалес Р. Цифровая обработка изображений. – М. : Техносфера, 2006. – 1072 c.
2. Ивнинг М. AdobePhotoshop CS 6 для фотографов. – М. : Русская редакция, 2013. – 768 с.
3. Клиновский В. Цифровая фотография. – М. : Астрель АСТ, 2010. – 304 с.
4. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. Пер. с англ. – СПб. : Питер, 2013. – 184 c.
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. – 239 c.
6. Платонова Н. С. Создание информационного листка (буклета) в AdobePhotoshop и AdobeIllustrator. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий,   
   2009. – 152 с.
7. Стекачева А. Д. Оценка характеристик и возможностей графических редакторов, издательских систем. – М. : Лаборатория книги, 2012. – 106 с.
8. Шапиро Л. Компьютерное зрение. Пер. с англ. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2006. – 752 c.
9. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с.
10. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб. : Питер, 2011. – 208 c.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| основы компьютерной графики;  состав компьютерного оборудования в области профессиональной деятельности;  форматы графических файлов, технологии организации графической информации;  программные средства обработки изображений;  основы цветоведения и информационные основы управления цветом;  технологии работы в программе растровой графики;  технологии вывода цифровых изображений на печать | владеет основами компьютерной графики;  применяет компьютерное оборудованиев области профессиональной деятельности;  владеет форматами графических файлов, технологией организации графической информации;  применяет программные средства обработки изображений;владеет основамицветоведения и информационными основами управления цветом;  применяет технологии работы в программе растровой графики;  применяет технологии вывода цифровых изображений на печать | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| анализировать сложные графические образы;  применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;  выполнять обработку и конвертацию цифровых изображений;  применять технологии растровой графики для обработки визуального контента;  корректно выбирать цветовое пространство и настраивать цветовой профиль;  выполнять конвертацию цифровых изображений;  готовить цифровые изображения для вывода на печать. | анализирует сложные графические образы;  применяет основные грфические форматы для записи и хранения цифровых изображений;  выполняет обработку и конвертацию цифровых изображений;  применяет технологии растровой графики для обработки визуального контента;  корректно выбирает цветовое пространство и настраивает цветовой профиль;  выполняет конвертацию цифровых изображений;  готовит цифровые изображения для вывода на печать. | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# Приложение 2.8

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)»**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП.02 РИСУНОК С ОСНОВАМИ ПЕРСПЕКТИВЫ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.02 РИСУНОК С ОСНОВАМИ ПЕРСПЕКТИВЫ»**

* 1. **Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Рисунок с основами перспективы» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы   
в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09, ПК 1.1-1.5, ПК 2.4, ПК 3.1-3.2*.*

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 1.1-1.5, ПК 2.4,  ПК 3.1-3.2,  ОК 01 – ОК 09 | анализировать сложные графические образы;  применять правила перспективы, изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя глубину пространства, их размеры и масштаб;  передавать объемы предметов в плоскости листа, используя законы светотени;  выполнять с натуры и по памяти наброски, зарисовки людей и животных | законы линейной перспективы при построении геометрических форм;  основные законы воздушной перспективы и распределение света и тени при изображении предметов;  приемы черно-белой и цветной графики, законы композиции |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **92** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **63** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 11 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 63 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме экзамена)** | **18** |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** | |
| ***1*** | ***2*** | | ***3*** | ***4*** | |
| **Раздел 1. Рисунок геометрических тел и предметов быта** | | | **30** | ПК 1.1-1.5  ОК 01 – ОК 09 | |
| **Тема 1.1. Введение** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Постановка руки. Правила техники рисунка. Штрих |  |  |
|  | Технические особенности рисунка, зарисовки, наброска. |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Зарисовки простых предметов. | |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.2. Рисунок с гипса отдельных геометрических тел светотенью – куб, цилиндр, шар** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Законы распределения светотени на предметах, имеющих различные поверхности. |  |  |
|  | Изображение геометрических тел с передачей их трехмерной формы средствами светотеневого рисунка |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Рисунки отдельных геометрических тел светотенью – куб, цилиндр, шар | |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.3.** **Рисунок натюрморта из двух гипсовых геометрических тел со сквозной прорисовкой** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Изображение геометрических тел методом сквозной прорисовки. |  |  |
|  | Передача их трехмерной формы средствами светотеневого рисунка |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Конструктивный рисунок геометрических тел | |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.4.** **Рисунок предметов быта со сквозной прорисовкой** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Компоновка и построение предмета быта сложной конструкции по законам перспективы методом сквозной прорисовки |  |  |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Изображение табурета методом сквозной прорисовк | |  |
| Кратковременные рисунки предметов быта со сквозной прорисовкой | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.5.** **Рисунок с гипса орнамента** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Построение симметричного и асимметричного орнамента геометральным способом. |  |  |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Конструктивный рисунок орнамента. | |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Раздел 2. Анатомический рисунок** | | | **32** | ПК 2.4, ПК 3.1-3.2  ОК 01 – ОК 09 | |
| **Тема 2.1. Анатомия головы. Рисунок черепа человека. Мышцы лица и шеи.** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
|  | Мышцы головы человека. |  |  |
|  | Мимические мышцы лица. Мышцы шеи. |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |  | |
| Зарисовки с образцов анатомии головы человека с названиями основных мышц. | |  |
| Зарисовки мимических схем лица. Зарисовки с образцов основных мышц лица и шеи с названиями. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 2.2. Анатомия фигуры. Зарисовки скелета человека** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
|  | Анатомическоестроениескелетачеловека. |  |  |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |  | |
| Линейно-конструктивные рисунки скелета в двух положениях с отдельными деталями скелета. Передача пропорции и характера формы. | |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема2.3.** **Рисунок анатомии человека** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
|  | Анатомическое строение человека. Выявление анатомических закономерностей строения тела. |  |  |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |  | |
| Рисунок мышечного строения человека. | |  |
| Передача конструкции и пропорциональных соотношений частей фигуры. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 2.4.** **Рисунок схемы построения фигуры человека в разных поворотах** | **Содержание учебного материала** | | **8** |
|  | Правила построения фигуры человека в разных положениях. Определение центра тяжести фигуры, центральной линии, плечевого и тазового пояса. Основные пропорции фигуры человека |  |  |
| **В том числе практических занятий** | | **7** |  | |
| Рисунок схемы пропорционального строения фигуры человека. | |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Раздел 3 Рисунок интерьера** | | | **6** | ПК 3.1-3.2  ОК 01 – ОК 09 | |
| **Тема 3.1. Зарисовки интерьеров различных стилей и эпох** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Понятие линейной и воздушной перспективы. |  |  |
|  | Выбор точки зрения. Определение линии горизонта |
|  | Работа с иллюстрациями, литературой по искусству |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Рисунок интерьера с натуры. Передача пространственной глубины линий с прокладкой легкой светотени. | |  |
| Зарисовки интерьеров различных стилей и эпох. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Раздел 4 Пейзаж** | | | **6** | ПК 3.1-3.2  ОК 01 – ОК 09 | |
| **Тема 4.1. Пейзаж** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Правила построения композиции пейзажа. |  |  |
|  | Графические средства передачи состояние в пейзаже. |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |  | |
| Композиционное рисование пейзажа с натуры и по представлению. | |  |
| Зарисовки пейзажей графическими материалами. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Промежуточная аттестация** | | | **18** |  | |
| **Всего** | | | **74** |  | |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Рисунка», оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.2 примерной рабочей программы   
по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)*.*

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного,   
при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Обязательные печатные издания**

1. Киплик Д.И. Техника живописи: учебник для среднего профессиональногообразования/ Д.И.Киплик.— Москва: Издательство Юрайт, 2020.— 472с
2. Киплик Д.И. Техника живописи: учебник для среднего профессиональногообразования/ Д.И.Киплик. — Москва: Издательство Юрайт, 2020.— 472с.
3. Лютов В.П. Цветоведение и основы колориметрии учебник и практикум длясреднего профессионального образования/ В.П.Лютов, П.А.Четверкин, Г.Ю.Головастиков.— 3-е изд., перераб. и доп.— Москва: Издательство Юрайт,2020.— 224с.
4. Рерберг Ф.И. Художник о красках/ Ф.И.Рерберг.— Москва: Издательство Юрайт,2020.—210с.
5. Скакова, А.Г. Рисунок и живопись: учебник для среднего профессиональногообразования/ А.Г.Скакова.— Москва: Издательство Юрайт, 2020.— 164с.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Cambridgeincolour [Электронный ресурс]. – URL: http://www.cambridgeincolour.com/ru/tutorials-ru/digital-photo-editing-workflow.htm
2. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
3. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239
4. Программы для творчества и вдохновения [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.akvis.com/ru/articles/photo-enhancement/index.php>
5. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Гонсалес Р. Цифровая обработка изображений. – М. : Техносфера, 2006. – 1072 c.
2. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. Пер. с англ. – СПб. : Питер, 2013. – 184 c.
3. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. – 239 c.
4. Шапиро Л. Компьютерное зрение. Пер. с англ. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2006. – 752 c.
5. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб. : Питер, 2011. – 208 c.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| законы линейной перспективы при построении геометрических форм;  основные законы воздушной перспективы и распределение света и тени при изображении предметов;  приемы черно-белой и цветной графики, законы композиции. | применяетзаконы линейной перспективы при построении геометрических форм;  применяет основные законы воздушной перспективы и распределение света и тени при изображении предметов;  владеет приемами черно-белой и цветной графики,применяетзаконы композиции | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| анализировать сложные графические образы;  применять правила перспективы, изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя глубину пространства, их размеры и масштаб;  передавать объемы предметов в плоскости листа, используя законы светотени;  выполнять с натуры и по памяти наброски, зарисовки людей и животных | анализирует сложные графические образы;  применяет правила перспективы, изображая различные предметы с любой точки зрения, определяя глубину пространства, их размеры и масштаб;  передает объемы предметов в плоскости листа, используя законы светотени;  выполняет с натуры и по памяти наброски, зарисовки людей и животных | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# Приложение 2.9

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП.03 ЖИВОПИСЬ С ОСНОВАМИ ЦВЕТОВЕДЕНИЯ»

**2023 г*.***

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.03 ЖИВОПИСЬ С ОСНОВАМИ ЦВЕТОВЕДЕНИЯ»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Живопись с основами цветоведения» является обязательной частью общепрофессионального циклапримерной образовательной программы   
в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)».

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09, ПК 1.1-1.5, ПК 2.4, ПК 3.1-3.2*.*

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 1.1-1.5, ПК 2.4,  ПК 3.1-3.2,  ОК 01–ОК 09 | анализировать сложные графические образы;  создавать средствами живописи композиции различной сложности;  изображать предметы и среду в различной живописной технике | основы цветоведения и принципы реалистического изображения объемной формы объекта и световоздушной перспективы;  живописные возможности материалов;  особенности психологии восприятия цвета. |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **74** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **64** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 10 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 64 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме экзамена)** | **18** |

***Во всех ячейках со звездочкой (\*) (в случае её наличия) следует указать объем часов, а в случае отсутствия убрать из списка за исключением самостоятельной работы.***

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Теория цвета** | | | **12** | ПК 1.1-1.5  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 1.1. Основы цветоведения** | **Содержание учебного материала** | | **12** |
| 1 | Ровное покрытие прямоугольников цветом. |  |  |
| 2 | Усиление и ослабление тона. |
| 3 | Физическое и оптическое смешение цвета. |
| 4 | Цветовой круг. |
| 5 | Вливание цвета в цвет. |
| 6 | Таблица лессировок. |
| 7 | Одновременный цветовой контраст. |
| 8 | Контраст дополнительных цветов. |
| **В том числе практических занятий** | | **10** |  |
| Окраска прямоугольников с разной интенсивностью тона. | |  |
| Растяжка тона в технике «гризайль». | |
| Окраска нескольких квадратов, пересекающих между собой с использованием основных цветов. | |
| Выполнение задания по систематике цвета, используя деления окружности на 12 секторов, в которые вводятся цвета. | |
| Окраска прямоугольников с постепенным вливанием одного цвета в другой, методом растяжки. | |
| Заполнение таблицы спектральными цветами. | |
| Изменение чистого цвета в сочетании ахроматических и хроматических цветов. | |
| Получение нейтрального цвета путем лессировочного наложения дополнительных цветов. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Раздел 2. Живопись** | | | **62** | ПК 2.4,  ПК 3.1-3.2  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 2.1.Живопись натюрморта. Этюды простых предметов и натюрмортов** | **Содержание учебного материала** | | **16** |
| 1 | Закономерности изменения цвето-тональных градаций в зависимости от характера освещения. |  |  |
| 2 | Передача объемных форм живописными средствами. |
| 3 | Выполнение этюдов цветных драпировок. |
| 4 | Передача пластической закономерности характера складок. |
| 5 | Компоновка и построение предметов быта. Работа одной краской. |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |  |
| Выполнение натюрморта. Взаимное влияние хроматических и ахроматических цветов. | |  |
| Выполнение этюдов овощей и фруктов. Лепка формы цветом. | |
| Выполнение этюдов цветных драпировок. | |
| Выполнение натюрморта из предметов быта. Тональный разбор. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 2.2.** **Этюды сложных натюрмортов** | **Содержание учебного материала** | | **16** |
| 1 | Натюрморт в теплой гамме. Натюрморт в холодной гамме. Натюрморт на контрасты. |  |  |
| 2 | Передача материальности предметов средствами живописи. |
| 3 | Компоновка и построение. Лепка формы цветом. |
| 4 | Компоновка и построение. Живопись техники «по сырому». |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |  |
| Компоновка и построение. Лепка формы цветом. | |  |
| Компоновка и построение. Освоение техники лессировок. | |
| Выполнение натюрморта. Освоение техники «а-ля прима». | |
| Выполнение натюрморта с фруктами. Освоение акварельных техник. | |
| Живопись предметов быта, сближенных по цвету. | |
| Выполнение натюрморта с гипсовым слепком орнамента. | |
| Выполнение натюрморта с гипсовой маской человека. | |
| Выполнение натюрморта с цветам. | |
| Практические занятия  Выполнение натюрморта с гипсовым слепком головы человека | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 2.3.** **Этюды с гипсовой и живой головы человека** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
| 1 | Компоновка и построение гипсовых слепков. Цветовое решение. |  |  |
| 2 | Компоновка и построение головы. Работа гуашью. Решение тоном |
| 3 | Компоновка и построение головы в листе. Работа цветом. |
| 4 | Компоновка и построение головы в головном уборе. Нахождение цветовых отношений. |
| 5 | Компоновка и построение головы с учетом линейной перспективы. Работа цветом. |
| 6 | Компоновка и построение головы с плечевым поясом. Работа цветом с учетом воздушной перспективы. |
| **В том числе практических занятий** | | **13** |  |
| Построение и нахождение тепло-холодных отношений. | |  |
| Живопись головы в разных поворотах. | |
| Построение и цветовое решение головы. | |
| Построение и нахождение цветовых отношений. | |
| Этюды головы в головном уборе. | |
| Этюды головы. | |
| Построение и объемно-пространственная лепка формы цветом. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 2.4.** **Живопись одетой фигуры** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
| 1 | Компоновка и построение сидящей фигуры. Нахождение цветовых отношений. |  |  |
| 2 | Компоновка и построение с учетом линейной перспективы. Работа цветом. |
| 3 | Компоновка и построение одетой фигуры. Работа цветом с учетом воздушной перспективы. |
| **В том числе практических занятий** | | **13** |  |
| Построение и нахождение тепло-холодных отношений. | |  |
| Построение и нахождение цветовых отношений. | |
| Построение и объемно-пространственная лепка формы цветом. | |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Промежуточная аттестация** | | | **18** |  |
| **Всего:** | | | **74** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Живописи», оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.2 примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)*.*

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Обязательные печатные издания**

1. Киплик Д. И. Техника живописи : учебник для среднего профессиональногообразования / Д. И. Киплик. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 472 с
2. Лютов В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум длясреднего профессионального образования / В. П. Лютов, П. А. Четверкин,Г. Ю. Головастиков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт,2020. — 224 с.
3. Киплик Д. И. Техника живописи : учебник для среднего профессиональногообразования / Д. И. Киплик. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 472 с.
4. Рерберг Ф. И. Художник о красках / Ф. И. Рерберг. — Москва : Издательство Юрайт,2020. — 210 с.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Cambridgeincolour [Электронный ресурс]. – URL: http://www.cambridgeincolour.com/ru/tutorials-ru/digital-photo-editing-workflow.htm
2. Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>
3. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239
4. Программы для творчества и вдохновения [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.akvis.com/ru/articles/photo-enhancement/index.php>
5. Сайт про логотипы и дизайн [Электронный ресурс]. – URL: <http://abduzeedo.com/>

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Гонсалес Р. Цифровая обработка изображений. – М. :Техносфера, 2006. – 1072 c.
2. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. Пер. с англ. – СПб. : Питер, 2013. – 184 c.
3. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. – 239 c.
4. Шапиро Л. Компьютерное зрение. Пер. с англ. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2006. – 752 c.
5. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб. : Питер, 2011. – 208 c.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| основы цветоведения и принципы реалистического изображения объемной формы объекта и световоздушной перспективы;  живописные возможности материалов;  особенности психологии восприятия цвета. | владеет основами цветоведения и принципами реалистического изображения объемной формы объекта и световоздушной перспективы;  владеет живописными возможностями материалов;  применяет особенности психологии восприятия цвета | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| анализировать сложные гафические образы;  создавать средствами живописи композиции различной сложности;  изображать предметы и среду в различной живописной техник | анализирует сложные графические образы;  создает средствами живописи композиции различной сложности;  изображает предметы и среду в различной живописной технике | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# Приложение 2.10

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП. 04 ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.04 Технологии создания компьютерной анимации»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Технологии создания компьютерной анимации» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация   
и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09, ПК 1.1-1.6.

