


	МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ
	краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора колледжа
№ 118 от 05.07.2022

Рабочая программа
профессионального модуля

**ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ
АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

для специальности среднего
профессионального образования
55.02.02. Анимация (по видам)
базовой подготовки

Красноярск 2022

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. № 992.

Организация-разработчик:

Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства.

РАЗРАБОТЧИК

Преподаватель _____

Т.А. Семенюк

ПРОГРАММА ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией
специальностей 53.02.08 Музыкальное
звукооператорское мастерство, 55.02.02
Анимация (по отраслям), профессий
54.01.02 Ювелир, 54.01.20 Графический
дизайнер (ЦМК профессий 54.01.02
ЮВЛ, 54.01.20 ГРД, 53.02.08 МЗМ,
55.02.02 АНИ)

Протокол № ____

от « ____ » _____ 2022 г.

Председатель ЦМК _____

Н.В. Мичикова

РЕКОМЕНДОВАНО

Методическим советом колледжа

Протокол № ____

от « ____ » _____ 2022 г.

Председатель Методического совета _____

О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по учебно-
методической работе _____

А.А. Полежаева

Заместитель директора по учебно-
производственной работе _____

О.В. Глебов

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	5
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	6
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	7
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	8

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) в части освоения основного вида профессиональной деятельности разработка анимационных проектов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 1.5. Создавать персонажи, обрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.

Рабочая программа дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании по направлению подготовки 55.00.00 Экранные искусства.

Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1.2. Место профессионального модуля в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Профессиональный модуль входит в профессиональный учебный цикл.

1.3 Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля:

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен **иметь практический опыт:**

- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;
- импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;
- работы над сценами с механикой и биомеханикой;
- работы с репликами и музыкой;
- создания анимационного сюжета;
- разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;

уметь:

- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;

- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;
- анимировать графические объекты и персонажи;
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

знать:

- компьютерные анимационные программы;
- средства обработки изображения с использованием современных программных средств;
- об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;
- принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;
- комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
- технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
- способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;
- технические характеристики современных графических станций;
- аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов);
- основные типы накопителей информации;
- характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;
- программы мультимедиа;
- системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;
- программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

Результаты изучения профессионального модуля должны способствовать формированию у обучающихся **общих компетенций:**

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно

общаться с коллегами, руководством.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

личностных результатов

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»	ЛР 4
Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России	ЛР 5
Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.	ЛР 7
Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства	ЛР 8
Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой	ЛР 10
Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры	ЛР 11
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности (при наличии)	
Проявляющий ценностное отношение к культуре и искусству, к культуре речи и культуре поведения, к красоте и гармонии	ЛР 13

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля:

всего – 526 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 454 часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 418 часов, в том числе в форме практической подготовки – 348 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 36 часов;

учебной практики – 36 часов;

производственной практики – 36 часов.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности *Техническое исполнение анимационных проектов*, в том числе общими (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК.2	Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК.3	Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК.4	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК.5	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК.6	Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством
ОК.7	Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.
ОК.8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК.9	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
ПК 1.2.	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.
ПК 1.5.	Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами.
ПК 1.7.	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.
ПК 2.3.	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.
ПК 2.4.	Синхронизировать изображение с фонограммой.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Тематический план профессионального модуля ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (макс. учебная нагрузка, вкл. практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)			Практика	
			Аудиторная учебная работа обучающегося (обязательные учебные занятия)		Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающегося	Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности), всего часов
			Всего, часов	в т. ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	Всего, часов		
ПК 1.2. ПК 1.5. ПК 1.7. ПК 2.3. ПК 2.4.	МДК.02.01 Мультимедийная обработка анимационного фильма	227	209	185	18	-	-
	МДК. 02.02 Компьютерная анимация, компьютерная графика	227	209	163	18	-	-
	УП.02. Учебная практика	36					36
	ПП.02 Производственная практика (по профилю специальности)	36		-	-	-	36
	Всего:	526	418	348	36	-	72

3.2.

Содержание профессионального модуля ПМ. 02 Техническое исполнение анимационных проектов

