

**Министерство культуры, по делам национальностей и архивного дела
Чувашской Республики
БПОУ «Чебоксарское художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии**

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора БПОУ «Чебоксарское
художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии
от 01 сентября 2022 года № 24-о

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 РАЗРАБОТКА
АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ
специальности 55.02.02 АНИМАЦИЯ (по видам)**

ОДОБРЕНА
Предметной (цикловой)
комиссией специальности
«Анимация»

Разработана на основе Федерального
государственного образовательного стандарта
по специальности среднего
профессионального образования
55.02.02 Анимация (по видам)

Протокол №
от «__» _____ 20__ г.

Председатель предметной (цикловой)
комиссии

_____ (В.П. Павлов)

Зам. директора по УВР
БПОУ «Чебоксарское художественное
училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии

_____ (И.А. Герасимова)

Авторы:

А.С. Емельянова, преподаватель БПОУ «Чебоксарское художественное училище
(техникум)» Минкультуры Чувашии

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01. РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля - является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам), углубленная подготовка.

Программа профессионального модуля разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации утвержденного Приказом Минобрнауки России от № 992 от 13.08.2014, и является частью основной профессиональной образовательной программы по специальности в части освоения основного вида деятельности: ПМ.01. «Разработка анимационных проектов» и соответствующих профессиональных компетенций.

Профессиональный модуль ПМ.01 «Разработка анимационных проектов» относится к разделу профессиональных модулей включает в себя: изучение МДК.01.01 «Композиция и художественный образ» и прохождение учебной практики.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля - требования к результатам освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:
иметь практический опыт:

- разработки режиссерского сценария;
- создания раскадровки;
- разработки типажей

уметь:

- создавать киносценарий;
- создавать режиссерскую разработку;
- создавать рабочую раскадровку;
- создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
- выполнять эскизы композиционного поиска и типажей в соответствии с тематикой проекта;
- создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;
- построить композицию кадра;
- разрабатывать персонаж;
- представлять и изображать различные типы фигур;

знать:

- основы драматургии, сценического действия;
- основы режиссерского монтажа;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном анимационном проекте;
- правила гармонизации цвета.

Цель учебной практики - комплексное освоение студентами основного вида деятельности МДК.01.01 «Композиция и художественный образ», по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), формирование общих и профессиональных компетенций в рамках профессионального модуля ПМ.01 «Разработка анимационных проектов», а также приобретение необходимых ими умений и опыта практической работы.

Задачи учебной практики:

1. Формирование у студентов практических профессиональных умений в рамках профессионального модуля в соответствии с действующим ФГОС по специальности Приобретение первоначального практического опыта в рамках профессионального модуля.
2. Систематизация, обобщение закрепление и углубление знаний и умений в рамках профессионального модуля

1.3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего - **1201** час, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **720** часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **605** часов;

дополнительной работы по завершению программного материала под руководством преподавателя - **409** часов;

консультации – **34** часа;

самостоятельной работы обучающегося **81** час.

учебной практики – **72** часа.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01 РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

Область профессиональной деятельности выпускников углубленной подготовки: проектирование и создание анимационного проекта, максимально приспособленного к нуждам различных категорий потребителей; организация деятельности коллектива в процессе создания анимационного проекта.

Объектами профессиональной деятельности выпускников являются: анимационные, художественные, документальные, научно-популярные фильмы; художественные и документальные анимационные проекты; проекты рекламного характера; телевизионные анимационные проекты; мультимедийные анимационные проекты; детские образовательные и развивающие анимационные программы; анимационные программы для центров досуга и творчества; анимационные программы для дизайнерских и рекламных бюро.

Художник-мультипликатор (углубленной подготовки) должен обладать **профессиональными компетенциями**, соответствующими виду деятельности - 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. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.7. Писать режиссерский сценарий по литературному сценарию для выполнения анимационного сюжета.

ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.

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.

ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.