**1.2.Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 1.1 – 1.6,  ОК 1 – ОК 09 | анализировать сложные графические образы;  применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;  выполнять обработку и конвертацию цифровых изображений;  применять технологии растровой графики для обработки визуального контента;  корректно выбирать цветовое пространство и настраивать цветовой профиль;  выполнять конвертацию цифровых изображений;  готовить цифровые изображения для вывода на печать. | основы компьютерной графики;  состав компьютерного оборудования в области профессиональной деятельности;  форматы графических файлов, технологии организации графической информации;  программные средства обработки изображений;  основы цветоведения и информационные основы управления цветом;  технологии работы в программе растровой графики;  технологии вывода цифровых изображений на печать. |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **34** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **28** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 4 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 28 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация** | 2 |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| **Раздел 1. Технологии создания компьютерной анимации** | | | **34** | ПК 1.1 – 1.6,  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 1.1**  **Принципы**  **компьютерной графики** | **Содержание учебного материала** | | **2** |
| 1 | Виды графики. Программные средства компьютерной графики |  |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.2**  **Понятие цвета**  **и его представление**  **в компьютерном**  **дизайне и графике** | **Содержание учебного материала** | | **2** |
| 1 | Определение цвета. Особенности восприятия цвета. Цветовые модели: RGB, CMY(K), CIE Lab, HSB, другие. |  |
| 2 | Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цвето-вой охват. Управление цветом, его составляющие. Профили. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.3**  **Форматы**  **графических файлов** | **Содержание учебного материала** | | **2** |
| 1 | Понятие формата файла. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы файлов. Универсальные форматы файлов растровой графики |  |
| 2 | Форматы файлов для Web и полноцветных изображений. Форматы PS, PDF и EPS. Универсальные форматы файлов векторной графики |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.4**  **Программное и аппаратное обеспечение компьютерной графики** | **Содержание учебного материала** | | **2** |
| 1 | Программное обеспечение компьютерной графики. Графические редакторы |  |
| 2 | Аппаратное обеспечение компьютерной графики. Видеокарты и их характеристики |
| 3 | Основные типы накопителей информации |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.5**  **Основы трехмерной графики** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
| Основы трехмерной графики | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
| 1 | Виды анимации. Компьютерная анимация. Анимация. Стерео анимация. Флэш анимация |  |
| 2 | Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях |
| 3 | Общее понятие о методах отображения. Сцена в трехмерной графике. Управление видами. |
| 4 | Рендеринг. Понятие рендеринга. Виды рендеринга. Потоковый рендеринг |
| 5 | Моделирование в Blender. Система координат. Точный ввод параметров. Масштабирование объектов. Опорная точка объекта. Инструменты преобразования осей |
| 6 | Основные принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.6**  **Программное обеспечение для создания анимационных проектов** | **Содержание учебного материала** | | **15** |
| Программное обеспечение для создания анимационных проектов | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **14** |
| 1 | Рабочая среда видеоредактора. Назначение. Пример проекта. Структура проекта. Композиции и Слои. Рендеринг |  |
| 2 | Панель Timeline. Настройки, опции и параметры панели Timeline |
| 3 | Общее представление о трехмерной графике. Понятие о трехмерном пространстве. Линии, полилинии и многоугольники. Общее понятие о проекциях. . Сцена в трехмерной графике. |
| 4 | Cлои. Виды слоев. Свойства слоев. 3D слой |
| 5 | Анимация камеры и света. Глубина резкости |
| 6 | Рендеринг. Понятие рендеринга. Виды рендеринга. Потоковый рендеринг |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |  |
| **Промежуточная аттестация** | | | **2** |  |
| **Всего: (без учета часов на промежуточную аттестацию)** | | | **34** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1.Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатории «Анимации»*,* оснащенные в соответствии с п. 6.1.2.1. Примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ;[перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж.Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У.Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс,2020. – 808 с.

**3.2.2. Электронные издания**

1. ЭБС :электронная библиотечная система):сайт.- Москва, 2013.-URL: (http://www.biblio-online.ru/ (дата обращения 18.11.2022). – Режим доступа для зарегистрир. Пользователей. -Тест электронный.

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Алексеев, А.Г.Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — М. : Издательство Юрайт, 2019 ; Кемерово : Изд-во КемГИК. — 90 с.
2. Витрувий, *-. -.* Десять книг об архитектуре / -. -. Витрувий ; переводчик Ф. А. Петровский. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 318 с.
3. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. − М.: Искусство, 1980. – 240 с.
4. Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. −М. : ВГИК, 1999. – 262 с.
5. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. − Таллин. : ЭстиРаамат, 2000. – 87 с.
6. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. −М. : Красная площадь, 2008. – 630 с.
7. Розенталь А.И. Создание кино и видеофильмов как увлекательный бизнес. −М. : Триумф, 1996. – 120 с.
8. Ромм М.А. Избранные произв. −М. : Искусство, 1980. – 343 с.
9. Станиславский К.С. Собрание сочинений. −М. : Искусство, 1954-61. – 870 с.
10. Тарковский А.А. Уроки режиссуры. −М. : Искусство, 1993. – 134 с.
11. Феллини Ф. Деталь фильм. −М. : Искусство, 1984. – 450 с.
12. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. −М. : Гаятри, 2008. – 570 с.
13. Чаплин Ч.С. О себе и своем творчестве. −М. : Искусство, 1990. – 280 с.
14. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с.
15. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения. −М. : Искусство, 1964-71. – 840 с.

# 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| Знать:  основы компьютерной графики;  состав компьютерного оборудования в области профессиональной деятельности;  форматы графических файлов, технологии организации графической информации;  программные средства обработки изображений;  основы цветоведения и информационные основы управления цветом;  технологии работы в рограмме растровой графики;  технологии вывода цифровых изображений на печать | владеет основами компьютерной графики;  применяет компьютерное оборудованиев области профессиональной деятельности;  владеет форматами графических файлов, технологией организации графической информации;  применяет программные средства обработки изображений;  владеет основамицветоведения и информационными основами управления цветом;  применяет технологии работы в программе растровой графики;  применяет технологии вывода цифровых изображений на печать | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| Уметь:  анализировать сложные графические образы;  применять основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;  выполнять обработку и конвертацию цифровых изображений;  применять технологии растровой графики для обработки визуального контента;  корректно выбирать цветовое пространство и настраивать цветовой профиль;  выполнять конвертацию цифровых изображений;  отовить цифровые изображения для вывода на печать. | анализирует сложные графические образы;  применяет основные графические форматы для записи и хранения цифровых изображений;  выполняет обработку и конвертацию цифровых изображений;  применяет технологии растровой графики для обработки визуального контента;  корректно выбирает цветовое пространство и настраивает цветовой профиль;  выполняет конвертацию цифровых изображений;  готовит цифровые изображения для вывода на печать. | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# Приложение 2.11

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП. 05 ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ В АНИМАЦИИ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.05 ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ В АНИМАЦИИ»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Основы композиционного построения в анимации» является обязательной общепрофессионального цикла примерной образовательной программы   
в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09, ПК 1.1-1.5, ПК 2.4, ПК 3.1-3.2*.*

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 1.1-1.5, ПК 2.4, ПК 3.1-3.2,  ОК 1 – ОК 09 | проводить проектный анализ анимационного проекта;  разрабатывать концепцию анимационного проекта;  выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;  выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;  реализовывать творческие идеи;  создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;  использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  создавать цветовое единство в композиции по законам колористики | основы компьютерной графики;  программные средства обработки изображений;  основы цветоведения и информационные основы управления цветом;  теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;  технологию изготовления анимационного проекта |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **91** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **81** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 8 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 81 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме дифференцированного зачета)** | 2 |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| **Раздел 1. Общие принципы организации и работы компьютеров** | | | **91** | ПК 1.1-1.5, ПК 2.4, ПК 3.1-3.2  ОК 1 – ОК 09 |
| **Тема 1.1**  **Введение** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
| Введение | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **4** |
| 1. | Введение. Композиция кадра |  |
| 2. | Композиция как образное пластическое выражение идеи. Смысловое содержание фильма и форма, его выражающая |  |
| 3. | Смысловое содержание фильма и форма, его выражающая |
| 4. | Соответствие формы и содержания. Композиция в кадре |
| 5. | Композиция в кадре |
|  | **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.2**  **Виды кадров, планов и композиций** | **Содержание учебного материала** | | **18** |
| Виды кадров, планов и композиций | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **16** |
| 1. | Рабочее пространство кадра. Размеры кадров. Поля кадров. Виды планов |  |
| 2. | Виды и законы композиции. Симметрия и равновесие в композиции |
| 3. | Геометрический и тематический центры композиции Соподчинение элементов внутри композиции |
| 4. | Построение композиции по вертикали, горизонтали, кресту, треугольнику и т.д. |
| 5. | Трехмерное и двухмерное построение композиций. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.3**  **Перспектива и панорама и их виды** | **Содержание учебного материала** | | **22** |
| Перспектива и панорама и их виды | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **20** |
| 1 | Композиция в интерьере. |  |
| 2 | Организация пространства в кадре. Понятие о пространстве, о воздушной и цветовой среде. |
| 3 | Виды перспектив. Искаженная перспектива кадра. Построение одного кадра, используя разные перспективы. |
| 4 | Перспектива в панораме. Виды панорам. Эскизирование панорам. |
| 5 | Основной фокус. Пространство. Воздушная и цветовая среда |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Тема 1.4**  **Художественный образ** | **Содержание учебного материала** | | **22** |
| Художественный образ | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **20** |
| 1 | Понятие «Художественный образ». Художественный образ в искусстве. Многообразие художественных образов |  |
| 2 | Художественное обобщение. Образ и ассоциации. Художественное решение – основа композиционного решения фильма. |
| 3 | Понятие формы: конкретная и отвлеченная форма. |
| 4 | Выполнение работ на различные ассоциации |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.5**  **Раскадровка черновая и чистовая** | **Содержание учебного материала** | | **23** |
| Раскадровка черновая и чистовая | |  |
| **В том числе практических занятий** | | **21** |
| 1 | Композиция связанных между собой кадров фильма. Раскадровка. Работа над черновой раскадровкой |  |
| 2 | Монтажные планы. Работа над черновой раскадровкой. Проверка и обсуждение |
| 3 | Чередование общих, средних, крупных планов и деталей. Их построение и соотношение одних с другими. |
| 4 | Работа над черновой раскадровкой |
|  | **Самостоятельная работа обучающихся** | |  |
| **Промежуточная аттестация** | | | **2** |  |
| **Всего:** | | | **91** |  |

*.*

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Рисунка», «Живописи», оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.2 примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1.Основные печатные издания**

1. ZBrush для начинающих / Р. Альба, М. Х. Аттаран, М. ЛеКеснеи др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 300 с.
2. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией WaltDisney ;[перевод с английского О. Милениной]. — М. :Эксмо, 2021. —264 с. : ил.
3. Бирн Дж.Цифровой свет и рендеринг. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 464 с.
4. Боуэн К. Дж. Грамматика кадра. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 362 с.
5. Боуэн К. Дж. Грамматика монтажа. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 304 с.
6. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 728 с.
7. Вонг У.Цифровое моделирование. – М.: ДМК Пресс, 2022. – 430 с.
8. Рэдвуд Б., Шофер Ф., Гаррэт Б. 3D-печать. практическое руководство. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 220 с.: ил.
9. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / [перевод с английского Э. Герасимчук]. — М. :Эксмо, 2021. — 304 с.
10. Уильямс, Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2020. – 392 с., ил.
11. Хуркман А. В.Цветокоррекция. кинопроизводство и видео. – М.: ДМК Пресс, 2019. – 758 с.
12. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. БазанЛацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.
13. Чехлов Д.А.V-Ray для AutodeskMaya. Руководство по визуализации. – М.: ДМК Пресс,2020. – 808 с.
14. Дубровин, В. М.Основы изобразительного искусства : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2019 ; Москва : МГПУ ; Москва : МГПУ. — 360 с.

**Дополнительные источники:**

1. Паранюшкин Р.В. Композиция. Теория и практика изобразительного искусства. – СПб. : Лань, 2018. – 100 с.
2. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. – М. : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. – 191 с.
3. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации. – Кемерово : КемГИК, 2016. – 235 с.

**4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| основы компьютерной графики;  программные средства обработки изображений;  основы цветоведения и информационные основы управления цветом;  теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;  технологию изготовления анимационного проекта | владеет основами компьютерной графики;  применяет программные средства обработки изображений;  владеетосновамицветоведения и информационными основами управления цветом;  применяет теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте  применяет технологию изготовления анимационного проекта | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| проводить проектный анализ анимационного проекта;  разрабатывать концепцию анимационного проекта;  выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;  выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;  реализовывать творческие идеи;  создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;  использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  создавать цветовое единство в композиции по законам колористики | проводит проектный анализ анимационного проекта;  разрабатывает концепцию анимационного проекта;  выбирает графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;  выполняет эскизы в соответствии с тематикой проекта;  реализовывает творческие идеи;  создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;  использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;  создает цветовое единство в композиции по законам колористики | Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# Приложение 2.12

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам*)***

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП. 06 ИСТОРИЯ ТЕХНОЛОГИЙ И СТИЛЕЙ В ВИЗУАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «История технологий и стилей в визуальном искусстве» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 «Анимация   
и анимационное кино (по видам)».

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09, ПК 1.1-1.5

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 1.1-1.5,  ОК 01 – ОК 09 | анализировать художественных произведения в контексте историко-стилевых  закономерностей развития искусства определенного периода;  оценивать художественные особенности и педагогический потенциал произведенийживописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии;  выявлять национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи собщеевропейскими художественными закономерностями | оциокультурные и исторические закономерности развития искусства за рубежом и вРоссии;  художественное своеобразие стилей и направлений искусства,  основные принципы и методы анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры,декоративно-прикладного искусства, музыки и хореографии.  технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **40** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **30** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 8 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 30 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация (в форме дифференцированного зачета)** | 2 |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| **Раздел 1. История технологий и стилей в визуальном искусстве** | | | **40** | ПК 1.1-1.5,  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 1.1.**  **Введение в дисциплину** | **Содержание учебного материала** | | **2** |
|  | Основные принципы и понятия анимации. |
| **Тема 1.2. Протоформы анимации** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
|  | Протоформы анимации |  |
| **В том числе практических занятий** | | **3** |
|  | Виды, формы функционирования и технологии анимации. Природа анимационного фильма. |  |
|  | Понятие пространства, времени и героя в анимационном фильме. От «театров изображений» и оптических игрушек к первым киносеансам. |
|  | Принципы восприятия и законы построения анимационного изображения, понятие фазы и компоновки при анализе анимационного движения. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.3. Зарождение анимации. Пионеры анимации** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
|  | Зарождение анимации. Пионеры анимации |  |
| **В том числе практических занятий** | | **3** |
|  | Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Творчество Э. Рейно и его «Оптический театр». |  |
|  | Зарождение анимации как вида экранного искусства: от оптического аттракциона к экранному трюку и театральному показу. |
|  | Творчество пионеров мировой анимации – Ж. Мельеса, С. Блэктона, А. Купера, А. Смита. |
|  | Творчество пионеров мировой анимации –С. де Шомона, Э. Коля, У. Мак-Кея, Вл. Старевича. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.4.**  **Развитие американской анимации 10-20-х годов** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
|  | Развитие американской анимации 10-20-х годов |  |
| **В том числе практических занятий** | | **3** |
|  | Развитие американской анимации от театрального номера к самостоятельной кинематографической форме. Творчество У. МакКея, эволюция экранной формы в его лентах. |  |
|  | Комиксная природа американской анимации. Специфика анимационного трюка, его отличие от изобразительного и кинематографического гэга. |
|  | Развитие принципов серийной анимации. Основные виды анимационных серий. |
|  | Зарождение и формирование американской анимационной промышленности. Особенности системы производства и специфики распространения анимационной продукции. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.5. Эволюция анимационных технологий** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
|  | Эволюция анимационных технологий |  |
| **В том числе практических занятий** | | **3** |
|  | Смена технологий и изменение системы производства. Появление целлулоидной технологии как один из ведущих факторов художественных преобразований в анимации, выработки нового пластического языка и разработки новых драматургических конструкций. |  |
|  | Особенности творческих стилей и направлений студии Р. Баре, Дж. Р. Брей, П. Салливана, Ч. Минца, братьев Флейшеров. |
|  | Формирование системы «анимационных звёзд». Эволюция системы персонажей и драматургических принципов построения сюжета на протяжении изучаемого периода. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.6. Развитие анимации в Европе в довоенный период** | **Содержание учебного материала** | | **4** |
|  | Развитие анимации в Европе в довоенный период |  |
| **В том числе практических занятий** | | **3** |
|  | Зарождение анимации во Франции, Британии, Германии, Норвегии, Бельгии, Италии, Дании и других европейских странах. |  |
|  | Особенности раннего периода развития анимации. Смена приоритетов и жанрово-тематические изменения в анимации в период Первой мировой войны. |
|  | Феномен британской школы анимации. Особенности развития европейской анимации после Первой мировой войны. |
|  | Изменение кинорынка в условиях его открытой вестернизации. Формирование двух векторов в европейской анимации в начале 20-х годов. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.7.**  **Анимация европейского авангарда** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Анимация европейского авангарда |  |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |
|  | Анимация европейского авангарда: особенности, художественно-эстетические концепции, школы и основные стилевые направления. |  |
|  | Взаимосвязи представителей анимационного авангарда с европейской художественной культурой начала XX века. |
|  | Немецкий экспрессионизм и силуэтная анимация Л. Рейнигер. |
|  | Идеи школы Баухаус и теоретические взгляды дадаистов, получившие преломление и воплощение в анимации европейского авангарда. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.8.**  **Советская анимация 1920-1930-х годов** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | Советская анимация 1920-1930-х годов |  |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |
|  | Проблемы отечественной анимации постреволюционного периода. Рождение школы советской анимации, особенности формирования производственной и технической базы. |  |
|  | Первые художественные анимационные ленты. Своеобразие поисков и экспериментов. Московская и ленинградская анимационные школы, их особенности и отличия. |
|  | Ленинградская школа анимации и творчество М. Цехановского. |
|  | Московская школа рисованной анимации и художественная практика Н. Ходатаева, В. и 3. Брумбергов, И. Иванова-Вано, В. Сутеева. |
|  | Становление советской кукольной анимации. Творческие эксперименты А. Птушко и М. Бендерской. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Тема 1.9. История развития компьютерной графики в анимации** | **Содержание учебного материала** | | **6** |
|  | История развития компьютерной графики в анимации |  |
| **В том числе практических занятий** | | **5** |
|  | История развития компьютерной графики. Эволюция развития технологий анимации с применением компьютерной графики. |  |
|  | Особенности системы производства и специфика компьютерной графики в анимации. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | |
| **Примерный перечень самостоятельной работы:**   * Анализ видов анимации. * Проведение сравнительного анализа рисованных анимационных технологий и трехмерных технологий. * Проведение сравнительного анализа принципов организации американских анимационных студий. * Отличие ленинградской от московской школы. * Принципы организации производственного процесса на студии «Союзмультфильм». | | |  |  |
| **Промежуточная аттестация** | | | **2** |  |
| **Всего: (без учета часов на промежуточную аттестацию)** | | | **40** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Анимации», оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.2 примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

* + 1. **Основные печатные издания**

1. Куркова, Н.С.Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н.С. Куркова. — 2-е изд. — М. : Издательство Юрайт, 2019 ; Кемерово : Изд-во КемГИК. — 234 с.
   * 1. **Электронные издания**

1. ЭБС :электронная библиотечная система):сайт.- Москва, 2013.-URL: (http://www.biblio-online.ru/ (дата обращения 18.11.2022). – Режим доступа для зарегистрир. Пользователей. -Тест электронный.

