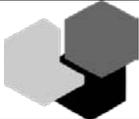


	МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ
	краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Красноярский колледж сферы услуг и предпринимательства»

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора колледжа  
№ 188 от 05.07.2022

## Рабочая программа учебной практики

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
- ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих

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**

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	9
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	11
4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	14
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	15

## 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

### 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной 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:

#### *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.

#### *2. 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.

#### *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 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 учебной практики:**

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

### **Вид профессиональной деятельности:**

*разработка анимационных проектов:*

#### **уметь:**

создавать киносценарий; разрабатывать режиссерскую основу; отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений; выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию; создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения; строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис; проводить проектный анализ анимационного проекта; разрабатывать концепцию анимационного проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;

#### **иметь практический опыт:**

разработки анимационных проектов;

*техническое исполнение анимационных проектов:*

#### **уметь:**

сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; конвертировать

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

**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:*

**уметь:**

реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации; применять навыки пользования фототехникой, художественным светом, навык расчета времени при создании достоверного анимационного движения; распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации; составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации; создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария; разрабатывать идеи анимационного проекта с соблюдением основ драматургии, режиссуры и сторителлинга в соответствии с проектным заданием; создавать графический план анимационного проекта (раскадровки) с соблюдением основ режиссуры и монтажа в соответствии с проектным заданием; осуществлять монтаж, создавать черновое видео будущего анимационного фильма с соблюдением тайминга и темпо-ритма в соответствии с проектным заданием; разрабатывать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером); разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата; разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам); реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного кинопроизводства в процессе постановки;

**иметь практический опыт:**

разработки анимационных проектов и моушн-дизайна;

выполнение работ т по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих (27454 Художник-мультипликатор):

**уметь:**

разрабатывать серию компоновок, выявлять характер и элементы движения персонажа; применять схемы при фазовке;

**иметь практический опыт:**

создания анимационных сцен.

Учебная практика направлена на формирование у обучающихся 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
Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой	ЛР 10

безопасности, в том числе цифровой	
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 культуре речи и культуре поведения, к красоте и гармонии	ЛР 13

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

всего – 3 недели, 108 часов.

в рамках освоения **ПМ.01 Разработка анимационных проектов**

учебная практика 1 неделя, 36 часов;

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

учебная практика 1 неделя, 36 часов;

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

учебная практика 0,5 недели, 18 часов;

в рамках освоения **ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих**

учебная практика 0,5 недели, 18 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. 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
Общие компетенции	
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 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 1.9... ПК 2.2... ПК 2.3...	ПМ.01 Разработка анимационных проектов	36 часов, 1 неделя
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	18 часов, 0,5 недели
ОК 1-ОК.9 ПК 4.1	ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих	18 часов, 0,5 недели

### 3.2. Содержание обучения по учебной практике

Коды компетенций	Наименования профессиональных модулей	Всего количество часов учебной практики по ПМ	Тема	Количество часов по теме
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
ОК 1-ОК.9 ПК 1.1- ПК 1.9 ПК 2.2 ПК 2.3	ПМ.01 Разработка анимационных проектов	36	Составление карты эмоций	6
			Разработка характера персонажа, особенности движения.	6
			Разработка сюжета в черновой раскадровке. Поиск композиции кадра, чистовая раскадровка.	6
			Работа над изготовлением чернового мультипликата.	6
			Работа над прорисовкой компановок в сцене.	6
			Работа по фазовке сцены. Дифференцированный зачет	6
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				<i>36</i>
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	Создание анимационного сюжета.	6
			Создание рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики.	6
			Создание промежуточных компонок 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. Дифференцированный зачет	6
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				<i>36</i>
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	18	Разработка концепции анимационного проекта на основе сценария.	6
			Разработка сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.	6
			Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного проекта. Дифференцированный зачет.	6
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				<i>18</i>
ОК 1-ОК.9	ПМ.04 Выполнение	18	Разработка сцены «Стихии»: анимация дождя, снега.	6

ПК 4.1	работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих		Разработка сцены «Природные явления»: анимация воды, огня (по выбору). .	6
			Разработка сцены «Эффекты»: дым, взрыв, сверкания (по выбору).	6
<i>ВСЕГО ЧАСОВ</i>				<i>18</i>
<b><i>ИТОГО ЧАСОВ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ</i></b>				<b><i>108</i></b>

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

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

Реализация учебной практики требует наличия учебных мастерских:

фазовки;

прорисовки;

анимации;

основы художественной постановки;

студий:

учебная видеомонтажная;

графических технологий и стилей в анимационном фильме.

Оборудование мастерских, 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.

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

Руководство учебной практикой осуществляют мастера производственного обучения, закрепленные за обучающимися.

Мастера производственного обучения должны иметь среднее профессиональное образование или высшее профессиональное образование, соответствующее профилю специальности. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для мастеров п/о, отвечающих за освоение обучающимися профессионального цикла. Мастера п/о должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1-го раза в 3 года.

#### **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.

<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 компьютерной графики при разработке	Наблюдение за процессом выполнения практических работ.  Экспертная оценка результата выполнения практических работ и продуктов деятельности (готового изделия).

<p>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, медиатек, 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 3.5 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 задач, оценивать их эффективность и</p>	<p>Положительный отзыв руководителя практики. Результаты участия в конкурсах профессионального мастерства. Наблюдение за</p>

<p>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>последовательностью выполнения практических работ в соответствии с поставленными целями и задачами.</p> <p>и др.</p>
--	---