Художник-мультипликатор (углубленной подготовки) должен обладать **общими компетенциями**, включающими в себя способность:

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

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

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполненных 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 ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля*	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ПК 1.1 – 1.4, 1.7, 1.9, 2.2-2.4.	МДК.01.01. Композиция и художественный образ	720	605	585	20	81	-	-
Дополнительная работа по завершению программного материала под руководством преподавателя		409				409		
ПК 1.1 – 1.11, 2.1-2.7	УП.01. Учебная практика	72						72
	Всего:	1201	605	-	-	490	-	72

Объем МДК и виды учебной работы:

Виды учебной работы МДК.01.01 Композиция и мастерство скульптурной обработки материалов	Объем часов	1 курс		2 курс		3 курс		4 курс	
		16 нед.	23 нед.	16,5 нед.	21,5 нед.	16 нед.	22 нед.	15 нед.	11 нед.
Максимальная учебная нагрузка (всего)	1129	64	92	96	199	230	176	140	132
Обязательная аудитория учебная нагрузка (всего)	605	32	46	32	115	144	88	60	88
в том числе:									
практические занятия	605	32	46	32	115	144	88	60	88
Консультации	34	16	18	-	-	-	-	-	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	490	16	28	64	84	86	88	80	44
в том числе:									
внеаудиторная самостоятельная работа:	81	16	23	-	-	22	-	20	-
дополнительная работа над завершением программного задания под руководством преподавателя	409	-	5	64	84	64	88	60	44
Итоговая аттестация в форме	<i>Экзаменационный просмотр</i>								

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося	Доп. раб по завершению программного материала под руководством преподавателя	Самостоятельная работа	Уровень освоения
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
МДК.01.01. Композиция и художественный образ		605	409	81	
Раздел 1. Композиция					
<i>1 семестр</i>		32	-	16	
Тема 1.1. Основы композиции	Содержание Предмет и задачи композиции. Понятие художественного образа. Форма, цвет, фактура. Масштаб. Гармонизация цвета в композиции. Закон целостности (единство и соподчинение). Закон контрастов (контраст, нюанс, тождество). Закон равновесия. Композиционный центр. Ритм и движение. Композиционный центр. Ритм и движение. Симметрия и асимметрия. Ассоциативное восприятие в композиции. Создание образа средствами композиции.	12			1,2
	Практические занятия Выполнение композиционных упражнений	10			1,2
	Практические занятия Разработка персонажей по фольклорному сюжету	10			3
	Самостоятельная работа Выполнение поисковых эскизов с тональным анализом, а также в цвете. Выполнение графических заданий в соответствии с выбранной темой; выполнение композиционных упражнений по заданной теме				16
<i>2 семестр</i>		46	5	23	
Тема 1.2. Режиссура	Содержание				
	Анимация – как синтез искусства. Жанровое разнообразие и видовое разнообразие в анимации.	10			

	Особенности режиссуры в анимации. Основные понятия и терминология в драматургии и кинорежиссуре Основные приемы режиссерской работы с идеей. Основные приемы написания киносценария (либретто). Основные приемы кадрирования. Принципы киносборки – монтажа. Режиссерская разработка сюжета.	12			1,2
	Практическое задание: Творческая (режиссерская) разработка сюжета по литературному произведению	24	5		3
	Самостоятельная работа Режиссерская разработка сюжета			23	
3 семестр		16	48		
Тема 1.3. Графика	Содержание				
	Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте. Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта Выразительные средства графики. Натюрморт в черно-белой графике. Натюрморт в цветной графике. Портретные изображения в черно – белой графике. Наброски, зарисовки, рисунки. Цветная портретная графика. Графика пейзажа со стаффажем. Реалистическое изображение животных и птиц. Орнаментально – пластические композиции в изображении животных и птиц. Графика фигуры человека. Парные наброски. Наброски интерьера. Графическая композиция с фигурой в интерьере.	6	2		1,2
	Практическая работа. Разработка персонажей по портрету однокурсника в заданной стилистике. Уточнение основных пропорций персонажа. Раскадровка раскадровки с персонажем.	10	46		1,2
	Самостоятельная работа Наброски, зарисовки, рисунки, эскизы				
4 семестр		51	9		
Тема 1.4. Основы художественной постановки	Содержание				
	Национальный стиль. Разработка изобразительного решения для анимационных проектов. Разработка изобразительного решения фэнтези анимационного фильма. Разработка изобразительного решения для фильма по произведению классической русской литературы. Разработка авангардного изобразительного решения.	10	2		1,2
	Практическая работа: Разработка изобразительного решения для анимационных проектов в стиле фэнтези, в стиле классической русской литературы и в стиле авангардного	41	7		1,2