**3.2.3.** **Дополнительные источники**

1**.** Асенин С.В. Мир мультфильма: идеи и образы мультипликациисоциалистических стран. – М. : Искусство, 1986 – 287 с.

2. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм: очерки развития советской мультипликационной кинематографии. : М. Искусство, 1957.

3. Кривуля Н. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. – М. : Аметист, 2012 – 501 с.

4. Малюкова Л. Сверхкино. Современная российская анимация. – М. : Ассоциация анимационного кино, 2016. – 368 с.

5. Молтин Леонард. О мышах и магии. История американского рисованного фильма. М. : Издательство Дединского, 2018 – 640 с.

6. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение. – М. : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. – 191 с.

7. Словарь-справочник современных анимационных терминов, под ред. Б.А. Машковцева. – М. : ЛЕНАНД, 2015 – 256 с.

8. Стюарт Д. Война за империю Disney. – М. : ООО «Альпина Бизнес Букс», 2006

**4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| социокультурные и исторические закономерности развития искусства за рубежом и вРоссии;  художественное своеобразие стилей и направлений искусства,  основные принципы и методы анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры,декоративно-прикладного искусства, музыки и хореографии;  технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения | владеет знаниями социокультурных и исторических закономерностей развития искусства за рубежом и в России;  применяет художественное своеобразие стилей и направлений искусства,  применяет основные принципы и методы анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры,декоративно-прикладного искусства, музыки и хореографии;  владеет технологическими процессами производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения | Наблюдение за выполнением практического задания.  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| анализировать художественных произведения в контексте историко-стилевых  закономерностей развития искусства определенного периода;  оценивать художественные особенности и педагогический потенциал произведенийживописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии;  выявлять национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи собщеевропейскими художественными закономерностями | анализирует художественные произведения в контексте историко-стилевых  закономерностей развития искусства определенного периода;  оценивает художественные особенности и педагогический потенциал произведений живописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии;  выявляет национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи с общеевропейскими художественными закономерностями | Наблюдение за выполнением практического задания.  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# Приложение 2.13

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

# «ОП.07 ОХРАНА ТРУДА»

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** 2. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |
| 1. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |  |

* + - 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА**

**ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.07 ОХРАНА ТРУДА»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «Охрана труда» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии   
с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01 – ОК 09*,* ПК 3.4.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения   
и знания

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Код**  **ПК, ОК** | **Умения** | **Знания** |
| ПК 3.4,  ОК 1 – ОК09 | * выявлять опасные и вредные производственные факторы и соответствующие им риски, связанные с прошлыми, настоящими или планируемыми видами профессиональной деятельности; * использовать средства коллективной и индивидуальной защиты в соответствии с характером выполняемой профессиональной деятельности; * участвовать в аттестации рабочих мест по условиям труда, в т. ч. оценивать условия труда и уровень травмобезопасности; * проводить вводный инструктаж сотрудников, инструктировать их по вопросам техники безопасности на рабочем месте с учетом специфики выполняемых работ; * вырабатывать и контролировать навыки, необходимые для достижения требуемого уровня безопасности труда | * законы и иные нормативные правовые акты, содержащие государственные нормативные требования охраны труда, распространяющиеся на деятельность организации; * обязанности работников в области охраны труда; * фактические или потенциальные последствия собственной деятельности (или бездействия) и их влияние на уровень безопасности труда; * возможные последствия несоблюдения технологических процессов и производственных инструкций подчиненными работниками (персоналом); * порядок и периодичность инструктажей по охране труда и технике безопасности; * порядок хранения и использования средств коллективной и индивидуальной защиты |

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной работы** | **Объем в часах** |
| **Объем образовательной программы учебной дисциплины** | **34** |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | **24** |
| в т. ч.: | |
| теоретическое обучение | 8 |
| практические занятия *(если предусмотрено)* | 24 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация** | 2 |

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | **Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы** |
| ***1*** | ***2*** | ***3*** | ***4*** |
| **Раздел 1. Нормативно - правовая база охраны труда** | | **13** | ПК 3.4  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 1.1. Законодательство в области охраны труда** | **Содержание учебного материала** | **5** |
| Нормативно-правовая база охраны труда: понятие, назначение. Федеральные законы в области охраны труда: Конституция Российской Федерации, «Об основах охраны труда в Российской Федерации», Трудовой кодекс Российской Федерации (гл. 33-36). Основные нормы, регламентирующие этими законами, сферами их применения |
| Основные направления государственной политики в области охраны труда. Полномочия органов государственной власти России и субъектов РФ, а также местного самоуправления в области охраны труда. Государственные нормативные требования охраны труда (Трудовой кодекс РФ, ст. 211) |
| Система стандартов по технике безопасности: назначение, объекты. Межотраслевые правила по охране труда, назначение, содержание, порядок действия |
| Положение о системе сертификации работ по охране труда в организациях: назначение, содержание |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Оформление нормативно-технических документов, в соответствии действующими Федеральными Законами в области охраны труда |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 1.2.**  **Обеспечение охраны труда** | **Содержание учебного материала** | **4** |
| Обеспечение охраны труда: понятие, назначение. Государственное управление охраной труда |
| Государственный надзор и контроль за соблюдением законодательства об охране труда. Органы надзора и контроля за охраной труда. Федеральные инспекции труда: назначение, задачи, функции. Права государственных инспекторов труда. Государственные технические инспекции (Госгортехнадзор, Госэнергонадзор, Госсанинспекция, Государственная пожарная инспекция и др.), их назначение и функции |
| Административный, общественный, личный контроль за охраной труда. Права и обязанности профсоюзов по вопросам охраны труда. Правовые акты, регулирующие взаимные обязательства сторон по условиям и охране труда (Коллективный договор, соглашение по охране труда). Ответственность за нарушение требований охраны труда: административная, дисциплинарная, уголовная |
| **В том числе практических занятий** | **3** |
| Работа над учебным материалом, ответы на контрольные вопросы; изучение нормативных материалов. Систематизация учебного материала при составлении таблиц по видам ответственности за правонарушения |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 1.3.**  **Организация**  **охраны труда в**  **организациях, на предприятиях** | **Содержание учебного материала** | **4** |
| Служба охраны труда на предприятии: назначение, основные задачи, права, функциональные обязанности. Основание для заключения договоров со специалистами или организациями, оказывающими услугу по охране труда. Комитеты (комиссии) по охране труда: состав, назначение |
| Обязанности работодателя по обеспечению безопасных условий и охраны труда. Соответствие производственных процессов и продукции требования охраны труда. Обязанности работника по соблюдению норм и правил по охране труда. Санитарно-бытовые и лечебно-профилактическое обслуживание работников. Обеспечение прав работников на охрану труда. Дополнительные гарантии по охране труда отдельных категорий работников |
| Обеспечение и профессиональная подготовка в области охраны труда. Инструктажи по охране и технике безопасности (вводный, первичный, повторный, внеплановый, текущий), характеристика, оформление документации |
| Финансирование мероприятий по улучшению условий и охраны труда |
| **В том числе практических занятий** | **3** |
| Работа над учебным материалом, ответы на контрольные вопросы; изучение нормативных материалов. Оформление документации по инструктажам по охране труда и технике безопасности. |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Раздел 2. Условия труда на предприятиях общественного питания** | | **9** | ПК 3.4  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 2.1.**  **Основы понятия условия труда. Опасные и вредные производственные факторы** | **Содержание учебного материала** | **5** |
| Основные понятия: условия труда, их виды. Основные метеорологические параметры (производственный микроклимат) и их влияние на организм человека. Санитарные нормы условий труда. Мероприятия по поддерживанию установленных норм |
| Вредные производственные факторы: понятие, классификация. Краткая характеристика отдельных видов вредных производственных факторов (шум, вибрация, тепловое излучение, электромагнитные поля и т.д.), их воздействие на человека |
| Допустимые параметры опасных и вредных производственных факторов, свойственных производственным процессам в общественном питании. Понятие о ПДК (предельно-допустимых концентрациях) вредных факторов. Способы и средства защиты от вредных производственных факторов |
| **В том числе практических занятий** | **4** |
| Исследование метеорологических характеристик помещений, проверка их соответствия установленным нормам |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 2.2. Производственный травматизм и**  **профессиональные**  **заболевания** | **Содержание учебного материала** |  |
| Производственный травматизм и профессиональные заболевания: понятия, причины и их анализ. Травмоопасные производственные факторы в предприятиях общественного питания. Изучение травматизма: методы, документальное оформление, отчетность. Первая помощь при механических травмах (переломах, вывихах, ушибах и д.т.), при поражениях холодильными агентами и др. основные мероприятия по предупреждению травматизма и профессиональных заболеваний |
| Несчастные случаи: понятия, классификация. Порядок расследования и документального оформления и учета несчастных случаев в организациях. Порядок возмещения работодателями вреда, причиненного здоровью работников в связи с несчастными случаями. Доврачебная помощь пострадавшим от несчастного случая |
| **В том числе практических занятий** | **3** |
| Анализ причин производственного травматизма на предприятии. Определение коэффициентов травматизма: общего, частоты, тяжести, оформление актов |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Раздел 3. Электробезопасность и пожарная безопасность** | | **10** | ПК 3.4  ОК 01 – ОК 09 |
| **Тема 3.1.**  **Электро безопасность** | **Содержание учебного материала** | **4** |
| Электробезопасность: понятие, последствия поражения человека электрическим током. Условия возникновения электротравм, их классификация. Факторы, влияющие на тяжесть электротравм (параметры тока, время воздействия, особенности состояния организма) |
| Классификация условий работы по степени электробезопасности. Опасные узлы и зоны машин. Требования электробезопасности, предъявляемые к конструкции технологического оборудования |
| Защита от поражения электрическим током. Технические способы защиты (защитное заземление и зануление, защитное отключение, изоляция и ограждение токоведущих частей), понятие, назначение. Порядок и сроки проверки заземляющих устройств, и сопротивление изоляции. Индивидуальные средства защиты от поражения электрическим током, их виды, назначение, сроки проверки, правила эксплуатации и хранения |
| Статистическое электричество: понятие, способы защиты от его воздействия |
| Технические и организационные мероприятия по обеспечению электробезопасности на предприятиях общественного питания |
| **В том числе практических занятий** | **3** |
| Работа над учебным материалом, ответы на контрольные вопросы; изучение нормативных материалов; составление конспектов с использованием нормативных документов по электробезопасности. Составление плана мероприятий по обеспечению электробезопасности в горячем цехе предприятия общественного питания |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 3.2.**  **Пожарная**  **безопасность** | **Содержание учебного материала** | **3** |
| Пожарная безопасность: понятие, последствия ее несоблюдения. Правовая база: ФЗ «О пожарной безопасности», стандарты ССБТ, правила и инструкции по пожарной безопасности. Организация пожарной охраны в предприятиях. Пожарная безопасность зданий и сооружений (СниП 21-01-97). Правила пожарной безопасности в РФ (ППБ 01-99). Обязанности и ответственность должностных лиц за обеспечением пожарной безопасности в предприятиях. Государственная служба пожарной безопасности: назначение, структура, область компетенции |
| Противопожарный инструктаж: понятие, назначение, виды, порядок, сроки проведения и документальное оформление. Противопожарный режим содержания территории предприятия, его помещений и оборудования. Действия администрации и работников предприятия при возникновении пожаров. Эвакуация людей из помещений, охваченных пожаров |
| Факторы пожарной опасности отраслевых объектов. Основные причины возникновения пожаров в предприятиях, способы предупреждения и тушения пожаров. Огнетушители: назначение, типы, устройство, принцип действия, правила хранения и применения |
| Пожарный инвентарь. Противопожарное водоснабжение, его виды, особенности устройства и применения. Средства пожарной сигнализации и связь, их типы, назначение |
| Организация эвакуации людей при пожаре на предприятии общественного питания |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Изучение устройства и овладения приемами эксплуатации средств тушения пожаров, пожарной сигнализации и связи. Составление плана эвакуации людей при пожаре в предприятии общественного питания |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Тема 3.3.**  **Требования**  **безопасности к производственному оборудованию** | **Содержание учебного материала** | **3** |
| Нормативная база: стандарты ССБТ, правила и инструкции по технике безопасности |
| Общие требования безопасности, предъявляемые к торгово-технологическому оборудованию (к материалам, конструкции, эксплуатации, элементам защиты, монтажу и т.д.). Опасные зоны технологического оборудования |
| Специальные требования безопасности при эксплуатации различных типов торгово-технологического оборудования: механического, торгового, измерительного, холодильного, подъемно-транспортного и др |
| **В том числе практических занятий** | **2** |
| Работа над учебным материалом, ответы на контрольные вопросы; изучение нормативных документов. Решение ситуационных задач по безопасной эксплуатации торгово-технологического оборудования |
| **Самостоятельная работа обучающихся** |  |
| **Промежуточная аттестация** | | **2** |  |
| **Всего:** | | **34** |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Безопасности жизнедеятельности и охраны труда», оснащенный необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.2 примерной рабочей программы по специальности 55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)»*.*

**3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

**3.2.1. Основные печатные издания**

1.Андруш, В. Г. Охрана труда: учебник / В. Г. Андруш, П. Т. Ткачёва, К. Д. Яшин. – 2-е изд., исправленное и дополненное. – Минск: РИПО, 2021. – 334 с.

2.Вершина, Г. А. Охрана труда: учебник / Г. А. Вершина, А. М. Лазаренков. – Изд. 2–е, дополненное и переработанное. – Минск : ИВЦ Минфина, 2020. – 562 с.

3.Пивоварчик, А. А. Охрана труда: учебно-методическое пособие / А. А. Пивоварчик. – Гродно: ГрГУ, 2021. – 431 с.

4.Попов, Ю. П. Охрана труда: учебное / Ю. П. Попов, В. В. Колтунов. – 6-е изд., исправленное и дополненное. – Москва: КноРус, 2020. – 226 с.

5.Производственная безопасность: практические работы: учебное пособие / С. С. Тимофеева, С. А. Миронова. – Москва: Форум, Инфра-М, 2018. – 446 с.

**3.2.2. Электронные издания**

1. Cambridgeincolour [Электронный ресурс]. – URL: http://www.cambridgeincolour.com/ru/tutorials-ru/digital-photo-editing-workflow.htm

2.Дизайнерский форум [Электронный ресурс]. – URL: <http://designforum.ru/>

3. НОУ ИНТУИТ. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 [Электронный ресурс]. – URL: http://www.intuit.ru/studies/courses/2310/610/lecture/13239

4. Программы для творчества и вдохновения [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.akvis.com/ru/articles/photo-enhancement/index.php>

**3.2.3. Дополнительные источники**

1. Беляков, Г.И. Безопасность жизнедеятельности. Охрана труда: учебник / Г. И. Беляков. – Москва: Юрайт, 2013. – 572 с.
2. Графкина, М.В. Охрана труда в непроизводственной сфере: учебное пособие / М. В. Графкина. – Москва: Форум, 2013. – 319 с.
3. Ефремова, О.С. Охрана труда: справочник специалиста / О. С. Ефремова. – Москва: Альфа–Пресс, 2014. – 798 с.
4. Коробко, В.И. Охрана труда: учебное пособие / В. И. Коробко. – Москва: ЮНИТИ–ДАНА, 2013. – 239 с.
5. Луцкович, Н.Г. Охрана труда. Лабораторный практикум: учебное пособие / Н. Г. Луцкович и др. – Минск: Республиканский институт профессионального образования, 2016. – 107 с.
6. Минько, В.М. Охрана труда в машиностроении: учебник / В. М. Минько. – Москва: Академия, 2014. – 248 с.
7. Михайлюк, И.А. Охрана труда: учебное пособие / И. А. Михайлюк и др. – Минск: Республиканский институт высшей школы, 2013. – 327 с.
8. Платонова Н. С. Создание информационного листка (буклета) в AdobePhotoshop и AdobeIllustrator. – М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. – 152 с.
9. Пособие по охране труда в вопросах и ответах / [сост. В.К. Янковский]. – Минск: Центр охраны труда и промышленной безопасности, 2016. – 279 с.
10. Секач, И.С. Охрана труда: ответы на экзаменационные вопросы / И. С. Секач. – Минск: Амалфея, 2013. – 215 с.
11. Сибикин, Ю.Д. Охрана труда и электробезопасность / Ю. Д. Сибикин. – Москва: РадиоСофт, 2014. – 445 с.
12. Стекачева А. Д. Оценка характеристик и возможностей графических редакторов, издательских систем. – М. : Лаборатория книги, 2012. – 106 с.
13. Челноков, А.А. Охрана труда: учебник / А. А. Челноков и др. – Минск: Вышэйшая школа, 2013. – 655 с.
14. Шапиро Л. Компьютерное зрение. Пер. с англ. – М. : Бином. Лаборатория знаний, 2006. – 752 c.
15. Шпаков П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. – 398 с.
16. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб. : Питер, 2011. – 208 c.

