


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

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора колледжа  
№ 188 от 05.07.2022

**Рабочая программа  
производственной практики**  
(по профилю специальности)

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

- ПМ.01 Разработка анимационных проектов
- ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов
- ПМ.03 Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов

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.

#### РАЗРАБОТЧИКИ

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 \_\_\_\_\_ 2022г.

Председатель Методического совета:

\_\_\_\_\_

О.К. Котлярова

#### СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора по учебно-  
производственной работе

\_\_\_\_\_

О.В. Глебов

## **СОДЕРЖАНИЕ**

ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	4
РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	7
СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	8
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	12
КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	13

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)**

## **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа производственной практики (далее рабочая программа) является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) в части освоения основных видов профессиональной деятельности и профессиональных компетенций:

разработка анимационных проектов:

ПК 1.1 Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

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

ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

ПК 1.4 Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

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

ПК 1.6 Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

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

ПК 1.8 Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 1.9 Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

техническое исполнение анимационных проектов:

ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

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

ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.

разработка анимационных проектов и моушн-дизайна:

ПК 1.1 Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

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

ПК 1.8 Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

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

ПК 3.1 Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.

ПК 3.2 Осуществлять сценографию: устанавливать освещение, параметры съемки, производить построение декорации, создавать мизансцену.

ПК 3.3 Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации; аниматик, черновую анимацию.

ПК 3.4 Осуществлять моушн-дизайн.

ПК 3.5 Осуществлять художественную постановку и проектирование. выполнение работ т по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих (27454 Художник-мультипликатор):

ПК 4.1 Выполнять и контролировать все этапы технологических процессов анимации

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

## **1.2. Цели и задачи производственной практики:**

Производственная практика (по профилю специальности) направлена на формирование у обучающихся общих и профессиональных компетенций, приобретение практического опыта по каждому из видов профессиональной деятельности.

### **Вид профессиональной деятельности:**

*разработка анимационных проектов:*

#### **иметь практический опыт:**

разработки анимационных проектов;

*техническое исполнение анимационных проектов:*

#### **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;

*разработка анимационных проектов и моушн-дизайна:*

#### **иметь практический опыт:**

разработки анимационных проектов и моушн-дизайна

## **1.3. Количество часов на освоение производственной практики:**

всего – 3 недели, 108 часов.

*Указывается общий объем практики на вид практики в соответствии с учебным планом колледжа.*

в рамках освоения **ПМ.01 Разработка анимационных проектов**  
производственная практика 1 неделя, 36 часов;

в рамках освоения **ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов**

производственная практика 1 неделя, 36 часов;

в рамках освоения **ПМ.03 Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов**

производственная практика 1 неделя, 36 часов.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения производственной практики (по профилю специальности) является овладение обучающимися видами профессиональной деятельности, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
1. разработка анимационных проектов:	
ПК 1.1	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.
ПК 1.2	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.
ПК 1.3.	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
ПК 1.4	Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.
ПК 1.5	Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.
ПК 1.6	Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.
ПК 1.7	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.
ПК 1.8	Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.
ПК 1.9	Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.
ПК 2.2	Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.
ПК 2.3	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. Подбор форм причесок и их выполнение с учетом индивидуальных особенностей потребителей.
2. техническое исполнение анимационных проектов:	
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 типажам.
ПК 1.7.	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.
ПК 2.1.	Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.
ПК 2.2.	Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.
ПК 2.3.	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.
ПК 2.4.	Синхронизировать изображение с фонограммой.
3. разработка анимационных проектов и моушн-дизайна	
ПК 1.1	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.
ПК 1.7	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов
ПК 1.8	Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 2.3	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.
ПК 3.1	Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.
ПК 3.2	Осуществлять сценографию: устанавливать освещение, параметры съемки, производить построение декорации, создавать мизансцену.
ПК 3.3	Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации; аниматик, черновую анимацию.
ПК 3.4	Осуществлять моушн-дизайн.
ПК 3.5	Осуществлять художественную постановку и проектирование.
4. выполнение работ т по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих (27454 Художник-мультипликатор)	
ПК 4.1	Выполнять и контролировать все этапы технологических процессов анимации
<b>Общие компетенции</b>	
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые 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.
ОК 4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), 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.

### **3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)**

#### **3.1. Тематический план практики**

Коды формируемых компетенций	Наименование профессионального модуля	Объем времени, отводимый на практику (час., недель)
ОК 1-ОК.9 ПК 1.1- ПК 1.9...	ПМ.01 Разработка анимационных проектов	36 часов, 1 неделя



ПК 2.2... ПК 2.3...		
ОК 1-ОК.9 ПК 1.2. ПК 1.5. ПК 1.7. ПК 2.1.- ПК 2.4	ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов	36 часов, 1 неделя
ОК 1-ОК.9 ПК 1.1 ПК 1.7 ПК 1.8 ПК 2.3 ПК 3.1- ПК 3.5	ПМ.03 Реализация художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов	36 часов, 1 неделя