	изобразительного решения и т.д.				
	Самостоятельная работа Разработка сценария по выбранному произведению				
Раздел 2. Основы монтажа					
<i>5 семестр</i>					
		96	32		
Тема 2.1. Композиция в кинопроизводстве	Содержание	4	2		
	Ввод основных понятий: язык, киноязык, единица языка – кадр. Проблема ограничений, которые диктует язык. Границы кадра. Отбор материала. Понятие кинематографичности. Границы возможностей кино. Понятность. Придумано-сделано	2			1,2
	Практическая работа: Пространство тремя кадрами – атмосферами (3 статичных кадра, 30 секунд, любая крупность, спланировать-придумать, а потом снять). Ограничения: 3 кадра, статичная камера, продолжительность: до 30 сек., без зума и фокуса.	2	2		1,2
Тема 2.2. Физиология кино. Кадр. Внутрикадровый монтаж. Акценты	Содержание	4	2		
	О физической природе кино. Кадры, кадрики, количество кадров в секунду, пронумерованность кадров в режиссерском сценарии, происхождение слова кино (лошадь, на бегу детонирующая фотоаппараты).	2			1,2
	Практическая работа: Оживающий кадр. Статичный кадр без движения (или почти без движения), в котором появляется движение. Пример - просыпающийся человек, порыв ветра, автомобиль заводится и уезжает из кадра.	2	2		1,2
Тема 2.3. Отражение движения в кино	Содержание	4	2		
	Возникновение кадра. Кадр, как событие, взгляд, прикосновение, встреча. «Магическое» свойство рамки кадра.	1			1,2
	Пространство и время. Как мы понимаем, что время существует. Отличие кино от фотографии. Кино - это движение. Абстрактная анимация. Подвижное пространство: огонь, вода, деревья, воздух. Основная фактура кино - всеобъемлющее движение.	2			1,2
	Практическая работа: Снять движение-фактуру (огонь, вода и т.п.).	1	2		1,2
Тема 2.4. Конечность кадра	Содержание	2			
	Запечатленное мгновение в живописи и в фотографии. Взгляд и мимолетность. «За мгновение до события». Лаокоон по Лессингу. Специфика живописи,	2			1,2