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Методы оценки** |
| **Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| Знать:  законы и иные нормативные правовые акты, содержащие государственные нормативные требования охраны труда, распространяющиеся на деятельность организации;  обязанности работников в области охраны труда;  фактические или потенциальные последствия собственной деятельности (или бездействия) и их влияние на уровень безопасности труда;  возможные последствия несоблюдения технологических процессов и производственных инструкций подчиненными работниками (персоналом);  порядок и периодичность инструктажей по охране труда и технике безопасности;  порядок хранения и использования средств коллективной и индивидуальной защиты | владеет законами и иными нормативными правовыми актами, содержащими государственные нормативные требования охраны труда, распространяющиеся на деятельность организации;  разбирается в обязанностях работников в области охраны труда;  осознает фактические или потенциальные последствия собственной деятельности (или бездействия) и их влияние на уровень безопасности труда;  понимает возможные последствия несоблюдения технологических процессов и производственных инструкций подчиненными работниками (персоналом);понимаетпорядок и периодичность инструктажей по охране труда и технике безопасности;  понимает порядок хранения и использования средств коллективной и индивидуальной защиты | Наблюдение за выполнением практического задания.  Оценка выполнения практического задания(работы)  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |
| **Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины** | | |
| Уметь:  выявлять опасные и вредные производственные факторы и соответствующие им риски, связанные с прошлыми, настоящими или планируемыми видами профессиональной деятельности;  использовать средства коллективной и индивидуальной защиты в соответствии с характером выполняемой профессиональной деятельности;  участвовать в аттестации рабочих мест по условиям труда, в т. ч. оценивать условия труда и уровень травмобезопасности;   * проводить вводный инструктаж сотрудников, инструктировать их по вопросам техники безопасности на рабочем месте с учетом специфики выполняемых работ;   вырабатывать и контролировать навыки, необходимые для достижения требуемого уровня безопасности труда | выявляет опасные и вредные производственные факторы и соответствующие им риски, связанные с прошлыми, настоящими или планируемыми видами профессиональной деятельности;  использует средства коллективной и индивидуальной защиты в соответствии с характером выполняемой профессиональной деятельности;  участвует в аттестации рабочих мест по условиям труда, в т. ч. оценивать условия труда и уровень травмобезопасности;  проводит вводный инструктаж сотрудников, инструктировать их по вопросам техники безопасности на рабочем месте с учетом специфики выполняемых работ;  вырабатывает и контролирует навыки, необходимые для достижения требуемого уровня безопасности труда | Наблюдение за выполнением практического задания.  Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией  Решение ситуационной задачи  Экзамен/зачет в форме собеседования: теоретический материал и практическое задание |

# 

# Приложение 3

**к ПОП по специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)»**

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ, РЕАЛИЗУЮЩИХ ПРОГРАММЫ**

**СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**2023 г.**

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. ЦЕЛЕВОЙ

1.1. Цель и задачи воспитания обучающихся

1.2. Направления воспитания

1.3. Целевые ориентиры воспитания

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ

2.1. Уклад образовательной организации, реализующей программы СПО

2.2. Воспитательные модули: виды, формы, содержание воспитательной деятельности

РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ

3.1. Кадровое обеспечение

3.2. Нормативно-методическое обеспечение

3.3. Требования к условиям работы с обучающимися с особыми образовательными потребностями

3.4. Система поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся

3.5. Анализ воспитательного процесса

Приложение 1. Примерный календарный план воспитательной работы

Приложение 2. Примерная рабочая программа воспитания по профессии/специальности

Пояснительная записка

Примерная рабочая программа воспитания для образовательных организаций, реализующих программы среднего профессионального образования, (далее — Программа) направлена на формирование гражданина страны:

* разделяющего традиционные российские ценности, проявляющего гражданско-патриотическую позицию, готового к защите Родины; выражающего осознанную готовность стать высококвалифицированным специалистом в выбранной профессиональной деятельности и трудиться на благо государства и общества;
* готового к созданию крепкой семьи и рождению детей.

Программа служит основой для разработки рабочей программы воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам среднего профессионального образования.

Рабочая программа воспитания образовательной организации, реализующей программы СПО, (далее рабочая программа) является обязательной частью образовательной программы образовательной организации, реализующей программы СПО, и предназначена для планирования и организации системной воспитательной деятельности. Рабочая программа разрабатывается и утверждается с участием коллегиальных органов управления организацией (в том числе педагогического совета, совета обучающихся, совета родителей); реализуется в единстве аудиторной, внеаудиторной и практической (учебные и производственные практики) деятельности, осуществляемой совместно с другими участниками образовательных отношений, социальными партнёрами. Рабочая программа сохраняет преемственность по отношению к достижению воспитательных целей общего (среднего) образования.

Программа разработана с учётом Конституции Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского образования 01.07.2020); Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р) и Плана мероприятий по её реализации в 2021 — 2025 годах (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р), Стратегии национальной безопасности Российской Федерации (утверждена Указом Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400), Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей (утверждены Указом Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам СПО, утвержденного приказом Минпросвещения России от 24.08.2022 № 762, федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования.

Программа включает три раздела: целевой, содержательный и организационный. Структурным элементом программы является примерный календарный план воспитательной работы.

Структура Программы является инвариантной, т. е. при разработке рабочей программы она сохраняется в неизменном виде.

Содержание рабочей программы включает инвариантный компонент, представленный в Программе, и вариативный компонент, определяемый разработчиками самостоятельно.

Содержание Программы представляет собой основу для разработки соответствующих разделов рабочей программы. При этом содержание подразделов 1.1. «Цель и задачи воспитания обучающихся», 1.2. «Направления воспитания» и пункта 1.3.1 подраздела 1.3 «Инвариантные целевые ориентиры» является инвариантным, т. е. сохраняется в неизменном виде, т. к. данное содержание определяется ключевыми нормативными документами и едино для всех образовательных организаций.

Содержание остальных подразделов рабочей программы является вариативным и формируется исходя из условий функционирования конкретной образовательной организации с опорой на содержание соответствующих подразделов Программы.

Содержание Программы является основой разработки рабочей программы вне зависимости от реализуемых в ней образовательных программ по профессиям/специальностям. Специфика воспитательной деятельности по конкретной профессии/специальности, определяемая ФГОС СПС), отражается в приложениях к рабочей программе и оформляется в соответствии с рекомендациями (Приложение 1). Количество приложений к рабочей программе определяется количеством реализуемых образовательных программ по профессиям/специальностям в конкретной образовательной организации.

Пояснительная записка не является частью Программы.

Курсивным шрифтом в тексте Программы выделены пояснения для разработчиков рабочей программы, в каждом подразделе представлены пустые поля для заполнения вариативным дополнительным содержанием.

**РАЗДЕЛ 1. ЦЕЛЕВОЙ**

Воспитательная деятельность в образовательной организации, реализующей программы СПО, является неотъемлемой частью образовательного процесса, планируется и осуществляется в соответствии с приоритетами государственной политики в сфере воспитания.

Участниками образовательных отношений в части воспитании являются педагогические работники профессиональной образовательной организации, обучающиеся, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся (*здесь и далее указывается наименование конкретной образовательной организации, реализующей программы СПО).* Родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся имеют преимущественное право на воспитание своих детей.

*Содержание подразделов 1,1. «Цель и задачи воспитания обучающихся», 1.2, «Направления воспитания» и пункта 1.3.1 подраздела 1.3 «Инвариантные целевые ориентиры» являлся инвариантным. Содержание пункта 1.3.2. «Вариативные целевые ориентиры» является вариативным, его разработка осуществляется в образовательной организации, реализующей программы СПО, самостоятельно в соответствии с особенностями реализуемого учебно-воспитательного процесса.*

**1.1 Цель и задачи воспитания обучающихся**

*Содержание подразделов 1,1. — инвариантное.*

Инвариантные компоненты Программы, примерного календарного плана воспитательной работы ориентированы на реализацию запросов общества и государства, определяются с учетом государственной политики в области воспитания; обеспечивают единство содержания воспитательной деятельности, отражают общие для любой образовательной организации, реализующей программы СПО, цель и задачи воспитательной деятельности, положения ФГОС СПО в контексте формирования общих компетенций у обучающихся.

Вариативные компоненты обеспечивают реализацию и развитие внутреннего потенциала образовательной организации, реализующей программы СПО.

В соответствии с нормативными правовыми актами Российской Федерации в сфере образования **цель воспитания** обучающихся — развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

**Задачи воспитания:**

* усвоение обучающимися знаний о нормах, духовно-нравственных ценностях, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
* формирование и развитие осознанного позитивного отношения к ценностям, нормам и правилам поведения, принятым в российском обществе (их освоение, принятие), современного научного мировоззрения, мотивации к труду, непрерывному личностному и профессиональному росту;
* приобретение социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, в том числе в профессионально ориентированной деятельности;
* подготовка к самостоятельной профессиональной деятельности с учетом получаемой квалификации (социально-значимый опыт) во благо своей семьи, народа, Родины и государства;
* подготовка к созданию семьи и рождению детей.

**1.2. Направления воспитания**

*Содержание подраздела 1.2. — инвариантное.*

Рабочая программа воспитания реализуется в единстве учебной и воспитательной деятельности с учётом направлений воспитания:

* **гражданское воспитание** — формирование российской идентичности, чувства принадлежности к своей Родине, ее историческому и культурному наследию, многонациональному народу России, уважения к правам и свободам гражданина России; формирование активной гражданской позиции, правовых знаний и правовой культуры;
* **патриотическое воспитание** — формирование чувства глубокой привязанности к своей малой родине, родному краю, России, своему народу и многонациональному народу России, его традициям; чувства гордости за достижения России и ее культуру, желания защищать интересы своей Родины и своего народа;
* **духовно-нравственное воспитание** — формирование устойчивых ценностно-смысловых установок обучающихся по отношению к духовно-нравственным ценностям российского общества, к культуре народов России, готовности к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства;
* **эстетическое воспитание** — формирование эстетической культуры, эстетического отношения к миру, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;
* **физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия** — формирование осознанного отношения к здоровому и безопасному образу жизни, потребности физического самосовершенствования, неприятия вредных привычек;
* **профессионально-трудовое воспитание** — формирование позитивного и добросовестного отношения к труду, культуры труда и трудовых отношений, трудолюбия, профессионально значимых качеств личности, умений и навыков; мотивации к творчеству и инновационной деятельности; осознанного отношения к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной деятельности, к профессиональной деятельности как средству реализации собственных жизненных планов;
* **экологическое воспитание** — формирование потребности экологически целесообразного поведения в природе, понимания влияния социально-экономических процессов на состояние окружающей среды, важности рационального природопользования; приобретение опыта эколого-направленной деятельности;
* **ценности научного познания** — воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей.

**1.3. Целевые ориентиры воспитания**

**1.3.1. Инвариантные целевые ориентиры**

*Содержание пункта 1.3.1 — инвариантное.*

Согласно «Основам государственной политики по сохранению и укреплению духовно-нравственных ценностей» (утв. Указом Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809) ключевым инструментом государственной политики в области образования, необходимым для формирования гармонично развитой личности, является воспитание в духе уважения к традиционным ценностям, таким как патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.

В соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. Федерального закона от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ) воспитательная деятельность должна быть направлена на «.. . формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде».

Эти законодательно закрепленные требования в части формирования у обучающихся системы нравственных ценностей отражены в инвариантных планируемых результатах воспитательной деятельности (инвариантные целевые ориентиры воспитания).

Инвариантные целевые ориентиры воспитания соотносятся с общими компетенциями (далее —- ОК), формирование которых является результатом освоения программ подготовки специалистов среднего звена в соответствии с требованиями ФГОС СПО):

* выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам (ОК 01);
* использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности (ОК 02);
* 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 03);
* эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде (ОК 04);
* осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста (ОК 05);
* проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения (ОК 06);
* содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях (ОК 07);
* использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности (ОК 08);
* пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке (ОК 09).

**Инвариантные целевые ориентиры воспитания выпускников образовательной организации, реализующей программы СПО**

|  |
| --- |
| **Целевые ориентиры** |
| **Гражданское воспитание** |
| Осознанно выражающий свою российскую гражданскую принадлежность (идентичность) в поликультурном, многонациональном и многоконфессиональном российском обществе, в мировом сообществе.  Сознающий своё единство с народом России как источником власти и субъектом тысячелетней российской государственности, с Российским государством, ответственность за его развитие в настоящем и будущем на основе исторического просвещения, российского национального исторического сознания.  Проявляющий гражданско-патриотическую позицию, готовность к защите Родины, способный аргументированно отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду.  Ориентированный на активное гражданское участие в социально-политических процессах на основе уважения закона и правопорядка, прав и свобод сограждан.  Осознанно и деятельно выражающий неприятие любой дискриминации по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности.  Обладающий опытом гражданской социально значимой деятельности (в студенческом самоуправлении, добровольческом движении, предпринимательской деятельности, экологических, военно-патриотических и др. объединениях, акциях, программах |
| **Патриотическое воспитание** |
| Осознающий свою национальную, этническую принадлежность, демонстрирующий приверженность к родной культуре, любовь к своему народу.  Сознающий причастность к многонациональному народу Российской Федерации, Отечеству, общероссийскую идентичность.  Проявляющий деятельное ценностное отношение к историческому и культурному наследию своего и других народов России, их традициям, праздникам.  Проявляющий уважение к соотечественникам, проживающим за рубежом, поддерживающий их права, защиту их интересов в сохранении общероссийской идентичности. |
| **Духовно-нравственное воспитание** |
| Проявляющий приверженность традиционным духовно-нравственным ценностям, культуре народов России с учётом мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения.  Проявляющий уважение к жизни и достоинству каждого человека, свободе мировоззренческого выбора и самоопределения, к представителям различных этнических групп, традиционных религий народов России, их национальному достоинству и религиозным чувствам с учётом соблюдения конституционных прав и свобод всех граждан.  Понимающий и деятельно выражающий понимание ценности межнационального, межрелигиозного согласия, способный вести диалог с людьми разных национальностей и вероисповеданий, находить общие цели и сотрудничать для их достижения.  Ориентированный на создание устойчивой семьи на основе российских традиционных семейных ценностей, рождение и воспитание детей и принятие родительской ответственности.  Обладающий сформированными представлениями о ценности и значении в отечественной и мировой культуре языков и литературы народов России. |
| **Эстетическое воспитание** |
| Выражающий понимание ценности отечественного и мирового искусства, российского и мирового художественного наследия.  Проявляющий восприимчивость к разным видам искусства, понимание эмоционального воздействия искусства, его влияния на душевное состояние и поведение людей, умеющий критически оценивать это влияние.  Проявляющий понимание художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения в современном обществе, значение нравственных норм, ценностей, традиций в искусстве.  Ориентированный на осознанное творческое самовыражение, реализацию творческих способностей, на эстетическое обустройство собственного быта, профессиональной среды. |
| **Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия** |
| Понимающий и выражающий в практической деятельности понимание ценности жизни, здоровья и безопасности, значение личных усилий в сохранении и укреплении своего здоровья и здоровья других людей.  Соблюдающий правила личной и общественной безопасности, в том числе безопасного поведения в информационной среде.  Выражающий на практике установку на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярную физическую активность), стремление к физическому совершенствованию.  Проявляющий сознательное и обоснованное неприятие вредных привычек (курения, употребления алкоголя, наркотиков, любых форм зависимостей), деструктивного поведения в обществе и цифровой среде, понимание их в еда для физического и психического здоровья.  Демонстрирующий навыки рефлексии своего состояния (физического, эмоционального, психологического), понимания состояния других людей.  Демонстрирующий и развивающий свою физическую подготовку, необходимую для избранной профессиональной деятельности, способности адаптироваться к стрессовым ситуациям в общении, в изменяющихся условиях (профессиональных, социальных, информационных, природных), эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.  Использующий средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности. |
| **Профессионально-трудовое воспитание** |
| Понимающий профессиональные идеалы и ценности, уважающий труд, результаты труда, трудовые достижения российского народа, трудовые и профессиональные достижения своих земляков, их вклад в развитие своего поселения, края, страны.  Участвующий в социально значимой трудовой и профессиональной деятельности разного вида в семье, образовательной организации, на базах производственной практики, в своей местности.  Выражающий осознанную готовность к непрерывному образованию и самообразованию в выбранной сфере профессиональной деятельности.  Понимающий специфику профессионально-трудовой деятельности, регулирования трудовых отношений, готовый учиться и трудиться в современном высокотехнологичном мире на благо государства и общества.  Ориентированный на осознанное освоение выбранной сферы профессиональной деятельности с учётом личных жизненных планов, потребностей своей семьи, государства и общества.  Обладающий сформированными представлениями о значении и ценности выбранной профессии, проявляющий уважение к своей профессии и своему профессиональному сообществу, поддерживающий позитивный образ и престиж своей профессии в обществе. |
| **Экологическое воспитание** |
| Демонстрирующий в поведении сформированность экологической культуры на основе понимания влияния социально-экономических процессов на природу, в том числе на глобальном уровне, ответственность за действия в природной среде.  Выражающий деятельное неприятие действий, приносящих вред природе, содействующий сохранению и защите окружающей среды.  Применяющий знания из общеобразовательных и профессиональных дисциплин для разумного, бережливого производства и природопользования, ресурсосбережения в быту, в профессиональной среде, общественном пространстве.  Имеющий и развивающий опыт экологически направленной, природоохранной, ресурсосберегающей деятельности, в том числе в рамках выбранной специальности, способствующий его приобретению д людьми. |
| **Ценности научного познания** |
| Деятельно выражающий познавательные интересы в разных предметных областях с учётом своих интересов, способностей, достижений, выбранного направления профессионального образования и подготовки.  Обладающий представлением о современной научной картине мира, достижениях науки и техники, аргументированно выражающий понимание значения науки и технологий для развития российского общества и обеспечения его безопасности.  Демонстрирующий навыки критического мышления, определения достоверности научной информации, в том числе в сфере профессиональной деятельности.  Умеющий выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.  Использующий современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.  Развивающий и применяющий навыки наблюдения, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской и профессиональной деятельности |

**1.3.2. Вариативные целевые ориентиры**

*Содержание пункта 1.3.2 — вариативное.*

*Вариативные целевые ориентиры воспитания формулируются разработчиками рабочей программы самостоятельно с учётом этнокультурных и региональных особенностей, состава и направленности реализуемых образовательных программ СПС), особенностей конкретной образовательной организации, условий образовательной Деятельности с учётом организационно-правовой формы, учредителя, режима работы. Вариативные целевые ориентиры не должны противоречить инвариантным целевым ориентирам.*

**Вариативные целевые ориентиры воспитания**

|  |
| --- |
| **Вариативные целевые ориентиры воспитания обучающихся, отражающие специфику образовательной организации, реализующей программы СПО** |
| Гражданское воспитание |
|  |
| Патриотическое воспитание |
|  |
| Духовно-нравственное воспитание |
|  |
| Эстетическое воспитание |
|  |
| Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия |
|  |
| Профессионально-трудовое воспитание |
|  |
| Экологическое воспитание |
|  |
| Ценности научного познания |
|  |

**РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ**

*Структура раздела является инвариантной. Содержание раздела является вариативным, его разработка осуществляется в образовательной организации, реализующей программы СПО, самостоятельно в соответствии с особенностями реализуемого учебно-воспитательного процесса*.

