


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

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора колледжа
№ 244/1 от 05.07.2023

Рабочая программа
дисциплины

ОП.06 ИСТОРИЯ ТЕХНОЛОГИЙ И СТИЛЕЙ В
ВИЗУАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

для специальности среднего
профессионального образования

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Красноярск 2023

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 декабря 2022 г. № 1098

Организация-разработчик:

Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства

РАЗРАБОТЧИКИ

Преподаватель

Л.А. Светличная

ПРОГРАММА ОДОБРЕНА

Цикловой методической комиссией

специальностей 53.02.08 Музыкальное
звукооператорское мастерство, 55.02.02

Анимация (по видам), профессий

54.01.02 Ювелир, 54.01.20 Графический
дизайнер

Протокол № 9
от «30» мая 2023 г.

Председатель ЦМК:

Н.В. Мичикова

РЕКОМЕНДОВАНО

Методическим советом колледжа

Протокол № 10

от «20» июня 2023 г.

Председатель Методического совета:

О.К. Котлярова

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по научно-
методической работе

А.А. Полежаева

	стр.
ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	4
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	8
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	13
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	14

Паспорт рабочей программы дисциплины

ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве

Область применения программы

Рабочая программа дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

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.

1.1. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Дисциплина ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве относится к общепрофессиональному циклу программы подготовки специалистов среднего звена.

1.2. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь:**

анализировать художественных произведения в контексте историко-стилевых закономерностей развития искусства определенного периода;
оценивать художественные особенности и педагогический потенциал произведений живописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии;
выявлять национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи с общеевропейскими художественными закономерностями.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать:**

культурные и исторические закономерности развития искусства за рубежом и в России;
художественное своеобразие стилей и направлений искусства,
основные принципы и методы анализа произведений живописи, скульптуры, архитектуры, декоративно-прикладного искусства, музыки и хореографии.
технологический процесс производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения.

Результаты изучения дисциплины должны способствовать формированию у обучающихся

профессиональных компетенций:

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.

общих компетенций:

ОК О 1. 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 правовой и 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.

личностных результатов

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны	ЛР 1
Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций	ЛР 2
Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих	ЛР 3
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
Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях	ЛР 6
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
Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях	ЛР 9
Забочающийся 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
Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания	ЛР 12
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 программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 40 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 40 часов.

2. Структура и содержание дисциплины ОП.06 История технологий и стилей в визуальном искусстве

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	40
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	40
Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание дисциплины ОП 06. История технологий и стилей в визуальном искусстве

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 , формирован ию 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		
	1 Основные принципы и понятия анимации.	2	
Тема 1.2. Протоформы анимации	Содержание учебного материала	1	
	1 Протоформы анимации		
	практические работы	3	
	1 Виды, формы функционирования и технологии анимации. Природа анимационного фильма. Оптические игрушки.	1	
	2 Понятие пространства, времени и героя в анимационном фильме. От «театров изображений» и оптических игрушек к первым киносеансам.	1	
3 Законы построения анимационного изображения.	1		
Тема 1.3. Зарождение анимации. Пионеры анимации	Содержание учебного материала	1	
	1 Зарождение анимации. Пионеры анимации		
	В том числе практических занятий	3	
	1 Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Творчество Э. Рейно и его «Оптический театр».	1	
	2 Творчество пионеров мировой анимации – Ж. Мельеса, С. Блэктона, А. Купера, А. Смита.	1	
	3 Творчество пионеров мировой анимации – С. де Шомона, Э. Коля, У. Мак-Кея, Вл. Старевича.	1	
Тема 1.4. Развитие американской	Содержание учебного материала	1	
	1 Развитие американской анимации 10-20-х годов.		
	практические работы	3	