	фотографии и скульптуры. Стоунхендж. Мгновение, которое длится вечно. Кадр, как структура, содержащая событие. Кадр, как структура, которая имеет начало, развитие и конец. Конечность кадра. Умиравший кадр.				
Тема 2.5. Происхождение слова «монтаж». Внутрикадровый монтаж	Содержание Происхождение слова «монтаж». Смысловая нагрузка этого слова и несоответствие ему самого предмета. Пластика, динамика, сочленение, сочетание, композиция. Внутрикадровый монтаж, как вообще любое формообразование кадра. Первое упоминание акцента, как средства формообразования. Передний и дальний план. Глубина кадра. Глубинная мизансцена. Динамика движения «от» и «к» и отстраненность движения поперек кадра. Выразительность движения по касательной.	2			1,2
Тема 2.6. Автопортрет	Содержание Заход на автопортрет через живопись. Автопортрет как перекресток. Человек, который изображает себя. Эволюция жанра автопортрета в живописи. Я и мир, Я и Я. Как я себя осознаю? Кем я хочу быть? Исповедь автопортрета. Автопортрет эпатирует.	2			
	Содержание Заход на натюрморт через живопись. Натюрморт - мертвая природа. Натюрморт мы созерцаем. Свет в натюрморте. Происхождение предметов. Натюрморт и время. Натюрморт в кино. Движение на грани отсутствия	2			1,2
Тема 2.8. Образность движения	Содержание Кроме того, как объект выглядит и сочетается с остальными частями кадра, большой образный потенциал заключен в характере его движения. Танец. Игра в «крокодил», когда нужно изобразить слово. Люди, изображающие животных. Как это работает? Иносказательность. Образность. Анимация	2			1,2
	Содержание Артикуляция. Акцент - о чем этот кадр? Что в этом кадре самое важное? Акцент - это способ сделать кадр понятным. Будем идти от простого - пусть в каждом нашем кадре содержится простая мысль. Одна единственная, но простая, понятная. Если это удалось, то уже совершилось маленькое чудо - кто-то что-то понял. Некоторые способы расставить акценты: 1. крупность, 2. ракурс, 3. глубина кадра, 4. фокусировка, 5. длительность, 6. цвет и свет, 7. движение камеры	2	2		1,2
Тема 2.10. Линейка	Содержание	12	6		

крупностей	<p>Понятие крупности. Определение крупности. 8 видов крупности: а) микро, макро, б) деталь, в) крупный план, г) по грудь, д) по пояс, е) американский (по колено), ж) общий, з) суперобщий.</p> <p>Крупность измеряется всегда из сопоставления с человеком. Выбор крупности: по количеству информативности (пример с фокусником), по количеству движения, кадр должен быть заполнен (как пример заполнения пустота). Анонс сочетания длины и крупности - что считается с какой скоростью. Событие и фон, событие и контекст - а что происходит вокруг? Двое сидят, разговаривают и увлечены разговором, а вокруг война. Немонтируемость смежных крупностей. Изменение угла (ракурса) при перемене крупности.</p>	2			1,2
	<p>Практическая работа Линейка крупностей. Ограничения: до 1 минуты, статичная камера.</p>	2	2		1,2
Общий план.	<p>Краткая история пейзажа в живописи. Пейзаж, как зеркало. Внутреннее содержание автора. Пейзажи у русских писателей 19 века. Одушевленная природа. Мир, космос, природа, городской ландшафт. Форма пустоты. Сочетание: человек и природа. Содержание пейзажа. Хаос и порядок, лес и парк. Способность человека видеть порядок даже там, где его нет. Пейзаж, как фон. Пейзаж, как что-то, что должно быть заполнено. Маленький человек на горизонте создает смысл пустого кадра. Пейзаж. За чем мы следим? Характер движения на общем плане. Очевидец. Невольный свидетель. Компромат. Событие, которое имеет значение, но не может быть разгадано до конца. Общий план в сочетании с другими крупностями. Комната и мир за окном.</p> <p>Пустота и опасность. Просмотр фрагмента кинофильма «На север через северо-запад» режиссера Альфреда Хичкока (1959 г.).</p> <p>Простор, свобода, толпа. Событие на общем плане.</p>	2			1,2
	<p>Практическая работа Событие на общем плане. Ограничения: до 1 минуты, 1 кадр, возможны перемены фокуса, нет зума, титры, статичная камера. Задачи: Интрига, оправданность общего плана. Наличие события. Начало, конец.</p>	2	2		1,2
Крупный план	<p>Человеческая красота. Кинематографическая внешность. Фотогеничность. «Камера любит». Как мы узнаем, что за человек перед нами? Типаж. Человеческое лицо и его мимика. Мы способны считывать тончайшие нюансы. Очаровательный человек и отталкивающая внешность. Использование крупного плана в кино.</p>	1			1,2
	<p>Источник экспрессии. Быстро считываемая реакция-оценка. То, что происходит на крупном плане имеет другую пластику (гротеск). Крупному</p>	1			1,2