**2.1 Уклад образовательной организации, реализующей программы СПО**

*Содержание подраздела 2.1. — вариативное.*

*В данном разделе раскрываются основные особенности уклада образовательной организации, реализующей программы СПО).*

*Уклад задаёт порядок жизни образовательной организации и аккумулирует ключевые характеристики, определяющие особенности воспитательного процесса. Уклад удерживает ценности, принципы, культуру взаимоотношений, традиции воспитания, в основе которых лежат российские базовые ценности, определяет условия и средства воспитания, отражающие самобытный облик образовательной организации и её репутацию в образовательном пространстве и социуме.*

*Ниже приведён примерный перечень основных и дополнительных характеристик, значимых для описания уклада образовательной организации, реализующей программы СПО), которые целесообразно учитывать в описании (выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные):*

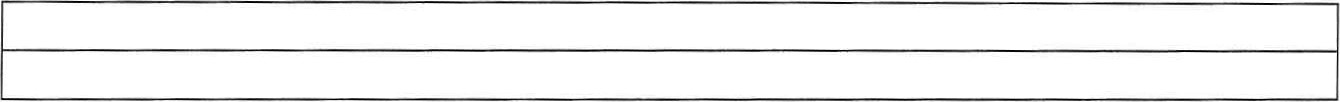
*Основные характеристики:*

* «миссия» образовательной организации (стратегическая цель, перспективы развития);
* наиболее значимые традиционные мероприятия, события, составляющие основу воспитательной системы;
* традиции и ритуалы, символика, особые правила этикета, отражающие специфику образовательной организации;
* наличие социальных партнёров образовательной организации, их роль в воспитательной системе;
* значимые для воспитания проекты и программы, в которых образовательная организация участвует или планирует участвовать (международные, федеральные, региональные, муниципальные, сетевые и др.);
* наличие в учебных планах по профессиям/специальностям дисциплин, междисциплинарных курсов и профессиональных модулей вариативной части воспитательной направленности (гражданской, духовно-нравственной, социокультурной, профессионально-трудовой, экологической и т. д.), элективных курсов, самостоятельно разработанных и реализуемых педагогами образовательной организации.

*Дополнительные характеристики:*

* особенности местоположения и социокультурного окружения образовательной организации, включённость в историко-культурный контекст территории;
* контингент обучающихся, социальный портрет семей (социально-культурные, этнокультурные и иные особенности), наличие и состав обучающихся с ОВЗ, находящихся в трудной жизненной ситуации, наличие особых образовательных потребностей у обучающихся, их семей;
* организационно-правовая форма образовательной организации, реализующей программы СПО, направленность реализуемых ФГОС СПО по профессиям/специальностям.

Дополнительное содержание, определяемое профессиональной образовательной организацией самостоятельно:



**2.2. Воспитательные модули: виды, формы, содержание воспитательной деятельности.**

Содержание подраздела 2.2 — вариативное.

*Воспитательный модуль — это структурный элемент, включающий виды, формы и содержание воспитательной работы в рамках заданных направлений воспитания.*

*Основными модулями являются «Образовательная Деятельность», «Кураторство», «Наставничество», «Основные воспитательные мероприятия», «Организация предметно-пространственной среды», «Взаимодействие с родителями (законными представителями)», «Самоуправление», «Профилактика и безопасность», «Социальное партнёрство и участие работодателей», «Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство».*

*Дополнительные модули могут содержать описание форм воспитательной деятельности, реализация которых отражает своеобразие воспитательного процесса в конкретной образовательной организации, реализующей программы СПО), (студенческие общественные объединения, студенческие медиа, музей, добровольческая деятельность, студенческие спортивные клубы, студенческий театр и др.).*

*Содержание основных и дополнительных модулей определяется образовательной организацией, реализующей программы СПО), самостоятельно с ориентацией на содержание Программы, представленное ниже.*

*Последовательность модулей является примерной, в рабочей программе воспитания их можно расположить в последовательности, соответствующей значимости для воспитательной деятельности образовательной организации, реализующей программы СПО, по результатам самооценки.*

*Основные модули.*

**Модуль «Образовательная деятельность»**

Реализация воспитательного потенциала образовательной деятельности предусматривает *(выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные)*

— использование воспитательных возможностей содержания учебных дисциплин и профессиональных модулей для формирования у обучающихся позитивного отношения к российским традиционным духовно-нравственным и социокультурным ценностям, подбор соответствующего тематического содержания, текстов для чтения, задач для решения, проблемных ситуаций для обсуждений и т. п., отвечающих содержанию и задачам воспитания;

— привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на аудиторных занятиях объектов, явлений, событий и т. д., инициирование обсуждений, высказываний обучающимися своего мнения, выработки личностного отношения к изучаемым событиям, явлениям;

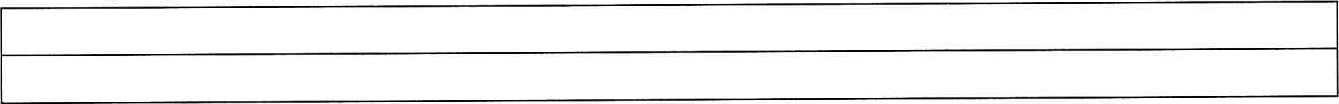
— использование учебных материалов (образовательного контента, художественных фильмов, литературных произведений и проч.), способствующих повышению статуса и престижа рабочих профессий, прославляющих трудовые достижения, повествующих о семейных трудовых династиях;

— инициирование и поддержка исследовательской деятельности при изучении учебных дисциплин и профессиональных модулей в форме индивидуальных и групповых проектов, исследовательских работ воспитательной направленности;

— реализация курсов, дополнительных факультативных занятий исторического просвещения, патриотической, гражданской, экологической, научно-познавательной, краеведческой, историко-культурной, туристско-краеведческой, спортивно-оздоровительной, художественно-эстетической, духовно-нравственной направленности, а также курсов, направленных на формирование готовности обучающихся к вступлению в брак и осознанному родительству;

— организация и проведение экскурсий (в музеи, картинные галереи, технопарки, на предприятия и др.), экспедиций, походов.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



**Модуль «Кураторство»**

Реализация воспитательного потенциала кураторства как особого вида педагогической деятельности, направленной в первую очередь на решение задач воспитания и социализации обучающихся, предусматривает (выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные):

— организацию социально-значимых совместных проектов, отвечающих потребностям обучающихся, дающих возможности для их самореализации, установления и укрепления доверительных отношений внутри учебной группы и между группой и куратором;

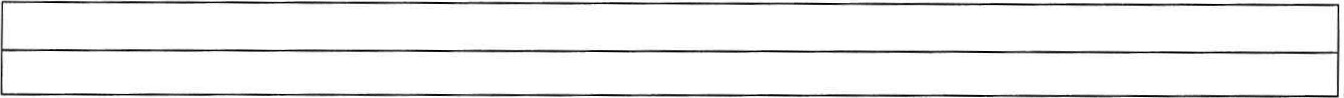
— сплочение коллектива группы через игры и тренинги на командообразование, походы, экскурсии, празднования дней рождения, тематические вечера и т. п.;

— организацию и проведение регулярных родительских собраний, информирование родителей об академических успехах и проблемах обучающихся, их положении в студенческой группе, о жизни группы в целом; помощь родителям и иным членам семьи во взаимодействии с педагогическим коллективом и администрацией;

— работа со студентами, вступившими в ранние семейные отношения, проведение консультаций по вопросам этики и психологии семейной жизни, семейного права;

— планирование, подготовку и проведение праздников, фестивалей, конкурсов, соревнований и т. д. с обучающимися.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*

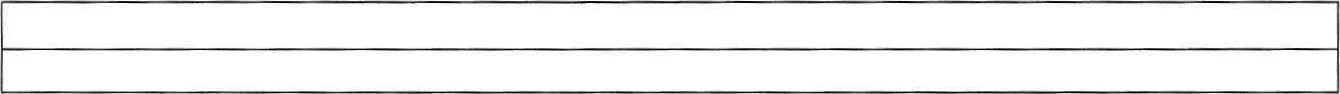


**Модуль «Наставничество»**

Реализация воспитательного потенциала наставничества как универсальной технологии передачи опыта и знаний предусматривает (выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные):

* разработку программы наставничества;
* содействие осознанному выбору оптимальной образовательной траектории, в том числе для обучающихся с особыми потребностями (детей с ОВЗ, одаренных, обучающихся, находящихся в трудной жизненной ситуации);
* оказание психологической и профессиональной поддержки наставляемому в реализации им индивидуального маршрута и в жизненном самоопределении;
* определение инструментов оценки эффективности мероприятий по адаптации и стажировке наставляемого;
* привлечение к наставнической деятельности признанных авторитетных специалистов, имеющих большой профессиональный и жизненный опыт (сотрудников предприятий и организаций-партнеров).

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*

****

**Модуль «Основные воспитательные мероприятия»**

Реализация воспитательного потенциала основных воспитательных мероприятий предусматривает (выбираются конкретные позиции, имеющиеся или запланированные):

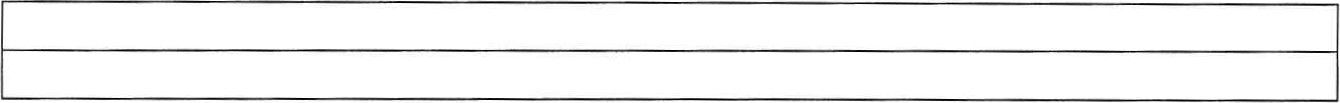
— проведение общих для всей образовательной организации праздников, ежегодных творческих (театрализованных, музыкальных, литературных и т. п.) мероприятий, связанных с общероссийскими, региональными, местными праздниками, памятными датами;

— проведение торжественных мероприятий, связанных с завершением образования, переходом на следующий курс, а также совместных мероприятий с организациями партнерами, направленных на знакомство и приобщение к корпоративной культуре предприятия, организации;

— разработку и реализацию обучающимися социальных, социально-профессиональных проектов, в том числе с участием социальных партнёров образовательной организации;

— организацию тематических мероприятий, нацеленных на формирование уважительного отношения к противоположному полу, понимания любви как основы таких отношений и готовности к вступлению в брак (День матери, День семьи, любви и верности и т. д.)

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



**Модуль «Организация предметно-пространственной среды»**

Реализация воспитательного потенциала предметно-пространственной среды предусматривает совместную деятельность педагогов, обучающихся, других участников образовательных отношений по её созданию, поддержанию, использованию в воспитании (выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные):

— организация в доступных для обучающихся и посетителей местах музейно-выставочного пространства, содержащего экспозиции об истории и развитии образовательной организации с использованием исторических символов государства, региона, местности в разные периоды, о значимых исторических, культурных, природных, производственных объектах России, региона, местности;

— размещение карт России, регионов, муниципальных образований (современных и исторических, точных и стилизованных, географических, природных, культурологических, художественно оформленных, в том числе материалами, подготовленными обучающимися) с изображениями значимых культурных объектов своей местности, региона, России; портретов выдающихся государственных деятелей России, деятелей культуры, науки, производства, искусства, военных деятелей, героев и защитников Отечества;

— размещение, обновление художественных изображений (символических, живописных, фотографических, интерактивных) объектов природного и культурного наследия региона, местности, предметов традиционной культуры и быта;

— организацию и поддержание в образовательной организации звукового пространства позитивной духовно-нравственной, гражданско-патриотической воспитательной направленности (звонки-мелодии, музыка, информационные сообщения), исполнение гимна Российской Федерации (в начале учебной недели);

— оформление и обновление «мест новостей», стендов в помещениях общего пользования (холл первого этажа, рекреации и др.), содержащих в доступной, привлекательной форме новостную информацию позитивного профессионального, гражданско-патриотического, духовно-нравственного содержания;

— размещение материалов, отражающих ценность труда как важнейшей нравственной категории, представляющих трудовые достижения в профессиональной области, прославляющих героев и ветеранов труда, выдающихся деятелей производственной сферы, имеющей отношение к образовательной организации, предметов-символов профессиональной сферы;

— размещение информационных справочных материалов о предприятиях профессиональной сферы, имеющих отношение к профилю образовательной организации;

— размещение, поддержание, обновление на территории образовательной организации выставочных объектов, ассоциирующихся с профессиональными направлениями обучения;

— создание и обновление книжных выставок профессиональной литературы, пространства свободного книгообмена;

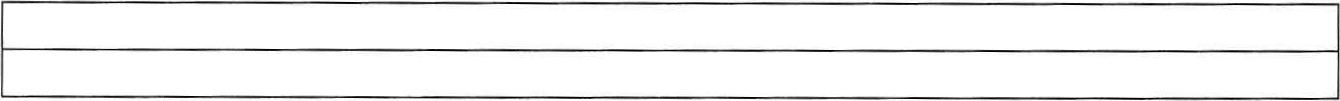
— оборудование, оформление, поддержание и использование спортивных и игровых пространств, площадок, зон активного и спокойного отдыха;

— совместная с обучающимися разработка, создание и популяризация символики образовательной организации (флаг, гимн, эмблема, логотип и т. п.), используемой как повседневно, так и в торжественных ситуациях;

— разработка и обновление материалов (стендов, плакатов, инсталляций и др.), акцентирующих внимание обучающихся на важных для воспитания правилах, традициях, укладе образовательной организации, актуальных вопросах профилактики и безопасности.

Предметно-пространственная среда строится как максимально доступная для обучающихся с особыми образовательными потребностями.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*

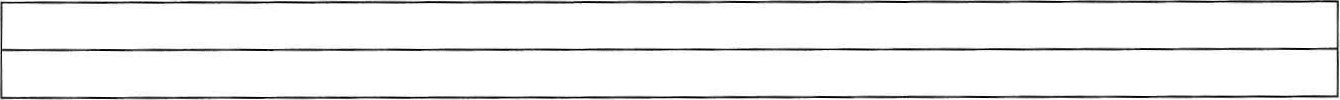


**Модуль «Взаимодействие с родителями (законными представителями)»**

Реализация воспитательного потенциала взаимодействия с родителями (законными представителями) обучающихся предусматривает *(выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные):*

* организацию взаимодействия между родителями обучающихся и преподавателями, администрацией в области воспитания и профессиональной реализации студентов;  проведение родительских собраний по вопросам воспитания, взаимоотношений обучающихся и педагогов, условий обучения и воспитания;
* привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий воспитательной направленности.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО), самостоятельно:*



**Модуль «Самоуправление»**

Реализация воспитательного потенциала самоуправления обучающихся в *образовательной организации, реализующей программы СПО), предусматривает (выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные):*

* организацию и деятельность в образовательной организации органов самоуправления обучающихся (совет обучающихся или др.); 
* представление органами самоуправления интересов обучающихся в процессе управления образовательной организацией, защита законных интересов, прав обучающихся;
* участие представителей органов самоуправления обучающихся в разработке, обсуждении и реализации рабочей программы воспитания, в анализе воспитательной деятельности;
* привлечение к деятельности студенческого самоуправления выпускников, работающих по профессии/специальности, добившихся успехов в профессиональной деятельности и личной жизни.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



**Модуль «Профилактика и безопасность»**

Реализация воспитательного потенциала профилактической деятельности в целях формирования и поддержки безопасной и комфортной среды предусматривает (*выбираются конкретные позиции, имеющиеся или запланированные*):

— организацию деятельности педагогического коллектива по созданию в образовательной организации безопасной среды как условия успешной воспитательной деятельности;

— вовлечение обучающихся в проекты, программы профилактической направленности, реализуемые в образовательной организации и в социокультурном окружении (антинаркотические, антиалкогольные, против курения, вовлечения в деструктивные детские и молодёжные объединения, культы, субкультуры, группы в социальных сетях; по безопасности в цифровой среде, на транспорте, на воде, безопасности дорожного движения, противопожарной безопасности, антитеррористической и антиэкстремистской безопасности, гражданской обороне и т. д.);

— сбор информации и регулярный мониторинг семей обучающихся, находящихся в сложной жизненной ситуации, профилактическая работа с неблагополучными семьями; организация психолого-педагогической поддержки обучающихся групп риска;

— организацию работы по развитию у обучающихся навыков саморефлексии, самоконтроля, устойчивости к негативному воздействию, групповому давлению;

— поддержку инициатив обучающихся, педагогов в сфере укрепления безопасности жизнедеятельности.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*

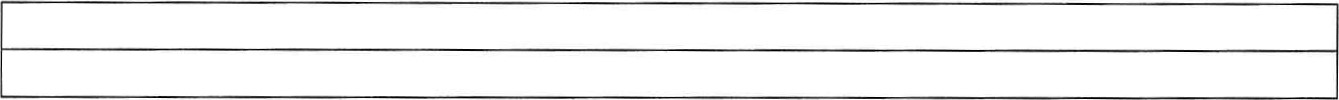


**Модуль «Социальное партнёрство и участие работодателей»**

Реализация воспитательного потенциала социального партнёрства образовательной организацией, реализующей программы СПО, в том числе во взаимодействии с предприятиями рынка труда, предусматривает (*выбираются и конкретизируются позиции, имеющиеся или запланированные*):

* участие представителей организаций-партнёров, предприятий (организаций) и работодателей, в том числе в соответствии с договорами о сотрудничестве, в проведении отдельных производственных практик и мероприятий в рамках рабочей программы воспитания и календарного плана воспитательной работы (дни открытых дверей, ярмарки вакансий, государственные, региональные праздники, торжественные мероприятия и т. п.);
* участие представителей организаций-партнёров в проведении мастер-классов, аудиторных и внеаудиторных занятий, мероприятий профессиональной направленности;
* проведение на базе организаций-партнёров отдельных аудиторных и внеаудиторных занятий, презентаций, лекций, акций воспитательной направленности;
* проведение открытых дискуссионных площадок (студенческих, педагогических, родительских, совместных), куда приглашаются представители организаций-партнёров, на которых обсуждаются актуальные проблемы, касающиеся профессиональной сферы и рынка труда, жизни образовательной организации, реализующей программы СПО, муниципального образования, региона, страны;
* реализация социальных проектов, разрабатываемых и реализуемых обучающимися и педагогами совместно с организациями-партнёрами (профессионально-трудовой, благотворительной, экологической, патриотической, духовно-нравственной и т. д. направленности), ориентированных на воспитание обучающихся, преобразование окружающего социума, позитивное воздействие на социальное окружение.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*

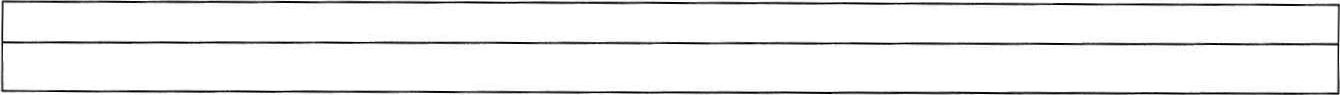


**Модуль «Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство»**

Реализация воспитательного потенциала работы по профессиональному развитию, адаптации и трудоустройству в образовательной организации, реализующей программы СПС), предусматривает (*выбираются конкретные позиции, имеющиеся или запланированные*):

* участие в конкурсах, фестивалях, олимпиадах профессионального мастерства (в т. ч. международных), работе над профессиональными проектами различного уровня (регионального, всероссийского, международного) и др.;
* циклы мероприятий, направленных на подготовку обучающихся к осознанному планированию своей карьеры, профессионального будущего (посещения центра содействия профессиональному трудоустройству выпускников, профессиональных выставок, ярмарок вакансий, дней открытых дверей на предприятиях, в организациях высшего образования и др.);
* экскурсии (на предприятия, в организации), дающие углублённые представления о выбранной специальности и условиях работы;
* организацию мероприятий, посвященных истории организаций/предприятий партнёров; встреч с представителями коллективов, с сотрудниками-стажистами, представителями трудовых династий, авторитетными специалистами, героями и ветеранами труда, представителями профессиональных династий;
* использование обучающимися интернет-ресурсов, способствующих более глубокому изучению отраслевых технологий, способов и приёмов профессиональной деятельности, профессионального инструментария, актуального состояния профессиональной области, онлайн курсов по интересующим темам и направлениям профессионального образования;
* консультирование обучающихся по вопросам построения ими профессиональной карьеры и планов на будущую жизнь с учётом индивидуальных особенностей, интересов, потребностей;  проведение тренингов, нацеленных на формирование рефлексивной культуры, совершенствование умений в области анализа и оценки результатов деятельности.

