

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

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора колледжа

№ 244/1 от 05.07.2023г

## Рабочая программа учебной практики

*для специальности*

среднего

профессионального образования

55.02.02. Анимация и анимационное кино (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
- ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих

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.

**РАЗРАБОТЧИК**

Преподаватель \_\_\_\_\_

Т.А. Семенюк

**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

Заместитель директора по учебно-  
производственной работе \_\_\_\_\_

О.В. Глебов

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	16
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	18
4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	22
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	23

## 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) в части освоения основных видов профессиональной деятельности и профессиональных компетенций:

1. *создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве 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.

2. *подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий* и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

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

3. *организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта* и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

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.

#### 4. *производство трехмерного цифрового анимационного кино*

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

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

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

Учебная практика направлена на формирование у обучающихся умений, приобретение первоначального практического опыта по основным видам профессиональной деятельности.

### **Вид профессиональной деятельности:**

*создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий:*

### **владение 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;

**умения:**

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.

*подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий:*

**владение 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;

**умения:**

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

*организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта:*

**владение 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.

**умения:**

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.

*производство трехмерного цифрового анимационного кино:*

**владение 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;

**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;

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.

Учебная практика направлена на формирование у обучающихся личностных результатов:

<b>Личностные результаты реализации программы воспитания</b> (дескрипторы)	<b>Код личностных результатов реализации программы воспитания</b>
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
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
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
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Проявляющий ценностное отношение к культуре и искусству, к	ЛР 13

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

всего – 12 недель, 432 часа:

в рамках освоения **ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий**

учебная практика 3 недели, 108 часов;

в рамках освоения **ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий**

учебная практика 2 недели, 72 часа;

в рамках освоения **ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта**

учебная практика 1 неделя, 36 часов;

в рамках освоения **ПМ.04 Производство трехмерного цифрового анимационного кино**

учебная практика 6 недель, 216 часов.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

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

Код	Наименование результата обучения
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
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
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
4. производство трехмерного цифрового анимационного кино:	
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
<i>Общие компетенции:</i>	
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6	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 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 8.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

#### 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 1.6	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	108 часов, 3 недели
ОК 1-ОК.9 ПК 2.1.- ПК 2.5	ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	72 часа, 2 недели
ОК 1-ОК.9 ПК 3.1 - ПК 3.4	ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта	36 часов, 1 неделя
ОК 1-ОК.9 ПК 4.1-ПК 4.5	ПМ.04 Производство трехмерного цифрового анимационного кино	216 часов, 6 недель

### 3.2. Содержание обучения по учебной практике

Коды компетенций	Наименования профессиональных модулей	Всего количество часов учебной практики по ПМ	Тема	Количество часов
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
ОК 1-ОК.9 ПК 1.1- ПК 1.6	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	108 часов, 3 недели	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 стилового 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 Дифференцированный зачет	
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				<i>108</i>
ОК 1-ОК.9 ПК 2.1.- ПК 2.5	ПМ.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	72 часа, 2 недели	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. Дифференцированный зачет	
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				72
ОК 1-ОК.9 ПК 3.1 - ПК 3.4	ПМ.03 Организация процесса изготовления компьютерно- анимационного проекта	36 часов, 1 неделя	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. Определение состава 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 реализации продукции анимационной студии	
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				36
ОК 1-ОК.9 ПК 4.1-ПК 4.5	ПМ.04 Производство трехмерного цифрового анимационного кино	216 часов, 6 недель	1. Создание кольца «Всевластья». 2. Создание малины. 3. Создание светящихся сфер. 4. Создание гавайской гитары. 5. Создание карандаша. 6. Создание океана. 7. Создание сцены с белочкой. 8. Создание сцены с мешком. 9. Создание сцены с летающим роботом-клешней.	
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				216
<b><i>ИТОГО ЧАСОВ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ</i></b>				<b>432</b>

## **4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

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

Реализация учебной практики требует наличия:

лабораторий:

анимации; компьютерной графики.

студий:

анимации и анимационного кино; видеомонтажная; графических технологий и стилей в анимационном кино.

Оборудование лабораторий, студий и 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**

Учебная практика проводится концентрированно в рамках профессионального модуля.

Учебную практику возможно проводить при делении группы на подгруппы, что способствует индивидуализации и повышению качества обучения.

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

Обучающиеся в период прохождения учебной практики обязаны: выполнять задания, предусмотренные программой практики; соблюдать действующие в организациях правила внутреннего трудового распорядка; строго соблюдать требования охраны труда и пожарной безопасности.

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

В ходе учебной практики 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.

Формой промежуточной аттестации обучающихся по учебной практике является дифференцированный зачет.

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	Обучающийся выполняет работу по определению образа	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы:

<p>прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.</p>	<p>анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов</p>	<p>– 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</p>
<p>ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по определению образа анимационного персонажа, детально прорабатывает его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели</p>	<p>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</p>
<p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по выставлению ключевых фаз, ключевых поз персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика</p>	<p>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</p>
<p>ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по созданию рига персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.</p>	<p>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</p>
<p>ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру</p>	<p>Обучающийся выполняет работу по постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру</p>	<p>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</p>

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, используя 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
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 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 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов	Обучающийся выполняет работу по моделированию художественно-колористического решения 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>– на практических занятиях;</li> <li>– при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>– защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю</li> </ul>
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: <ul style="list-style-type: none"> <li>– на практических занятиях;</li> <li>– при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>– защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю</li> </ul>
ПК 4.1 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>– на практических занятиях;</li> <li>– при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>– защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю</li> </ul>
ПК 4.2 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>– на практических занятиях;</li> <li>– при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>– защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю</li> </ul>
ПК 4.3 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>– на практических занятиях;</li> <li>– при выполнении работ на различных этапах производственной практики;</li> <li>– защите курсового проекта; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена</li> </ul>

		(квалификационного) по модулю
ПК 4.4 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 4.5 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, создает 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	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях

	перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска; оформляет результаты поиска	
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-	Обучающийся описывает значимость своей	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе

<p>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</p>	<p>специальности; применяет стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p>	<p>Обучающийся соблюдает нормы экологической безопасности; определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p>	<p>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</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>
<p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и</p>	<p>Обучающийся понимает содержание профессиональной документации,</p>	<p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях</p>

иностранных языках	правильно ее использует; - понимает общий смысл документов на иностранном языке на базовые профессиональные темы	
--------------------	---	--

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 и анимационное кино (по видам).