	плану бывает сложно верить. Крупный план, как знак. Грим в ранних фильмах.				
	Практическая работа Портрет через крупный план. Ограничения: до 1 минуты, без перемены крупности на крупном плане. Задачи: Портрет человека. Акцент на пластике и движении. Взгляд.	2	2		2,3
Тема 2.11. Передача характера через действие	Содержание	4	2		
	Как мы считываем характер человека? Кто перед нами? Кроме нашей памяти, сформировавшихся или априорных стереотипов. «По одежке встречают, по уму провожают» Как кинематограф нарушает стереотипы? Предлагаемые обстоятельства. Преграда. Кто и как реагирует? Поступок. Подвиг. Жест. Акт. Через что человек себя проявляет. «Дерево познается по плодам». Не является ли дерево плодами? Знак человека. Обозначение человека - крупный план, действие, деталь, силуэт...	2			2,3
	Практическая работа Просмотр и анализ отрывков из фильмов. Задание: подобрать отрывки.	2	2		
Тема 2.12. Деталь как составная часть конструктора	Содержание	4			
	Как действует отдельно снятая деталь человека, которая свидетельствует о чем-то, которая может быть частью рассказа, ключом к восприятию человека? Всеобъемлющая деталь. Деталь как составная часть конструктора. Деталь или «обратите внимание». Деталь или «рука на пульсе». Деталь, как «ключ»	2			1,2
	Практическая работа Просмотр и анализ отрывков из фильмов. Задание: подобрать отрывки.	2			2,3
Тема 2.13. Ракурс	Содержание	8	2		
	Примеры ракурса: 1. Сзади, 2. Анфас, 3. Профиль (слева и справа), 4. Сверху и снизу, 5. промежуточные (три четверти), 6. Косые. Ракурс как вписывание человека в кадр. Выразительный ракурс - как опорная точка в разговоре про ракурсы. Примеры использования ракурса - злых снимают снизу, униженных сверху, маленьких актеров снизу, чтобы казались больше (Шварцнейгер), маленькая голова и большие ноги - широко шагает по жизни	2			1,2
	Практическая работа Просмотр и анализ отрывков из фильмов. Задание: подобрать отрывки.	2	2		1,2
Смена ракурса	Объем на ощупь. На натуре и в интерьере. Перепад давления. Открывающаяся перспектива. Далеко и близко. Танец с камерой.	2			1,2
Точка зрения	Точка зрения - откуда мы смотрим? Чью позицию занимаем? Кто рассказывает? Кто показывает? Подвижность точки зрения, как	2			1,2

	исключительная особенность кино. Привычная (стереотипная) и необычная точка зрения. Объективная и субъективная, внутренняя и внешняя точка зрения.				
Тема 2.14. Мизансцена	Содержание	2			
	Мизансцена - это взаимоположение объектов съемки по отношению к камере и относительно друг к другу. Развести мизансцену, т.е. сделать так, чтобы актеры друг друга не перекрывали. Это одна из ключевых задач мизансценирования игрового кино. В документальном же это значит поиск точки съемки, в которой взаимодействие будет иметь необходимое значение, например, наивысшую интенсивность. Композиционный аспект мизансцены и его связь с действием эпизода. Направление взгляда. Движение актера всегда либо центростремительно, либо центробежно. С.Михоэлс: «В каждом приходе и уходе есть либо причина, толкнувшая актера "сзади", либо цель, привлекающая, манящая вперед». Как один из способов трактовки мизансцены. Диагональ.	1			1,2
	Практическая работа Подробный разбор мизансцены из двух человек.	1			1,2
Тема 2.15. Объект и фон	Содержание	12	2		
	Понятие фона. Противопоставление и сочетание фона и действия. Фон конкретный и фон условный. Диалог действия и контекста. Фон, как лейтмотив. Ощущение постоянного присутствия интонации. На фоне чего происходит действие?	2			1,2
Внекадровое пространство	Пространство внутрикадровое и внекадровое. Их связь. Трафарет рамки кадра, граница. Внутрь и вовне. Внекадровое пространство - хранилище страхов и тайн. Напряжение. Не показывать то, что является наиболее привлекательным. Преодоление материальности кино. Реализация неосязаемости образа. Не само действие, а реакция на него. Камень брошенный в воду. Образность взаимосвязей. Опасность всегда за границами кадра. Герой приходит из-за границ кадра и уходит из него, преобразуя пустоту. Действие в звуке.	2			1,2
Смещение акцента	Какова содержательная сторона движения? Смещение акцента. Было одно, стало другое. Изменения между началом и концом. Если говорить про акцент, связанный с длительностью, то сначала акцент отсутствует, а затем возникает, или же акцент видоизменяется, приобретает новые свойства.	2			1,2
Панорама	Панорама - движение от одной точки к другой. Типы панорам: 1. смещение центра внимания (акцента), 2. Объединение пространства, 3. слежение за подвижным объектом, 4. Противопоставление, 5. Интрига, 6. большой	2			1,2