*Дополнительное содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



**Дополнительные модули**

(определяемые образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно)

**РАЗДЕЛ З. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ**

*Структура раздела является инвариантной. Содержание подразделов данного раздела является вариативным. Разработка подразделов осуществляется в образовательной организации, реализующей программы СПО), самостоятельно в соответствии с особенностями реализуемого учебно-воспитательного процесса.*

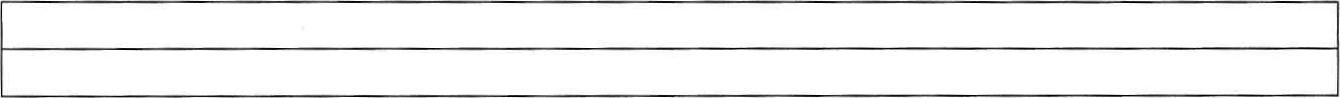
**3.1 Кадровое обеспечение**

*Содержание подраздела З. — вариативное.*

*В данном подразделе представляются решения на уровне образовательной организации, реализующей программы СПО, по разделению функционала, связанного с планированием, организацией, обеспечением, реализацией воспитательной Деятельности; по вопросам повышения квалификации педагогических работников в сфере воспитания, психолого-педагогического сопровождения обучающихся, в том числе с ОВЗ и других категорий; по привлечению специалистов других организаций, социальных партнёров (образовательных, социальных, правоохранительных и др. организаций).*

Кадровое обеспечение воспитательной деятельности осуществляется следующим образом:

*Содержание, определяемое образовательной организации, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



**3.2 Нормативно-методическое обеспечение**

*Содержание подраздела 3.2 — вариативное.*

*В данном подразделе представляются решения на уровне образовательной организации, реализующей программы СПО), по утверждению и внесению изменений в локальные нормативные акты, касающиеся рабочей программы воспитания организации; принятию, внесению изменений в методическое обеспечение воспитательной деятельности, должностные инструкции педагогических работников по вопросам воспитательной деятельности; ведению договорных отношений, сетевой форме организации образовательного процесса, сотрудничеству с социальными партнёрами.*

Нормативно-методическое обеспечение воспитательной деятельности осуществляется следующим образом:

*Содержание, определяемое образовательной организации, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



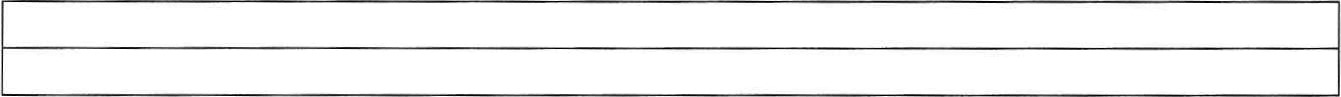
**3.3 Требования к условиям работы с обучающимися с особыми образовательными потребностями**

*Содержание подраздела 3.3. - вариативное.*

*Данный подраздел наполняется конкретным содержанием с учётом ситуации в образовательной организации, реализующей программы СПО, в отношении обучающихся с особыми образовательными потребностями. Требования к организации среды для обучающихся с ОВЗ отражаются в примерных адаптированных образовательных программах СПО для обучающихся каждой нозологической группы.*

В воспитательной работе с категориями обучающихся, имеющих особые образовательные потребности, обучающиеся с инвалидностью, с ОВЗ, из социально уязвимых групп (воспитанники детских домов, обучающиеся из семей мигрантов, билингвы и др.), одарённые, с отклоняющимся поведением — создаются особые условия:

*Содержание, определяемое образовательной организацией, реализующей программы СПО, самостоятельно:*



**3.4 Система поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся**

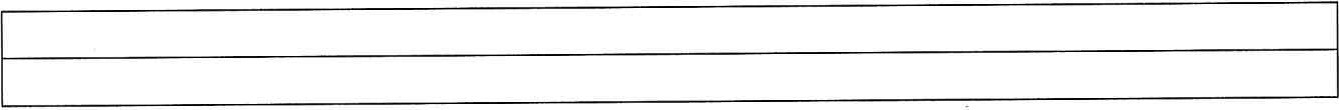
*Содержание подраздела 3.4 — вариативное*.

*В данном подразделе представляются решения на уровне образовательной организации, реализующей программы СПО, по механизмам поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся. Основанием для поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся могут быть рейтинги, портфолио и пр. Формы поощрения: объявление благодарности, награждение грамотой, памятным подарком, материальное стимулирование и пр.*

*Образовательная организация, реализующая программы СПО, самостоятельно определяет основания и формы поощрения. Использование рейтингов, их форма, публичность и др., привлечение благотворителей (в том числе из родительского сообщества, социальных партнёров), их статус, акции, деятельность должны соответствовать укладу образовательной организации, реализующей программы СПО, цели, задачам, традициям воспитания, согласовываться с представителями педагогического и родительского сообщества, органом студенческого самоуправления.*

Поощрение профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся осуществляется следующим образом:

Содержание, определяемое образовательной организации, реализующей программы СПО, самостоятельно:



**3.5 Анализ воспитательного процесса**

*Содержание подраздела 3.5 — вариативное.*

*Основные направления анализа воспитательного процесса (предложенные направления являются примерными, их можно уточнять, корректировать, исходя из особенностей уклада, воспитывающей среды, традиций воспитания, ресурсов образовательной организации, реализующей программы СПО, контингента обучающихся и др.):*

1. Анализ условий воспитательной деятельности проводится по следующим позициям:

- описание кадрового обеспечения воспитательной деятельности (наличие специалистов, прохождение курсов повышения квалификации);

- наличие студенческих объединений, кружков и секций, которые могут посещать обучающиеся;

- взаимодействие с социальными партнёрами по организации воспитательной деятельности (базами практик, учреждениями культуры, образовательными организациями и др.);

- оформление предметно-пространственной среды образовательной организации.

2. Анализ состояния воспитательной деятельности проводится по следующим позициям:

* проводимые в образовательной организации мероприятия и реализованные проекты;  степень вовлечённости обучающихся в проекты и мероприятия на муниципальном, региональном и федеральном уровнях;
* включённость обучающихся и преподавателей в деятельность различных объединений;
* участие обучающихся в конкурсах (в том числе в конкурсах профессионального мастерства);
* снижение негативных факторов в среде обучающихся (уменьшение числа обучающихся, состоящих на различных видах профилактического учета/контроля, снижение числа совершенных правонарушений; отсутствие суицидов среди обучающихся).

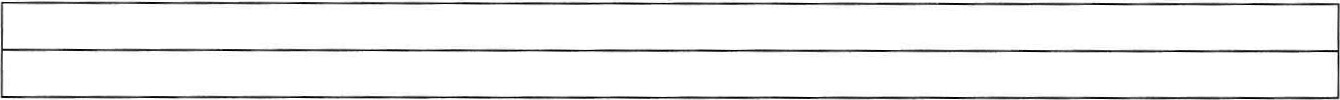
Основными способами получения информации являются педагогическое наблюдение, анкетирование и беседы с обучающимися и их родителями (законными представителями), педагогическими работниками, представителями совета обучающихся по таким вопросам, как: какие проблемы, затруднения в профессиональном развитии обучающихся удалось решить за прошедший учебный год? какие проблемы, затруднения решить не удалось и почему? какие новые проблемы, трудности появились? над чем предстоит работать педагогическому коллективу? и пр..

Анализ проводится заместителем директора по воспитательной работе, советником директора по воспитанию и другими специалистами в области воспитания.

Итогом самоанализа является перечень выявленных проблем, над решением которых предстоит работать педагогическому коллективу.

Итоги самоанализа оформляются в виде отчёта, составляемого заместителем директора по воспитательной работе (совместно с советником директора по воспитанию при его наличии) в конце учебного года, рассматриваются и утверждаются педагогическим советом или иным коллегиальным органом управления в образовательной организации, реализующей программы СПО.

*Содержание, определяемое образовательной организации, реализующей программы СПО самостоятельно:*



Приложение 1

**Примерный календарный план воспитательной работы**

*Календарный план воспитательной работы (далее План) разрабатывается в свободной форме с указанием: содержания, форм и видов воспитательной деятельности (по модулям); участников; сроков (в том числе сроков подготовки); ответственных лиц. План обновляется ежегодно к началу очередного учебного года. При разработке Плана учитываются:*

* *Перечень рекомендуемых воспитательных событий Министерства просвещения Российской федерации (Примерный календарный план воспитательной работы на текущий учебный год), утвержденный Министерством просвещения Российской Федерации;*
* *Методические рекомендации исполнительных органов власти в сфере образования субъектов Российской Федерации, муниципальных образований;*
* *Индивидуальные планы преподавателей, кураторов (наставников), советника директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями (при его наличии);*
* *Планы органов самоуправления, студенческого совета;*
* *Планы взаимодействия с социальными партнёрами согласно договорам, соглашениям с ними;*
* *Рабочие программы дисциплин, факультативов;*
* *Планы работы психологической службы или психолог“ социальных педагогов и другая документация, которая должна соответствовать содержанию плана.*

*Планирование воспитательной деятельности в учебных группах может осуществляться по индивидуальным планам кураторов; по индивидуальным планам преподавателей с учётом рабочих программ по общеобразовательным и профессиональным дисциплинам, курсам, модулям.*

*Приведена примерная структура плана. Возможно построение плана по календарным периодам — месяцам, семестрам, или в иной форме.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| КАЛЕНДАРНЫИ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОИ РАБОТЫ ОРГАНИЗАЦИИ на 20 — 20\_ учебный год | | | | |
|  | Модуль | Курсы, группы | Сроки | Ответственные |
|  | 1. Образовательная деятельность | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 2. Кураторство | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 3. Наставничество | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 4. Основные воспитательные мероприятия в образовательной организации, реализующей программы СПО | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 5. Организация предметно-пространственной среды | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 6. Взаимодействие с родителями (законными представителями) | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 7. Самоуправление | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 8. Профилактика и безопасность | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 9. Социальное партнёрство и участие работодателей | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 10. Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 11. *Дополнительный модуль «Студенческие медиа»* | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 12. *Дополнительный модуль «Волонтерская и добровольческая деятельность*» | | | |
| 1 |  |  |  |  |
|  | 13. *Дополнительный модуль «Студенческие спортивные клубы»* | | | |
| 1 |  |  |  |  |

**Приложение 2**

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ПО**

**ПРОФЕССИИ/СПЕЦИАЛЬНОСТИ УГПС**

**55.00.00 ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА**

*Примерная рабочая программа воспитания по профессии/специальности является приложением 2 к примерной рабочей программе воспитания образовательной организации, реализующей программы СПО. Примерная рабочая программа воспитания по профессии/специальности содержит вариативные компоненты целевого, содержательного, организационного разделов и примерный календарный план воспитательной работы, отражающие специфику воспитательной деятельности по конкретной профессии/специальности.*

**РАЗДЕЛ 1. ЦЕЛЕВОЙ**

**1.3. Целевые ориентиры воспитания**

*Вариативные целевые ориентиры результатов воспитания формируются разработчиками самостоятельно с учетом ФГОС СПО по профессии/специальности.*

*Вариативные целевые ориентиры не должны противоречить инвариантным целевым ориентирам.*

|  |
| --- |
| **Вариативные целевые ориентиры результатов воспитания, отражающие специфику профессии/специальности** |
| **Гражданское воспитание** |
| * понимающий профессиональное значение отрасли, *профессии/специальности* для социально-экономического и научно-технологического развития страны; |
| * осознанно проявляющий гражданскую активность в социальной и экономической жизни *(местоположение ПОО, субъект РФ);* |
| **Патриотическое воспитание** |
| * осознанно проявляющий неравнодушное отношение к выбранной профессиональной деятельности, постоянно совершенствуется, профессионально растет, прославляя свою профессию/специальность; |
| **Духовно-нравственное воспитание** |
| * обладающий сформированными представлениями о значении и ценности *профессии /специальности*, знающий и соблюдающий правила и нормы профессиональной этики*;* |
| **Эстетическое воспитание** |
| * демонстрирующий знания эстетических правил и норм в профессиональной культуре *профессии /специальности*; |
| * использующий возможности художественной и творческой деятельности в целях саморазвития и реализации творческих способностей, в том числе в профессиональной деятельности*;* |
| **Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия** |
| * демонстрирующий физическую подготовленность и физическое развитие в соответствии с требованиями будущей профессиональной деятельности *профессии /специальности;* |
| **Профессионально-трудовое воспитание** |
| * применяющий знания о нормах выбранной *профессии /специальности*, всех ее требований и выражающий готовность реально участвовать в профессиональной деятельности в соответствии с нормативно-ценностной системой; |
| * готовый к освоению новых компетенций в профессиональной отрасли; |
| * обладающий опытом использования в профессиональной деятельности современных информационных технологий и производственных программ с целью осуществления различного рода операций в сфере экранных искусств; |
| * обладающий опытом и навыками работы использования специализированного оборудования и инвентаря; |
| * обладающий опытом производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта, разрабатывать техническое решение творческого проекта; |
| **Экологическое воспитание** |
| * ответственно подходящий к рациональному потреблению энергии, воды и других природных ресурсов в жизни в рамках обучения и профессиональной деятельности; |
| * понимающий основы экологической культуры в профессиональной деятельности, обеспечивающей ответственное отношение к окружающей социально-природной, производственной среде и здоровью*;* |
| **Ценности научного познания** |
| * обладающий опытом участия в научных, научно-исследовательских проектах, мероприятиях, конкурсах в рамках профессиональной направленности *профессии /специальности;* |
| * обладающий навыками предпроектного анализа в сфере экранных искусств; |
| * проявляющий сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности*;* |

**РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ**

**2.1 Воспитательные модули: виды, формы, содержание воспитательной деятельности по профессии/специальности\***

**Модуль «Образовательная деятельность»**

|  |
| --- |
| * внедрение методик преподавания общеобразовательных дисциплин с учетом профессиональной направленности отрасли, профессии/специальности; |
| * включение в воспитательные взаимодействия методов, методик и технологий, которые связаны с изучением дисциплин и модулей образовательной программы, направленных на развитие личности обучающихся на основе воспитательных идеалов выбранной профессии/специальности; |
| * организация практических занятий, направленных на приобретение опыта работы по профессии/специальности; |
| * организация практических занятий по работе с современными оборудованием и технологиями в области анимации, театральной и аудиовизуальной техники, кино- и телепроизводства, в том числе с применением программных продуктов*;* |

**Модуль «Кураторство»**

|  |
| --- |
| * инициирование и поддержка участия обучающихся в мероприятиях, конкурсах и проектах профессиональной направленности; |
| * организация социально-значимых проектов профессиональной направленности для личностного развития обучающихся, дающих возможности для самореализации в выбранной *профессии /специальности;* |

**Модуль «Наставничество»**

|  |
| --- |
| * мастер-классы, тренинги и практикумы от наставника в рамках сопровождения профессионального роста наставляемых, развития их профессиональных навыков и компетенций в *профессии /специальности*; |
| * организация под руководством наставника социально-значимых проектов по *профессии /специальности;* |

**Модуль «Основные воспитательные мероприятия по профессии/специальности»**

|  |
| --- |
| * мастер классы, проведение конкурсов профессионального мастерства, показы, выставки, открытые лекции и демонстрации, экскурсии, дни открытых дверей, квесты; |
| * встречи с известными представителями *профессии/специальности;* |
| * круглые столы, просветительские мероприятия с участием амбассадоров *профессии /специальности;* |

**Модуль «Организация предметно-пространственной среды»**

|  |
| --- |
| * организация музейно-выставочного пространства, содержащего экспозиции об истории и развитии *профессии /специальности*, выдающихся деятелей производственной сферы, имеющей отношение к *профессии /специальности*, соответствующих предметов-символов профессиональной сферы, информационных справочных материалов о предприятиях профессиональной сферы, являющихся предметом гордости отечественной науки и технологий, имеющих отношение к *профессии /специальности;* |
| * размещение, поддержание, обновление на территории ПОО выставочных объектов, ассоциирующихся *с профессией /специальностью;* |