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
МДК. 02.01 Мультимедийная обработка анимационного фильма			
Раздел 1.	Технология покадровой рисованной анимации		
Тема 1. 1. История развития анимации. Программное обеспечение для создания анимации	Содержание учебного материала	2	2
	История развития анимации. Виды анимационных техник. Оборудование для создания покадровой рисованной анимации. Программы для создания покадровой рисованной анимации.		
Тема 1. 2. Принципы создания анимации	Содержание учебного материала	8	
	12 принципов анимации. Создание анимации по принципу «Ключи и Фазы». Тайминг и спейсинг. Арки. Сжатие и растяжение. Замедление и ускорение.	4	2
	Захлест и остаточное действие. Подготовка к действию или упреждение.	4	2
	Практические занятия	20	
Выполнение упражнений. Разработка сцены, расчет скорости движения. Создание ключей и фаз.			
Раздел 2.	Виды анимационного движения		
Тема 2.1. Различные виды анимационного движения	Практические занятия	28	
	Анимация предмета, находящегося в свободном падении.	4	
	Создание волнообразного движения в анимации.	4	
	Принцип работы ткани в анимации.	4	
	Анимация природных сред.	4	
	Циклические движения неодушевленных персонажей (анимация посредством цикла).	4	
	Мультипликационная сцена с применением послонной анимации.	8	
Тема 2.2. Внутрикадровое движение и рисованные панорамы	Практические занятия	11	
	Выполнение работы по внутрикадровому движению и созданию панорамы.		
Раздел 3.	Биомеханика		
Тема 3.1. Движение человека и антропоморфных персонажей	Содержание учебного материала	4	
	Строение и особенности движения человеческого тела. Удержание объема, форм и пропорций персонажа.	2	
	Принцип максимальной амплитуды. Импульс, реакция, амортизация. Вход и выход из статики.	2	
	Практические занятия	26	

	Походка и бег человека в профиль.	8	
	Походка и бег человека в анфас.	8	
	Анимация прыжка человека.	2	
	Анимация поднятия тяжести.	2	
	Анимация толкания крупного предмета.	2	
	Анимация удара.	2	
	Анимация метания предмета и броска.	2	
Тема 3.2. Движение млекопитающих в анимации	Содержание учебного материала	4	
	Движение медведя, собаки, кошачьих, копытных и прочих млекопитающих.		
	Практические занятия	36	
	Анимация движение медведя.	8	
	Анимация походки собаки.	4	
	Анимация бега собаки.	4	
	Анимация прыжка кошачьих.	4	
	Анимация походки кошачьих.	4	
	Анимация походки копытных.	4	
	Анимация бега копытных.	4	
	Анимация прочих млекопитающих: движение зайца, белки.	4	
Тема 3.3. Движение птиц и рыб в анимации	Практические занятия	16	
	Походка и полет птиц.	4	
	Взлет и посадка крупной птицы на воду.	4	
	Анимация рыб и водных млекопитающих	8	
Тема 3.4. Характерные движения персонажа. Выразительность. Актерская игра.	Содержание учебного материала	2	
	Движение человека в его развитии, характерные походки, человеческие типажи. Выразительные позы.		
	Практические занятия	18	
	Создание анимационной сцены с выразительной игрой персонажа.		
Тема 3.5. Принцип работы аниматора с репличными и музыкальными сценами	Содержание учебного материала	4	
	Репличные сцены персонажей в анимации.	2	
	Типы взаимодействия персонажей. Музыкальные сцены в анимации (танец).	2	
	Практические занятия	30	
	Построение репличной сцены с максимальной выразительностью. Работа с липсингом и мимикой. Запись звука.	12	
	Построение сцены с несколькими персонажами. Черновая анимация.	18	
	Самостоятельная работа обучающихся	18	
	Создание чистовой анимации сцены с несколькими персонажами. Фазовка.		

	<i>Дифференцированный зачет</i>	2	
Учебная практика (по профилю специальности). Виды работ:		36	
Создание анимационного сюжета.		6	
Создание рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики.		6	
Создание промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете.		6	
Работа над сценами с механикой и с биомеханикой.		6	
Выполнение записи звука, работа с репликами и музыкой.		6	
Монтаж анимационного ролика.		6	
ИТОГО:		263	
МДК 02.02. Компьютерная анимация, компьютерная графика			
Раздел 1.	Введение в компьютерную графику		
Тема 1.1. Понятия и принципы компьютерной графики.	Практические занятия	10	
	Знакомство с растровым графическим редактором: интерфейс, основные инструменты, работа со слоями, масками.	2	
	Выполнение обработки растровых изображений в графическом редакторе: удаление артефактов, применение эффектов и фильтров.	2	
	Знакомство с векторным графическим редактором: интерфейс, основные инструменты, создание объектов и их трансформация.	2	
	Создание и обработка векторного изображения в графическом редакторе: слои, маски, свойства объектов, эффекты, инструменты оформления.	2	
	Создание и обработка векторного изображения в графическом редакторе: создание и трансформация текстовых объектов.	2	
Раздел 2.	Компьютерная перекладка		
Тема 2.1. Создание «шейповой» анимации	Содержание учебного материала	4	
	Особенности и ограничения компьютерной перекладки.	2	
	Знакомство с программой MoHo: интерфейс, основные инструменты, слои и папки. Ключевые кадры и их типы.	2	
	Практические занятия	10	
	Создание персонажей и фонов из простых форм по слоям.	2	
	Создание анимации с использованием инструментов трансформации.	2	
	Создание объектов по точкам. Морфинг.	2	
	Движение объекта по вектору. Проявление контура.	4	
Тема 2.2. «Скелетная» анимация	Содержание учебного материала	4	
	Скелет и инверсная кинематика.	2	
	Мимика. Липсинг. Артикуляция.	2	
	Практические занятия	32	