анимации 10-20-х годов	1	. Творчество У. МакКея, эволюция экранной формы в его лентах. Комиксная природа американской анимации. Специфика анимационного трюка, его отличие от изобразительного и кинематографического гэгэ.	1
	2	Развитие принципов серийной анимации. Основные виды анимационных серий.	1
	3	Зарождение и формирование американской анимационной промышленности. Особенности системы производства и специфики распространения анимационной продукции.	1
Тема 1.5. Эволюция анимационных технологий	Содержание учебного материала		1
	1	Эволюция анимационных технологий	
	практические работы		3
	1	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.	
	2	Особенности творческих стилей и направлений студии Р. Баре, Дж. Р. Брей, П. Салливана, Ч. Минца, братьев Флейшеров.	
3	Формирование системы «анимационных звёзд». Эволюция системы персонажей и драматургических принципов построения сюжета на протяжении изучаемого периода.		
Тема 1.6. Развитие анимации в Европе в довоенный период	Содержание учебного материала		1
	1	Развитие анимации в Европе в довоенный период	
	практические работы		3
	1	Зарождение анимации во Франции, Британии, Германии, Норвегии, Бельгии, Италии, Дании и других европейских странах.	
	2	Особенности раннего периода развития анимации. Смена приоритетов и жанрово-тематические изменения в анимации в период Первой мировой войны.	
	3	Феномен британской школы анимации. Особенности развития европейской анимации после Первой мировой войны.	
4	Изменение кинорынка в условиях его открытой вестернизации. Формирование двух векторов в европейской анимации в начале 20-х годов.		
Тема 1.7. Анимация европейского авангарда	Содержание учебного материала		1
	1	Анимация европейского авангарда	
	В том числе практических занятий		5
1	Анимация европейского авангарда: особенности, художественно-эстетические		

		концепции, школы и основные стилевые направления.		
	2	Взаимосвязи представителей анимационного авангарда с европейской художественной культурой начала XX века.		
	3	Немецкий экспрессионизм и силуэтная анимация Л. Рейнигер.		
	4	Идеи школы Баухаус и теоретические взгляды дадаистов, получившие преломление и воплощение в анимации европейского авангарда.		
Тема 1.8. Советская анимация 1920-1930-х годов	Содержание учебного материала		1	
	1	Советская анимация 1920-1930-х годов		
	практические работы		5	
	1	Проблемы отечественной анимации постреволюционного периода. Рождение школы советской анимации, особенности формирования производственной и технической базы.		
	2	Первые художественные анимационные ленты. Своеобразие поисков и экспериментов. Московская и ленинградская анимационные школы, их особенности и отличия.		
	3	Ленинградская школа анимации и творчество М. Цехановского.		
	4	Московская школа рисованной анимации и художественная практика Н. Ходатаева, В. и З. Брумбергов, И. Иванова-Вано, В. Сутеева.		
	5	Становление советской кукольной анимации. Творческие эксперименты А. Птушко и М. Бендерской.		
Тема 1.9. История развития компьютерной графики в анимации	Содержание учебного материала		1	
	1	История развития компьютерной графики в анимации		
	практические работы		5	
	1	История развития компьютерной графики. Эволюция развития технологий анимации с применением компьютерной графики.		
	2	Особенности системы производства и специфика компьютерной графики в анимации. Дифференцированный зачет.		
Всего:			40	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

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

Кабинет истории изобразительного искусства, оснащенный оборудованием:

- оборудованные учебные посадочные места для обучающихся и преподавателя

- классная доска (стандартная или интерактивная),

- наглядные материалы.

Техническими средствами обучения:

- компьютер (оснащенный набором стандартных лицензионных компьютерных программ) с доступом к интернет-ресурсам;

- телевизор.

Реализация рабочей программы дисциплины требует наличия библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 164 с.

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504>

Интернет – ресурсы:

1. Thomas Fr., Johnston C., Johnson O. The Illusion of Life: Disney Animation;
2. Мультик. Ру: все о мультиках, мультяшках и мультфильмах: [сайт]. – URL: <http://www.myltik.ru>;
3. Мультипликация // Википедия: свобод, энцикл. – М., 2007. – URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki>.
4. Мультфильм: (история, рейтинг) // Планета мультфильмов: [сайт]. – М., 2003–2007. – URL: <http://ulin.ru/whatshow.htm#soyuzmultfilm>.
5. <http://multlab.aerowave.ru>
6. <http://awn.com>
7. <http://asifa.com>
8. <http://animator.ru>

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины

4.1 Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины		
социокультурные и исторические закономерности развития искусства за рубежом и в России; 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 произведений живописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии; выявлять национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи с общеевропейскими 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

4.2 Формирование профессиональных и общих компетенций

Овладение общими и профессиональными 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 и профессиональных 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 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).