**Модуль «Взаимодействие с родителями (законными представителями)»**

|  |
| --- |
| * профессиональные встречи, диалоги с приглашением родителей (законных представителей), работающих по профессии /специальности, чествование трудовых династий *профессии/специальности*; |
| * совместные мероприятия, посвященные Дню *профессии/специальности;* |

**Модуль «Профилактика и безопасность»**

|  |
| --- |
| * реализация элементов, программы профилактической направленности, реализуемые в ПОО и в социокультурном окружении в рамках просветительской деятельности по *профессии/специальности;* |
| * организация мероприятий по безопасности в цифровой среде, связанных с *профессией/специальностью;* |
| * поддержка инициатив обучающихся в сфере укрепления безопасности жизнедеятельности в ПОО, в том числе в рамках освоения образовательных программ *профессии/специальности;* |

**Модуль «Социальное партнёрство и участие работодателей»**

|  |
| --- |
| * организация взаимодействия с представителями сферы деятельности, ознакомительных и познавательных экскурсий с целью погружения в *профессию/специальность;* |
| * организация и проведение на базе организаций-партнёров мероприятий, посвященных *профессии /специальности*: презентации, лекции, акции; |
| * реализация социальных проектов по *профессии/специальности*, разрабатываемых и реализуемых совместно обучающимися, педагогами с организациями-партнёрами*;* |

**Модуль «Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство»**

|  |
| --- |
| * организация конкурса профессионального мастерства, приуроченного к Дню *профессии/специальности* *(День российской анимации, День художников по свету, светооператоров и осветителей, День Мультипликации, Профессиональный праздник дизайнеров-графики России, Всемирный день аудиовизуального наследия, Международный день анимации или Всемирный день мультфильмов, День художника, возможно установить день профессии/специальности в образовательной организации, если такого нет в календаре дат и событий);* |
| * участие в региональных, всероссийских и международных профессиональных проектах по *профессии/специальности*; |
| * проведение конкурса «Профессиональный студент» или «Профессиональная команда» по итогам профессиональных практик; |
| * организация участия волонтеров в мероприятиях социальных и производственных партнеров по *профессии/специальности*; |
| * организация клубов профессиональной направленности «Амбассадоры *профессии/специальности»*; |
| * проведение практико-ориентированных мероприятий, направленных на соблюдение правил работы со специальными установками, оборудованием, инвентарем и снаряжением; |

**РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ**

**3.1 Кадровое обеспечение**

*Разделение функционала, связанного с планированием, организацией, обеспечением, реализацией воспитательной деятельности (привлечение профильных специалистов образовательной организации)*

|  |
| --- |
| * реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности; * разделение функционала, связанного с планированием, организацией, обеспечением, реализацией воспитательной деятельности осуществляется на основании локальных нормативно-правовых документов образовательной организации*;* |

*Привлечение специалистов других организаций, социальных партнеров (образовательных, социальных и др.) (при наличии)*

|  |
| --- |
| * привлечение организаций профессиональной направленности с целью реализации воспитательной деятельности в рамках освоения образовательной программы по профессии/специальности; |

**3.2 Нормативно-методическое обеспечение**

*Утверждение и внесение изменений в должностные инструкции педагогических работников по вопросам воспитательной деятельности (при наличии)*

|  |
| --- |
| * приказ о проведении родительского собрания; |
| * положение о кураторе; |
| * программа «Психологическое сопровождение адаптации первокурсников»; |
| * программа «Психологическое сопровождения личностного и профессионального становления студента» (1–4 курс); |
| * приказы руководителя: об утверждении программы и положения о наставничестве, о назначении ответственного за организацию наставнической деятельности и контроль в ПОО, об утверждении наставников и наставляемых, об утверждении плана мероприятий наставнической деятельности и дорожной карты внедрения программы наставничества; |

*Ведение договорных отношений, сетевая форма организации образовательного процесса, сотрудничество с социальными партнерами (при наличии)*

|  |
| --- |
| * договоры о сотрудничестве с социальными партнерами и работодателями*;* |
| * сетевая форма организации образовательного процесса (при наличии) и активное взаимодействие с профильными предприятиями, организациями и институтами, с целью обеспечения полного и практически-ориентированного образования: *организациями, осуществляющими кино- и телепроизводственную деятельность, рекламной и маркетинговой сферы, учреждениями культуры;* |

**3.3 Система поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся**

*Основания для поощрения профессиональной успешности и проявлений активной жизненной позиции обучающихся по профессии/специальности – рейтинги, портфолио и пр. (при наличии)*

|  |
| --- |
| * наличие профессионального портфолио - способ документирования достижений, профессионального роста и активной жизненной позиции обучающегося; |
| * участие и результативность в конкурсах и мероприятиях профессиональной направленности, связанных с *профессией/специальностью*; |
| * рекомендации к поощрению от наставника, социальных и производственных партнеров; |
| * реализация просветительской деятельности в рамках освоения образовательных программ по *профессии /специальности*; |
| * успешное освоение образовательных программ по *профессии/специальности;* |

*Формы поощрения: объявления благодарности, помещение на доску почета, награждение грамотой, памятным подарком, материальное стимулирование (при наличии)*

|  |
| --- |
| * сертификаты, дипломы, грамоты, стипендии или призы, поощрительные письма, фотовыставки изделий, работ, публичное признание заслуг, публикации в СМИ, интервью, персональная выставка работ, направление на дополнительные образовательные программы, стажировки и др.*;* |

**3.4 Анализ воспитательного процесса**

*Анализ воспитательного процесса по профессии\специальности может осуществляться в рамках единого мониторинга в профессиональной образовательной организации.*

|  |
| --- |
| * анализ профессионально-трудового воспитания, ориентированного на практическую подготовку обучающегося и условий развивающей образовательной среды, способствующей профессиональному и личностному росту обучающихся в рамках освоения образовательной программы по профессии/специальности*;* |

**Примерный календарный план воспитательной работы по**

**профессии/специальности**

Календарный план воспитательной работы по профессии/специальности разрабатывается в свободной форме, с указанием содержания, форм и видов воспитательной деятельности (по модулям) с учетом особенностей конкретной профессии/специальности.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ  ПО ПРОФЕССИИ/СПЕЦИАЛЬНОСТИ  на 20\_\_ — 20\_\_ учебный год | | | | |
| № | Формы, виды и содержание деятельности | Курсы, группы | Сроки | Ответственные |
|  | **1. Образовательная деятельность** | | | |
| 1 | … |  |  |  |
|  | **2. Кураторство** | | | |
| 1 | … |  |  |  |
|  | **3. Наставничество** |  |  |  |
| 1 | День наставника профессии/специальности «Мастерская наставника» |  |  |  |
|  | **4. Основные воспитательные мероприятия** | | | |
| 1 | День российской анимации |  | 8 апреля |  |
| 2 | День художников по свету, светооператоров и осветителей |  | 11 июня |  |
| 3 | День российского кино |  | 27 августа |  |
| 4 | День Мультипликации |  | 30 августа |  |
| 5 | Профессиональный праздник дизайнеров-графики России |  | 9 сентября |  |
| 6 | Всемирный день аудиовизуального наследия |  | 27 октября |  |
| 7 | Международный день анимации или Всемирный день мультфильмов |  | 28 октября |  |
| 8 | День художника |  | 8 декабря |  |
|  | **5.** **Организация предметно-пространственной среды** | | | |
| 1 | … |  |  |  |
|  | **6. Взаимодействие с родителями (законными представителями)** | | | |
| 1 | Церемония чествования семейных трудовых династий профессии/специальности |  |  |  |
|  | **7. Самоуправление** |  |  |  |
|  | Презентация деятельности клубов «Амбассадоры профессии/специальности» |  | апрель |  |
|  | **8. Профилактика и безопасность** | | | |
| 1 | Международный молодежный конкурс социальной антикоррупционной рекламы «Вместе против коррупции!» по двум номинациям: «Лучший плакат» и «Лучший видеоролик» |  | Май - 1 октябрь |  |
|  | **9. Социальное партнёрство и участие работодателей** | | | |
| 1 | … |  |  |  |
|  | **10. Профессиональное развитие, адаптация и трудоустройство** | | | |
| 1 | Всероссийский конкурс проектов «История профессии моей семьи: суперпрофессиональная семья» |  | Июнь-сентябрь- |  |
| 2 | Организация и проведение конкурса по итогам производственной практики «Профессиональный студент» и «Профессиональная команда» |  |  |  |

В ходе планирования воспитательной деятельности рекомендуется учитывать воспитательный потенциал участия обучающихся в мероприятиях, проектах, конкурсах, акциях, проводимых на уровне Российской Федерации, в том числе, с учетом профессии/специальности:

Россия – страна возможностей <https://rsv.ru/>;

Российское общество «Знание» <https://znanierussia.ru/>;

Российский Союз Молодежи <https://www.ruy.ru/>;

Российское Содружество Колледжей <https://rosdk.ru/>;

Ассоциация Волонтерских Центров <https://авц.рф>;

Всероссийский студенческий союз <https://rosstudent.ru/>;

Институт развития профессионального образования <https://firpo.ru/>

«Большая перемена» <https://bolshayaperemena.online/>;

«Лидеры России» <https://лидерыроссии.рф/>;

«Мы Вместе» (волонтерство) <https://onf.ru>;

# Приложение 4

**к ПОП специальности**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)**

# ПРИМЕРНЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ГИА

**ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ**

**55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**

**2023 г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. **ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ГИА**
2. **СТРУКТУРА ПРОЦЕДУР ГОСУДАРСТВЕННОГО ЭКЗАМЕНА   
   И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ**
3. **ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ЗАЩИТЫ**

**ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (РАБОТЫ)**

1. **ПАСПОРТ ПРИМЕРНЫХ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ГИА**
   1. **Особенности образовательной программы**

Примерные оценочные материалы разработаны для специальности   
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

В рамках специальности СПО предусмотрено освоение следующей квалификации: «специалист по анимации и анимационному кино».

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен быть готов   
к выполнению видов деятельности, перечисленных в таблице №1.

Рекомендуется последовательное освоение видов деятельности.

**Таблица № 1**

**Виды деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
| **Код и наименование**  **вида деятельности (ВД)** | **Код и наименование профессионального модуля (ПМ),  в рамках которого осваивается ВД** |
| ВД 01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий | ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий |
| ВД 02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий | ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий |
| ВД 03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта | ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта |
| ВД 04 (1)Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино | ПМ.04 (1) Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино |
| ВД 04 (2) Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино | ПМ.04 (2) Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино |
| ВД 04(3) Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино | ПМ.04 (3) Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино |
| ВД 04(4) Создание анимации для гейм-индустрии | ПМ.04 (4) Создание анимации для гейм-индустрии |
| ВД 04(5) Разработка и создание моушн-дизайн контента | ПМ.04 (5) Разработка и создание моушн-дизайн контента |

Результаты освоения основной профессиональной образовательной программы, демонстрируемые при проведении ГИА, представлены в таблице №2.

**Таблица № 2**

**Перечень проверяемых требований к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ФГОС 55.02.02 по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)  Перечень проверяемых требований к результатам освоения  основной профессиональной образовательной программы | | |
| **Трудовая деятельность (основной вид деятельности)** | **Код проверяемого требования** | **Наименование проверяемого требования к результатам** |
| 1 | 2 | 3 |
| ВД 01 | **Вид деятельности 1 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** | |
| ПК 1.1 | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. |
| ПК 1.2 | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели. |
| ПК 1.3 | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки. |
| ПК 1.4 | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов. |
| ПК 1.5 | Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели*.* |
| ПК 1.6 | Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика. |
| ВД 02 | **Вид деятельности 2 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий** | |
| ПК 2.1 | Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки |
| ПК 2.2 | Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру. |
| ПК 2.3 | Выполнять монтаж, компезитинг и постобработку анимационного кино. |
| ПК 2.4 | Выполнять художественный замысел посредством графических и анимационных объектов. |
| ПК 2.5 | Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру. |
| ВД 03 | **Вид деятельности 3 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта** | |
| ПК 3.1 | Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта. |
| ПК 3.2 | Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов |
| ПК 3.3 | Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современых тенденций в области анимации*.* |
| ПК 3.4 | Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта. |
| ВД 04 | **Вид деятельности 4(1) Подготовка и обеспечение подготовительного периода анимационного кино**  **(по выбору)** | |
| ПК 4.1 | ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей. |
| ПК 4.2 | ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен  анимационного кино. |
| ПК 4.3 | ПК 4.3 Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с  сюжетом анимационного кино. |
| ПК 4.4 | ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино. |
| ПК 4.5 | ПК 4.5 Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино. |
| ПК 4.6 | ПК 4.6 Разрабатывать общую визуальную стилистику проекта в процессе создания анимационного кино. |
| **Вид деятельности 4(2) Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино (по выбору)** | |
| ПК 4.1 | ПК 4.1 Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино. |
| ПК 4.2 | ПК 4.2 Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике |
| ПК 4.3 | ПК 4.3 Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен. |
| ПК 4.4 | ПК 4.4 Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино. |
| ПК 4.5 | ПК 4.5 Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен. |
| **Вид деятельности 4(3) Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино**  **(по выбору)** | |
| ПК 4.1 | Создавать промежуточные и финальные высокодетализированные трехмерные компьютерные модели. |
| ПК 4.2 | Создавать текстурные карты и маски для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино. |
| ПК 4.3 | Создавать шейдеры и воплощать их предварительную визуализацию. |
| ПК 4.4 | Создавать виртуальный волосяной покров на поверхности трехмерных компьютерных моделей и воплощать его визуализацию в анимационных фильмах |
| ПК 4.5 | Создавать компьютерные системы движений и деформаций, определять связи между участками их поверхности и частями виртуального скелета, создавать системы коррекции деформаций. |
| **Вид деятельности 4(4) Создание анимации для гейм-индустрии (по выбору)** | |
| ПК 4.1 | Создавать анимацию для компьютерных игр с применением специализированного программного обеспечения. |
| ПК 4.2 | Моделировать дизайн компьютерных игр с учетом требований современных тенденций в области дизайна и эргономичности пользовательского интерфейса. |
| ПК 4.3 | Разрабатывать сценарий и вселенную игры с использованием геймдизайна и геймдевелопмента. |
| ПК 4.4 | Оптимизировать анимацию в компьютерных играх с применением программ для синтеза анимации и интерактивных функций. |
| ПК 4.5 | Разрабатывать компьютерные игры с использованием межплатформенных сред, адаптировать анимацию под разные платформы |
| ПК 4.6 | Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерных игр. |
| **Вид деятельности 4(5) Разработка и создание моушн-дизайн контента (по выбору)** | |
| ПК 4.1 | Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента |
| ПК 4.2 | Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций. |
| ПК 4.3 | Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта. |
| ПК 4.4 | Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения. |
| ПК 4.5 | Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента. |

Для выпускников из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья  
и выпускников из числа детей-инвалидов и инвалидов проводится ГИА с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких выпускников (далее - индивидуальные особенности).

Общие и дополнительные требования, обеспечиваемые при проведении ГИА   
для выпускников из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов приводятся в комплекте оценочных материалов с учетом особенностей разработанного задания и используемых ресурсов.

Длительность проведения государственной итоговой аттестации по основной профессиональной образовательной программе по специальности 55.02.02 Анимация   
и анимационное кино (по видам) определяется ФГОС СПО. Часы учебного плана (календарного учебного графика), отводимые на ГИА, определяются применительно   
к нагрузке обучающегося. В структуре времени, отводимого ФГОС СПО по основной профессиональной образовательной программе по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) на государственную итоговую аттестацию, образовательная организация самостоятельно определяет график проведения государственного экзамена   
и (или) защиты дипломного проекта (работы).

**2. СТРУКТУРА ПРОЦЕДУР ГИА И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ**

**2.1. Общие положения**

Государственная итоговая аттестация является частью оценки качества освоения основной профессиональной образовательной программы по специальности   
55.02.02 «Анимация и анимационное кино (по видам)» и является обязательной процедурой для выпускников очной и очно - заочной форм обучения, завершающих освоение образовательной программы.

ФГОС СПО определяет следующее требования к выпускнику по итогам освоения образовательно программы: овладение основными видами деятельности (ВД), общими (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями в соответствии с квалификационной характеристикой.

Порядок проведения процедуры государственной итоговой аттестации   
по образовательным программам среднего профессионального образования устанавливает правила организации и проведения организациями, осуществляющими образовательную деятельность по образовательным программам среднего профессионального образования, ГИА, завершающейосвоение имеющих государственную аккредитацию основных профессиональных образовательных программ среднего профессионального образования (программ подготовки служащих и программ подготовки специалистов среднего звена) (далее - образовательные программы среднего профессионального образования), включая формы ГИА, требования к использованию средств обучения и воспитания, средств связи при проведении ГИА, требования, предъявляемые к лицам, привлекаемым к проведению ГИА, порядок подачи и рассмотрения апелляций, изменения и (или) аннулирования результатов ГИА, а также особенности проведения ГИА для выпускников из числа лиц   
с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов и инвалидов. Образовательная организация обеспечивает условия для обеспечения необходимой документацией во время ГИА выпускников, членов государственной экзаменационной комиссии.

Выпускник должен быть готов к профессиональной деятельности как будущий специалист, который сможет применить полученные теоретические знания и практические умения для выполнения производственных задач на предприятиях соответствующей отрасли.

К итоговым аттестационным испытаниям, входящим в состав государственной итоговой аттестации, допускаются студенты, успешно завершившие в полном объеме освоение основной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация   
и анимационное кино (по видам).

Необходимым условием допуска к ГИА является представление документов, подтверждающих освоение выпускниками общих и профессиональных компетенций при изучении теоретического материала и прохождении практики по каждому из видов деятельности.

Программа государственной итоговой аттестации, задания, критерии оценивания, продолжительность государственного экзамена и (или) защиты дипломного проекта (работы) утверждаются образовательной организацией и доводятся до сведения студентов не позднее, чем за шесть месяцев до начала государственной итоговой аттестации.

**2.2. Порядок организации и проведения государственного экзамена**

Государственный экзамен определяет уровень освоения обучающимися материалов, предусмотренных образовательной программой, и охватывает содержание профессиональных модулей, которые соответствуют заявленным видам деятельности.