### 3.2. Содержание обучения по производственной практике (по профилю специальности)

Коды компетенций	Наименования профессиональных модулей	Виды работ	Содержание освоенного учебного материала, необходимого для выполнения видов работ	Количество часов по теме
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
ОК 1-ОК.9 ПК 1.1- ПК 1.9 ПК 2.2 ПК 2.3	ПМ.01 Разработка анимационных проектов	Разработка сочетания фон-персонаж в сцене в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.	Составление карты эмоций	6
			Разработка характера персонажа, особенности движения.	6
		Разработка анимационной сцены.	Разработка сюжета в черновой раскадровке. Поиск композиции кадра, чистовая раскадровка.	6
			Работа над изготовлением чернового мультипликата.	6
		Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного проекта.	Работа над прорисовкой компановок в сцене.	6
			Работа по фазовке сцены. Дифференцированный зачет	6
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				36
ОК 1-ОК.9 ПК 1.2. ПК 1.5. ПК 1.7. ПК 2.1.- ПК 2.4	ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов	Создание сцены с персонажем человека Создание сцены с фантазийным существом	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
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				36
ОК 1-ОК.9 ПК 1.1 ПК 1.7 ПК 1.8	ПМ.03 Реализация художественно-технических	Разработка концепции анимационного проекта на основе сценария.	Предпродакшн. Разработка идей анимационного проекта.	6
			Разработка сценария анимационного проекта по ТЗ заказчика.	6

ПК 2.3 ПК 3.1 - ПК 3.5	решений по созданию визуальных эффектов	Разработка сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.	Продакшн. Черновая реализация анимационного проекта.	6
			Продакшн. Чистовая реализация анимационного проекта.	6
		Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного проекта.	Постпродакшн. Финальная постобработка анимационного проекта.	6
			Презентация готового анимационного проекта. Дифференцированный зачет.	6
			<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>	36
<b>ИТОГО ЧАСОВ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)</b>				<b>108</b>

#### **4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)**

##### **4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация производственной практики (по профилю специальности) осуществляется на предприятиях города и края на основании заключенных договоров.

Необходимое оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

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

##### **4.2. Общие требования к организации образовательного процесса**

Производственная практика (по профилю специальности) проводится концентрированно, после освоения обучающимися знаний, умений, практического опыта в рамках междисциплинарных курсов и учебной практики.

Производственная практика (по профилю специальности) обучающихся проводится в организациях на основе прямых договоров между Колледжем и организацией, куда направляются обучающиеся. Направление деятельности организаций должно соответствовать профилю подготовки обучающихся.

Обучающиеся, совмещающие обучение с трудовой деятельностью, вправе проходить производственную практику (по профилю специальности) в организации по месту работы, в случаях, если осуществляемая ими профессиональная деятельность соответствует целям практики.

Обучающиеся в период прохождения производственной практики (по профилю специальности) обязаны: выполнять задания, предусмотренные программой практики; соблюдать действующие в организациях правила

внутреннего трудового распорядка; строго соблюдать требования охраны труда и пожарной безопасности.

#### **4.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Руководство производственной практикой (по профилю специальности) осуществляют преподаватели колледжа, а также работники предприятий/организаций, закрепленные за обучающимися.

Преподаватели должны иметь профессиональное образование по профилю специальности и проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже 1-го раза в 3 года.

#### **5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)**

В ходе производственной практики (по профилю специальности) осуществляется текущий контроль и оценка результатов освоения в рамках профессионального модуля. Квалификационные испытания проводятся в форме выполнения практических квалификационных работ, содержание работ должно соответствовать видам профессиональной деятельности.

После завершения производственной практики (по профилю специальности) обучающиеся проходят промежуточную аттестацию в форме дифференцированного зачета.

К дифференцированному зачету допускаются обучающиеся, выполнившие требования программы производственной практики и предоставившие полный пакет отчетных документов.

<b>Результаты (освоенные профессиональные компетенции)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов</b>
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта. ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта. ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта. ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам. ПК 1.6. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы. ПК 1.7. Выбирать и применять средства	Наблюдение за процессом выполнения практических работ.  Экспертная оценка результата выполнения практических работ и продуктов деятельности (готового изделия).

<p>компьютерной графики при разработке анимационных проектов.</p> <p>ПК 1.8. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.</p> <p>ПК 1.9. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатеки, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.</p> <p>ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.</p> <p>ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.</p> <p>ПК 3.1. Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.</p> <p>ПК 3.2. Осуществлять сценографию: устанавливать освещение, параметры съемки, производить построение декорации, создавать мизансцену.</p> <p>ПК 3.3. Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации; аниматик, черновую анимацию.</p> <p>ПК 3.4. Осуществлять моушн-дизайн.</p> <p>ПК 3.5. Осуществлять художественную постановку и проектирование.</p> <p>ПК 4.1. Выполнять и контролировать все этапы технологических процессов анимации</p>	
---	--

<b>Результаты обучения (освоенные общие компетенции)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных</p>	<p>Положительный отзыв руководителя практики. Результаты участия в конкурсах профессионального мастерства.</p>

<p>задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p> <p>ОК 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6 Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	<p>Наблюдение за последовательностью выполнения практических работ в соответствие с поставленными целями и задачами.</p> <p>и др.</p>
--	---