	<p>масштаб происходящего, 7. оживление неподвижного, 8. панорама как повтор (просмотр начала фильма «Окраины» Петра Луцика (1998). 9. субъектив (просмотр фильма «Трамвай» Кшиштофа Кесьлевского. (1966).</p> <p>Примеры панорам - как снять пустую комнату («Девочка и вещи» Никиты Михалкова (1967), «Сказки. Весна» Эрика Ромера (1990), природа пейзаж (способ заставить пейзаж говорить – Александра Сокурова «Мария» (1988)(2 часть), толпа людей, 2 человека. Как скорость движения и др. качества вытекают из целей панорам? Почему движение (панорама) должно заканчиваться? - (статика+ статика, сложность движение+ движение). Практическая сложность начала и остановки панорамы. Панорама по линии в пространстве (горизонт, рельсы)</p>				
<p>Преддверие к монтажу. Дневниковые заметки</p>	<p>Дневник. Способы вести дневник. Дневник как инструмент для осознания жизни. Память. Я веду дневник, значит, я осознаю. Дневник как способ манифестировать свой образ жизни. Техника вскрывает время</p> <p>Преддверие к монтажу. Сочетание кадров, но не монтаж. Ожившие фотографии, как способ вести дневник. Отсутствие пластики и самооценности каждого кадра.</p> <p>Каждый день по одному кадру одного и того же места или разных. Поиск ответа на вопрос - Как идет время?</p> <p>Полароиды Андрея Тарковского в фильме «Ностальгия», Антониони и полароид. Человек и время. Память.</p>	2			1,2
	<p>Практическая работа. Задание: Дневник, объединенный техническим приемом. Ограничения: отсутствуют, кроме метода. Задачи: Дневник комнаты (любое другое место) или путь в школу (любое другое путешествие) или вид из окна (любой другой вид)</p>	2	2		2,3
<p>Тема 2.16. Межкадровый монтаж. Типы монтажных структур</p>	<p>Содержание</p>	30	12		
	<p>Лев Владимирович Кулешов. История эффекта. Виды эффекта. Широта выводов. Два кадра. Что их объединяет и разделяет. Общее и различие.</p>	1			1,2
<p>Эффект Кулешова</p>	<p>Событие и реакция, оценка. Значение для зрителя оценки персонажем события. Устремленность кадров друг к другу. Необходимость для человека упорядочивать и находить взаимосвязи.</p> <p>Фильмы, сделанные из фрагментов других фильмов. Что объединяет разнообразные кадры собранные в последовательность?</p> <p>Сочетание двух кадров содержит смысл, который не содержится в каждом по отдельности.</p>	1			1,2
	<p>Практическая работа. Задание: Синтетическая фраза. Ограничения: время.</p>	2	2		1,2