Оценочные материалы для ГИА в форме государственного экзамена включают   
в себя:

－ перечень компетенций, которыми должен владеть обучающийся в результате освоения образовательной программы;

－ описание показателей и критериев оценивания компетенций, а также шкал оценивания;

－ типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов освоения образовательной программы.

Оценочные материалы должны формулироваться на основе следующих принципов:

－ валидности (объекты оценки должны соответствовать целям обучения);

－ надежности (использование единообразного стандарта и критериев   
для оценивания достижений);

－ справедливости (разные обучающиеся должны иметь равные возможности добиться успеха);

－ своевременности (поддержание развивающей обратной связи);

－ эффективности (соответствие результатов деятельности поставленным задачам).

Оценочные материалы ГИА в форме государственного экзамена должны соответствовать видам деятельности, иметь всеобъемлющий состав, позволять объективно и достоверно осуществлять оценку всех планируемых результатов обучения, включать   
в себя конкретные комплекты оценочной документации, варианты заданий и критерии оценивания, разрабатываемых образовательной организацией.

Перед государственным экзаменом поводится консультирование обучающихся   
по вопросам, включенным в программу государственного экзамена. В билеты государственного экзамена включаются три теоретических вопроса и одно практическое задание. Количество билетов определяется общим количеством выпускников и должно превышать не менее, чем на 20 процентов численность выпускников. В билетах не должно быть повторяющихся вопросов.

При проведении государственного экзамена на каждого обучающегося секретарем государственной экзаменационной комиссии заполняется протокол с указанием номера билета, перечня вопросов и результата ответов.

Результаты государственной итоговой аттестации определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и объявляются в тот же день после оформления в установленном порядке протоколов заседаний государственных экзаменационных комиссий.

Критерии оценки государственного экзамена:

* знание учебного материала профессиональных модулей;
* умение выделять и формулировать существенные положения профессиональных модулей;
* общий (культурный ) и специальный (профессиональный) язык ответа;
* четкость и грамотность ответов на поставленные в экзаменационных билетах вопросы;
* умение применять теоретичские знания для анализа конкретных проектных ситуаций в анимации и решения прикладных проблем творческой направленности;
* четкость, внятность, глубина ответов на вопросы ГЭК;
* использование технических средств для сопровождения ответа (при необходимости).

Оценка «отлично» ставится за ответ, в котором в полном объеме освещены все поставленные вопросы, самостоятельно и уверенно сформулирована и доведена до сведения государственной экзаменационной комиссии соответствующая информация, грамотно, четко и правильно даны ответы на все заданные вопросы ГЭК.

Оценка «хорошо» ставится за ответ, в котором не в полном объеме освещены все поставленные вопросы, самостоятельно и уверенно сформулирована и доведена до сведения государственной экзаменационной комиссии соответствующая информация, однако, допущены неточности при формулировке определений и неуверенность в ответах по заданным вопросам ГЭК.

Оценка «удовлетворительно» ставится за ответ, в котором не в полном объеме освещены все поставленные вопросы, последовательность нарушена, формулировки и определения доводятся недостаточно четко, допускаются ошибки и неточности в использовании технической терминологии, на заданные вопросы ГЭК даны неточные ответы.

Оценка «неудовлетворительно» ставится за ответ, в котором не раскрыты поставленные вопросы, не даны формулировки определений и понятий, допущены грубые ошибки при использовании технической терминологии, не сформулированы ответы на вопросы ГЭК.

* 1. **Содержание государственного экзамена**

Для проведения государственного экзамена (далее – ГЭ) применяется комплект оценочных материалов, разрабатываемый образовательной организацией.

Содержание государственного экзамена устанавливает образовательная организация. В его состав в обязательном порядке должны включаться основные вопросы, соответствующие содержанию профессиональных модулей, реализуемых образовательной организацией. Вопросы должны определять степень соответствия уровня подготовленности выпускников требованиям ФГОС. При этом проверяются сформулированные компетенции – теоретические знания и практические навыки выпускников в соответствии с компентентностной моделью, являющейся структурным компонентом примерной образовательной программы (навыки, умения, знания) по профессиональным модулям ПМ 01, ПМ 02, ПМ 03 и ПМ (по выбору).

* 1. **Примерные типовые вопросы экзаменационных билетов**

1. Анимация и ее виды, история анимации.
2. Технологии анимации.
3. Функциональные возможности анимационных программ. Рабочее пространство, основные рабочие панели, инструментарий, командные строки.
4. Принципы традиционной и компьютерной анимации.
5. Производство анимационного кино. Выполнение монтажа, компезитинга и постобработки анимационного кино.
6. Определение образа анимационного персонажа, проработка его движения и выразительных поз с помощью последовательных рисунков.
7. Определение образа анимационного персонажа, проработка его движения и выразительных поз с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.
8. Определение образа анимационного персонажа, проработка его движения и выразительных поз с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки.
9. Определение образа анимационного персонажа, проработка его движения и выразительных поз с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.
10. Создание рига персонажей и их анимации в технике компьютерной перекладки.
11. Разработка конструкции и технологической последовательности изготовления компьютерно-анимационного проекта.
12. Этапы разработки творческого проекта: от идеи до реализации.
13. Моделирование художественно-колористического решения анимационного проекта на основе референсов.
14. Осуществление процесса анимационного проектирования с учетом современых тенденций в области анимации*.*
15. Выполнение постановки анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройки их технических параметров для съемки сцен анимационного кино.
16. Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино.
17. Создание промежуточных и финальных высокодетализированных трехмерных компьютерных моделей.
18. Создание анимации для компьютерных игр с применением специализированного программного обеспечения.
19. Разработка компьютерной игры с использованием межплатформенных сред, адаптация анимации под разные платформы.
20. Осуществление процесса проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций.

**3. Порядок организации и проведения защиты дипломного проекта (работы)**

**3.1 Общие положения**

Дипломный проект (работа) направлен на систематизацию и закрепление знаний выпускника по специальности, а также определение уровня готовности выпускника   
к самостоятельной профессиональной деятельности. Дипломный проект (работа) предполагает самостоятельную подготовку (написание) выпускником проекта (работы), демонстрирующего уровень знаний выпускника в рамках выбранной темы, а также сформированность его профессиональных умений и навыков.

Дипломный проект (работа) выпускников, осваивающих образовательные программы в области искусств, может предполагать различные виды подготовки в соответствии с требованиями, установленными ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам). Для выпускников предлагается создание анимационного сюжета на выбранную тему, включающего анимацию и панораму, создание анимационного фильма, создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино, создание компьютерной игры с использованием межплатформенных сред, создание моушн-дизайн контента в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения.

Тематика дипломных проектов (работ) определяется образовательной организацией. Выпускнику предоставляется право выбора темы дипломного проекта (работы), в том числе предложения своей темы с необходимым обоснованием целесообразности ее разработки для практического применения. Тема дипломного проекта (работы) должна соответствовать содержанию одного или нескольких профессиональных модулей, входящих в образовательную программу среднего профессионального образования.

Для подготовки дипломного проекта (работы ) выпускнику назначается руководитель и при необходимости консультанты, оказывающие выпускнику методическую поддержку.

Закрепление за выпускниками тем дипломных проектов (работ), назначение руководителей и консультантов осуществляется распорядительным актом образовательной организации.

**3.2 Примерная тематика дипломных проектов (работ) по специальности**

Тематика дипломных проектов (работ) по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)должна:

* соответствовать современному уровню и перспективам развития науки, культуры, техники, производства и экономики;
* создавать возможность реальной работы с решением актуальных практических задач и дальнейшим использованием, внедрением материалов работы в сферу искусства и культуры;
* быть разнообразной и давать возможность выбора выпускником темы в соответствии с индивидуальными склонностями и способностями.

Примерная тематика дипломных проектов (работ):

* создание анимационного сюжета на выбранную тему, включающего анимацию и панораму;
* создание анимационного фильма;
* создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино;
* создание компьютерной игры с использованием межплатформенных сред;
* создание моушн-дизайн контента в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения;
* конструирование визуальных образов анимационных персонажей;
* моделирование дизайна компьютерных игр с учетом требований современных тенденций в области дизайна и эргономичности пользовательского интерфейса.

**3.3. Структура и содержание дипломного проекта (работы)**

Дипломный проект (работа) - завершающий этап обучения, который аккумулирует знания и умения, приобретенные в процессе обучения, и позволяет обучающимся продемонстрировать профессиональную компетентность.

Требования к дипломному проекту (работе):

* соответствие тематики дипломного проекта (работы) содержанию одного или нескольких профессиональных модулей;
* обоснование выбора темы исследования, её актуальности;
* обзор опубликованной литературы по выбранной теме;
* изложение полученных результатов, их анализ, обсуждение и выводы;
* список использованной литературы и содержание;
* оформление в соответствии со стандартами ЕСКД и ЕСТД.

Дипломный проект (работа) состоит из пояснительной записки, практической части, и (или) мультимедийной презентации.

Объем и содержание пояснительной записки зависят от тематики дипломного проекта (работы) и объема практической части. Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими нормами оформления текстовой документации.

**3.4. Порядок оценки результатов дипломного проекта (работы)**

Примерные критерии оценки результатов дипломного проекта (работы):

* соответствие названия дипломного проекта (работы) его содержанию, четкая целевая направленность;
* логическая последовательность изложения материала;
* глубина исследования и убедительность аргументации;
* конкретность представления практических результатов работы;
* соответствие оформления дипломного проекта (работы) методическим рекомендациям по оформлению дипломного проекта (работы);
* грамотность и четкость доклада;
* точность ответов на вопросы;
* использование технических средств для сопровождения доклада.

Результаты государственной итоговой аттестации определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и объявляются в тот же день после оформления в установленном порядке протоколов заседаний государственных экзаменационных комиссий.

**3.5. Порядок оценки защиты дипломного проекта (работы)**

Критерии оценки защиты дипломного проекта (работы):

* четкость и грамотность доклада;
* четкость, внятность, глубина ответов на вопросы ГЭК;
* использование технических средств для сопровождения доклада.

При определении окончательной оценки за защиту дипломного проекта (работы) учитываются:

* доклад выпускника по каждому разделу дипломного проекта (работы);
* ответы на вопросы;
* оценка руководителя;
* оценка рецензента.

Оценка «отлично» ставится за доклад, в котором в полном объеме освещены все разделы дипломного проекта (работы), самостоятельно и уверенно сформулировано и доведено до сведения ГЭК его содержание, доклад построен последовательно и технически грамотно, четко и правильно даны ответы на все заданные вопросы ГЭК.

Оценка «хорошо» ставится за доклад, в котором не в полном объеме раскрыты разделы дипломного проекта (работы), доклад самостоятелен и построен достаточно уверенно и грамотно, однако, допущены неточности при формулировке определений и неуверенность в ответах по заданным вопросам ГЭК.

Оценка «удовлетворительно» ставится за доклад, в котором не в полном объеме освещены все разделы дипломного проекта (работы), последовательность нарушена, формулировки и определения доводятся недостаточно четко, допускаются ошибки и неточности в использовании технической терминологии, на заданные вопросы ГЭК не даны ответы.

Оценка «неудовлетворительно» ставится за доклад, в котором не раскрыты разделы дипломного проекта (работы), не даны формулировки определений и понятий, допущены грубые ошибки при использовании технической терминологии, не сформулированы ответы на вопросы членов ГЭК.

**3.4** **Паспорт оценочных материалов для ГИА**

Формой ГИА выпускников специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)являетсягосударственный экзамен и (или)дипломный проект (работа). Данный вид испытаний позволяет наиболее полно проверить освоенность выпускником профессиональных компетенций, готовность выпускника к выполнению видов деятельности, предусмотренных ФГОС СПО.

При выполнении и защите дипломного проекта (работы) выпускник, в соответствии с требованиями ФГОС СПО, демонстрирует уровень готовности самостоятельно анализировать профессиональные задачи и аргументировать их решение в рамках определенных полномочий. Результатом выполнения и защиты дипломного проекта (работы) является освоение видов деятельности и профессиональных компетенций, указанных в таблице 2, определение способности к систематизации и закреплению знаний и умений обучающегося при решении конкретных профессиональных задач и выяснение уровня подготовки к самостоятельной работе.

Регламент подготовки и проведения дипломного проекта (работы)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Содержание деятельности | Исполнитель | Контроль исполнения |
| Разработка, утверждение индивидуальных заданий дипломного проекта (работы). Выдача заданий выпускникам | Руководитель дипломного проекта (работы) | Заместитель директора по УВР |
| Корректировка темы дипломного проекта (работы), издание приказа по уточнению, изменению темы дипломного проекта (работы) (при необходимости) | Руководитель  дипломного проекта (работы) | Заместитель директора по УВР |
| Составление плана дипломного проекта (работы), подбор и анализ исходной информации, разработка проекта основной части дипломного проекта (работы). Введение | Выпускник | Руководитель дипломного проекта (работы) |
| Анализ, разработка и оформление творческого раздела дипломного проекта (работы). Работа над сюжетом: планирование изобразительного решения, подбор персонажей составление сценария, черновая раскадровка | Выпускник | Руководитель дипломного проекта (работы) |
| Составление аниматика, работа над анимацией, эскизирование монтаж сцен | Выпускник | Руководитель дипломного проекта (работы) |
| Создание музыкальной композиции, синхронизация звука и видео.  Оформление списка используемой литературы, составление содержания.  Оформление пояснительной записки дипломного проекта (работы). Заключение.  Согласование дипломного проекта (работы) с консультантами.  Подготовка доклада к предварительной защите.  Подготовка портфолио достижений | Выпускник, руководитель  дипломного проекта (работы)  консультанты | Заместитель директора по УВР |
| Проверка дипломного проекта (работы) на соответствие требованиям ЕСКД и ЕСТД.  Прохождение предварительной защиты.  Внесение корректив в дипломный проект (работу) по результатам нормоконтроля и предзащиты.  Отзыв руководителя.  Рецензирование.  Представление дипломного проекта (работы) к защите  Подготовка доклада для защиты ВКР на заседании ГЭК государственной экзаменационной комиссии (ГЭК) | Выпускник,  нормоконтролер,  комиссия по  предзащите, рецензент | Заместитель директора по УВР |
| Защита дипломного проекта (работы) на заседании ГЭК | Выпускник,  Члены ГЭК | Заместитель директора по УВР |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Состав  дипломного проекта (работы)  работы | Объем части | Содержание и структура составной части дипломного проекта (работы) |
| Пояснительная  записка | 30 – 40 стр. | Титульный лист установленной формы  Задание на дипломное проектирование  Содержание  Введение  1 Творческий раздел:  1.1 Творческая идея и концепция  1.2 Изобразительное решение, подбор персонажей  1.3 Сценарий и раскадровка  2 Технико-технологический раздел  2.1 Составление аниматика  2.2 Работа над анимацией  2.3 Эскизирование  2.4 Монтаж сцен  2.5 Создание музыкальной композиции  2.6 Синхронизация звука и видео  Заключение  Список используемых источников  Приложения: эскизы, иллюстрации, линейки персонажей, раскадровка |
| Практическая часть | до 30 сек. | Оптический диск с представлением принятых в дипломному проекту (работе )творческих решений в виде анимационного сюжета, включающего анимацию и панораму |

На подготовку и проведение ГИА определено – 6 недель, в том числе:

* выполнение дипломного проекта (работы ) – 4 недели,
* защита дипломного проекта (работы ) – 2 недели.

Заседания ГЭК проводятся по установленному графику:

* продолжительность одного заседания не более 6 часов,
* в течение одного заседания рассматривается защита не более 5 дипломных проектов (работ ),
* на защиту дипломного проекта (работы ) выпускнику отводится до 60 минут.

Процедура защиты дипломного проекта (работы ) включает:

* доклад выпускника – 7 - 10 минут, в течение которых выпускник кратко освещает цель, задачи и содержание дипломного проекта (работы ) с обоснованием принятых решений
* (доклад сопровождается презентацией или представлением анимационного сюжета);
* показ анимационного сюжета;
* презентация портфолио достижений выпускника – до 5 мин;
* чтение секретарем ГЭК отзыва и рецензии на выполненный дипломный проект (работу);
* объяснения выпускника по замечаниям рецензента;
* вопросы членов комиссии и ответы выпускника по теме дипломного проекта (работы ) и по профилю специальности.

***Выпускникам и лицам, привлекаемым к государственной итоговой аттестации, во время ее проведения запрещается иметь при себе и использовать средства связи.***

Заседания ГЭК протоколируются секретарем и подписываются всем составом ГЭК, хранятся в архиве образовательной организации. В протоколе записываются:

* итоговая оценка защиты дипломного проекта (работы );
* присуждение квалификации;
* особые мнения выпускника.

Решение об оценке за защиту дипломного проекта (работы), о присвоении квалификации принимается ГЭК на закрытом совещании после окончания защиты всех назначенных на данный день работ. Решение принимается простым большинством голосов. При равном числе голосов голос председательствующего на заседании ГЭК является решающим.

Решение ГЭК об оценке выполнения и защиты дипломного проекта (работы) выпускником, о присвоении квалификации специалист по анимации и анимационному кино по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) и степени диплома торжественно объявляется выпускникам Председателем ГЭК в день защиты, сразу после принятия решения на закрытом совещании.

1. Образовательная организация для реализации учебной дисциплины «Физическая культура» должна располагать спортивной инфраструктурой, обеспечивающей проведение всех видов практических занятий, предусмотренных учебным планом. [↑](#footnote-ref-1)
2. Указывается при наличии и необходимости применения программного обеспечения в соответствии с квалификацией выпускника СПО [↑](#footnote-ref-2)
3. Образовательная организация приводит расчетную величину стоимости услуги в соответствии с рекомендациями федеральных и региональных нормативных документов. [↑](#footnote-ref-3)
4. В данном подразделе указываются только те компетенции, которые формируются в рамках данного модуля и результаты которых будут оцениваться в рамках оценочных процедур по модулю. [↑](#footnote-ref-4)
5. Данная колонка указывается только для специальностей СПО. [↑](#footnote-ref-5)
6. Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием междисциплинарного курса. [↑](#footnote-ref-6)
7. Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины. [↑](#footnote-ref-7)
8. Если учебным планом предусмотрена самостоятельная работа по данной учебной дисциплине, должна быть указана её примерная тематика, объем нагрузки и результаты на освоение которых она ориентирована (ПК и ОК). [↑](#footnote-ref-8)