	Создание скелета для готового персонажа. Работа с «умными» костями.	6	
	Анимация антропоморфных персонажей: походка, прыжок, поднятие тяжести.	12	
	Создание своего персонажа и настройка скелета с учетом конструктивных особенностей.	6	
	Мимика. Работа с переключателями и записанными действиями («экшенами»).	4	
	Создание фаз для липсинга. Синхронизация звука и анимации рта.	4	
Тема 2.3. Художественные решения в программе компьютерной перекладки.	Практические занятия	9	
	Создание панорамы и анимации на её фоне.	4	
	Работа с камерой. Глубина кадра. 3D-вращение.	4	
	Рендер. Оптимизация работы в программе.	1	
Тема 2.4. Создание покадровой анимации и компьютерной перекладки в Toon Boom Harmony	Содержание учебного материала	6	
	Знакомство с программой Toon Boom Harmony: интерфейс, основные инструменты рисования и редактирования рисунка.	2	
	Покадровая анимация. Трансформация с помощью пегов и деформеров.	2	
	Работа с камерой. Экспорт анимации.	2	
	Практические занятия	18	
	Создание покадровой анимации в Toon Boom Harmony.	8	
	Создание анимации с использованием инструментов трансформации.	6	
	Работа с символами. Создание фаз для липсинга.	4	
Тема 2.5. Ригинг в Toon Boom Harmony	Содержание учебного материала	8	
	Нодовая система в Toon Boom Harmony.	4	
	Риг персонажа в Toon Boom Harmony.	4	
	Практические занятия	38	
	Создание векторного персонажа по слоям.	6	
	Создание простого рига. Настройка нодового «дерева».	6	
	Создание поворотного рига. Сохранение в библиотеку.	8	
	Создание фона для анимационной сцены.	4	
	Создание ключевых кадров для анимационной сцены.	6	
	Анимация персонажа с настроенным ригом.	4	
	Рендер. Оптимизация работы в программе.	4	
Раздел 3.	Трёхмерное моделирование и анимация		
Тема 3.1. Моделирование	Содержание учебного материала	4	
	Моделирование. Система координат. Точный ввод параметров. Масштабирование объектов. Опорная точка объекта. Инструменты преобразования осей		
	Практические занятия	12	
	Симметричное моделирование. Булевы операции.	2	
	Моделирование скульптуры. Свободное рисование.	2	

	Работа со сплайнами.	2	
	Деформация объектов с помощью кривой. Создание объемных моделей.	2	
	Работа с поверхностями NURBS. Особенности работы с текстом. Эффекты для текста.	2	
	Дополнительные инструменты моделирования.	2	
Тема 3.2. Текстурирование	Содержание учебного материала	2	
	Понятие материала и текстур. Создание и настройка материала в трехмерном редакторе.		
	Практические занятия	14	
	Базовый цвет и отражение. Применение эффектов. Нодная система	2	
	Отражение и преломление.	2	
	Создание и настройка текстур.	2	
	Процедурные текстуры.	2	
	Карты Normal и Displacement.	2	
	Наложение текстуры по развертке UV.	2	
	Ручная окраска текстуры и вершин.	2	
Тема 3.3. Симуляция физических свойств	Содержание учебного материала	2	
	Понятие физических свойств объекта. Основные параметры и настройки физики.		
	Практические занятия	14	
	Работа с частицами. Динамика частиц.	2	
	Использование силовых установок.	2	
	Динамика жидких и газообразных сред.	4	
	Динамическая симуляция меха.	4	
	Динамика волос.	2	
Тема 3.4. Анимация	Содержание учебного материала	2	
	Основные понятия анимации. Особенности анимации 3D		
	Практические занятия	20	
	Основы анимации. Знакомство с Timeline. Использование кривых.	2	
	Создание и редактирование скелета. Работа с обычной и инверсной кинематикой.	4	
	Нелинейная анимация.	4	
	Сложные методы анимации.	4	
	Анимация персонажа.	4	
Рендеринг.	2		
Самостоятельная работа обучающихся		18	
Разработка персонажа-иноходца (верблюд, жираф и т д) в 3D.		2	
Создание искр.		2	
Растворение объекта.		2	

Разбивание стекла.	2	
Создание реалистичного меха.	2	
Создание анимации шара, падающего со стола.	2	
Создание анимации листа, падающего с дерева.	2	
Создание анимации червяка.	2	
Создание анимации детских качелей.	2	
Производственная практика по профилю специальности. Виды работ	36	
Создание сцены с персонажем человека	18	
Создание сцены с фантазийным существом	18	
	ИТОГО:	263
	ВСЕГО:	526

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы профессионального модуля требует наличия учебного кабинета компьютерной графики и анимации; учебной мастерской: фазовки, прорисовки, анимации, основы художественной постановки.