	Задачи: сделать фразу из кадров разных фильмов				
	Самостоятельная работа изучить и законспектировать эффекты Кулешова			7	1,2
Искусственная география	Опыт Кулешова. Парадокс монтажа. Как сознание склеивает пространство. «Шито белыми нитками», но никто не заметит. Безграничные возможности. Целостность места и времени. Что склеивает разные места? Взгляд, оценка, присутствие одного и того же персонажа в разных обстоятельствах - т.е. человек (или другой персонаж, например, автомобиль) Стремление мышления к синтезу, к упорядочиванию и смыслу.	2			1,2
Повтор.	Понятие повтора. Последовательность, преемственность, вариация, множество. Схожесть кадров по содержанию и акцентам. Градация. Каково может быть развитие при движении от кадра к кадру? Опять же, что объединяет соседние кадры, и какие у них есть различия? Способность идентифицировать сходство. Последовательность. Плавающий акцент. Общность содержания при полном внешнем различии. Одно и то же с помощью разных акцентов. Синтетический кадр. Зачем нужна смена кадров?	1			1,2
	Практическая работа. Задание: Синтетический кадр. Ограничения: время. Задачи: сделать синтетическую смену кадров из разных фильмов	2	2		1,2
Противопоставление. Контраст. Метафора.	Понятие контраста. Свет и тьма. Антонимы. Противоположности. Единство противоположностей. Об одном и том же с разных сторон. Равновесие. Схема: вопрос-ответ. Внешняя похожесть кадров и контраст содержания. Работа акцентов внутри кадра на межкадровом пространстве.	1			1,2
	Практическая работа. Задание: Контраст. Ограничения: время. Задачи: акцент внутри кадра на межкадровом пространстве	2	2		1,2
Конфликт.	Фотографичность кино. Целостность пространства и времени. Что склеивает пространство и время в реальности и в кино. Когда время идет по-другому? Когда пространство нарушается? Бывают ли в реальности пространство и время «целостными»? Спецификой какого восприятия это является? Скорость и последовательность.	1			1,2
	Один из принципов Кулешова. Сцена в фильме и монтажная фраза - противоположные способы понимания монтажа.	1			1,2
	Практическая работа. Задание: Контраст. Ограничения: время. Задачи: отразить принципы Кулешова.	2	2		1,2
	Самостоятельная работа просмотр и анализ кинофильма «Покровские ворота», режиссёра Михаила Козакова (1982, начало фильма, Костик смотрит вдаль)			7	1,2

Ось взаимодействия.	От монолога к диалогу. Значение слова. Диалог в жизни. Конфликтная природа диалога. Диалог в кино. Смена точки зрения. Противопоставление. Один говорит, другой слушает. Чередование. Общение «между». Что объединяет и что разъединяет?	1			1,2
	Отражение взаимодействия в каждом из участников. Теннис, футбол, подача, пас. Как вариант: мы всегда только на одной стороне.	1			1,2
	Восьмерка. Ось взаимодействия. Правило восьмерки. Разбор более сложных случаев восьмерки.	1			1,2
	Понимание диалога через монтаж. Монтажная фраза. Взаимодействие.	1			1,2
	Ингредиенты взаимодействия, из которых может состоять монтажная фраза, содержащая диалог.	1			1,2
	Говорящая голова, реакция, косвенные признаки, детали участвующие в общении, общение на общем плане.	1			1,2
	Практическая работа. Задание: Контраст. Ограничения: время. Задачи: говорящая голова.	2	2		1,2
	Темп и ритм.	1			1,2
	Напряжение на оси внимания. Съемка из-за спины. Направленная любовь и ненависть.	1			1,2
	Практическая работа. Задание: Направленная любовь и ненависть. Ограничения: время. Задачи: Съемка из-за спины.	2	2		1,2
	Самостоятельная работа просмотр и анализ кинофильма «Говорящая голова», режиссёра Мамору Осии, Япония, 1992)			6	3
Кадр, два, фраза, эпизод, фильм	Другие структурные образования, кроме кадра. Начало и конец фразы. Как мы идентифицируем конец их? Причины формирования промежуточного деления между кадром и фильмом. Мыслить не отдельно взятыми кадрами, а пластически (возможно стилистически и эмоционально) целостными фразами и эпизодами. "Эллочка-людоедочка" и человек с развитой речью. Сложносочиненное предложение.	2			1,2
Раздел 3. Основы сценического движения					
<i>3 семестр</i>					
Тема 3.1. Основы сценического движения	Содержание	16	16		
	История театра. Деятельность в театре. Элементы актерского мастерства. Мышечное раскрепощение. Обстоятельства. Событие. Монолог. Авторский текст. Показ. «Действие» на сцене. Воплощение. Темпо – ритм. Музыка на сцене. Режиссерская работа. Костюм. Взаимоотношения между партнерами.	6	6		1,2