Оборудование и технологическое оснащение учебной мастерской:

- рабочие места обучающихся;
- столы с просветом;
- шкаф для хранения ученических проектов, образцов, моделей, объектов анимации, материалов;
- компьютеры, сканер, принтер, телевизор;
- жалюзи, защищающие от солнечного света;
- наборы мультипликата по темам;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект наглядных пособий и образцов объектов анимации;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- программное обеспечение профессионального назначения;
- комплект графических планшетов.

Оборудование и технологическое оснащение учебного кабинета

рабочее место обучающегося:

- компьютер со специализированным программным обеспечением;

рабочее место преподавателя:

- компьютер;
- принтер;
- сканер
- программное обеспечение профессионального назначения.

4.2. Информационное обеспечение обучения

4.2.1 Основные печатные источники:

1. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 1. Из-во «Live book», 2019.
2. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 2. Из-во «Live book», 2019.
3. Шашков Ю. П. Живопись и ее средства – М.: Академический проект, 2018.
4. Киплик Д.И. Техника живописи. М., В.Шевчук, 2018.

4.2.2 Дополнительные печатные источники:

1. Х. Бидstrup. «Жизнь и творчество». М., Искусство, 2019.
2. Одноралов Н. В. Материалы, инструменты и оборудование в изобразительном искусстве. М., Просвещение, 2018.

4.2.3 Интернет-ресурсы:

1. Федеральный портал в сфере культуры и искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rfartcenter.ru/>
2. Артпроект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.artprojekt.ru/>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения направлены на проверку у обучающихся не только сформированности профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений, знаний, практического опыта.

Контроль сформированности профессиональных компетенций:

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	Выполнение процесса анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации: - проведение фазовки точно по средней, с сохранением объема и типажа персонажа; - использование в работе законов движения и физических законов, влияющих на характер движения персонажа; - точный перевод компоновки истатики; - правильное чтение экспозиционных листов и схем; - выполнение импорта графических	- оценка результатов выполнения практических работ; - оценка результатов выполнения контрольных работ; - сдача - дифференцированный озачета; - сдача экзамена; - экспертная оценка результатов - производственной практики (по профилю

	изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ; создание рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики	специальности); - экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена
1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам	Выполнение разработки персонажей в соответствии с критериями сценического движения. Отработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	-
ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов	Правильное использование инструментов и спецэффектов графических редакторов. Выполнение компьютерной обработки изображений в графических редакторах.	
ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта	Осуществление разработок конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта в соответствии с художественным замыслом	
ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой	Выполнение синхронизации изображения и фонограммы.	

Контроль сформированности общих компетенций:

Результаты (освоенные общие и профессиональные компетенции)	Основные показатели результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Активность, инициативность в процессе освоения профессиональной деятельности.	интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество		
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	Рациональность принятия решений в смоделированных стандартных и нестандартных ситуациях профессиональной деятельности.	оценка результатов выполнения практических работ; оценка результатов выполнения контрольных работ;
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, оценивать их качество и эффективность.	Оперативность поиска и результативность использования информации, необходимой для эффективного решения профессиональных задач, профессионального и	сдача дифференцированного зачета; сдача экзамена; экспертная оценка результатов

	личностного развития.	производственной практики (по профилю специальности); экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Использование информационно-коммуникационных технологий в реализации учебной деятельности: подготовка презентаций, использование интернет-ресурсов.	
ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	Конструктивность взаимодействия с обучающимися, преподавателями в ходе обучения и при решении профессиональных задач. Соблюдение норм профессиональной этики при работе в команде.	
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.	Организованная деятельность в ходе выполнения практических работ.	
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Позитивная динамика достижений. Результативность самостоятельной работы.	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	Объективность и обоснованность оценки возможностей новых технологий.	

Овладение общими компетенциями является долговременным и сложным процессом и обеспечивается в той или иной мере всеми элементами основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена. Завершающее оценивание освоения обучающимися общих компетенций осуществляется в ходе экзаменов квалификационных и государственной итоговой аттестации.

Оценка формирования личностных результатов предусматривает процедуры оценивания в соответствии с Разделом 3. «Оценка освоения обучающимися основной профессиональной образовательной программы в части достижения личностных результатов» рабочей программы воспитания по специальности 52.02.02 Анимация (по видам).