	<p>Практическая работа. Практическая отработка показа, «Действия» на сцене. Миниатюра «Воплощение». Темпо – ритм. Музыка на сцене. Отработка режиссерской работы. Подбор костюма к образам. Выстраивание взаимоотношений между партнерами на сцене по сценарию.</p>	10	10		1,2
	<p>Самостоятельная работа. Продолжить работать по выбранному сценарию.</p>				
Раздел 4. Разработка творческой концепции анимационного фильма					
<i>4 семестр</i>		64	75		
Тема 4.1. Разработка мультфильма по фольклорному сюжету	Содержание				
	Работа над мультфильмом по фольклорному сюжету, с использованием заданной стилистики	10	10		1,2
	Практическая работа: Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.	12	17		1,2
	Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	12	8		1,2
	Выполнение эскизов к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. Разработка художественного оформления работы	10	10		1,2
	Создание аниматика (черновой сборки анимации) по проекту мультфильма	10	30		1,2
Курсовая работа	<p>Выполнение эскизов к мультфильму в выбранной технике Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета. Перевод сценария в зрительный ряд. Работа над режиссерским сценарием. Визуальное решение клипа. Цвет в драматургии сюжета. Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажами и эскизами фонов. Режиссерская черновая раскадровка. Разбивка сцен на планы, Расчет сцен по времени. Подбор музыки и работа со звуком. Курсовая состоит из 4 частей: 1. Текстовая: пояснительная записка (цели, задачи, рассмотрение сюжета на примере аналогов, историческая справка по заданию к курсовой работе, заключение по проделанной работе, литературные и веб источники) 2. Технологическая (этапы работы, выбор сюжета, изобразительная часть) 3. Эскизная часть (типажи, раскадровка, выбор стилистики и цветового решения) 4. Аниматик (1-ой сцены (подробно с актерской постановкой персонажей) или</p>	10			1,2

	в формате трейлера/тизера мультфильма от 1-1,5 минуты.				
5 семестр					
Тема 4.2. Разработка мультфильма по драматическому сюжету	Содержание	48	32	22	
	Работа над мультфильмом по драматическому сюжету с использованием выбранной стилистики	6	4		1,2
	Практическая работа Разработка локаций и персонажей в выбранной стилистике.	8	4		1,2
	Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.	8	6		1,2
	Выполнение эскизов к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. Разработка художественного оформления работы.	8	6		1,2
	Создание аниматика (черновой сборки анимации) по проекту мультфильма	8	12		1,2
	Самостоятельная работа Наброски, зарисовки, рисунки, эскизы			22	
Курсовая работа	Выполнение эскизов к мультфильму в выбранной технике Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета. Перевод сценария в зрительный ряд. Работа над режиссерским сценарием. Визуальное решение клипа. Цвет в драматургии сюжета. Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажам и эскизами фонов. Режиссерская черновая раскадровка. Разбивка сцен на планы, расчет сцен по времени. Подбор музыки и работа со звуком. Курсовая состоит из 4 частей: 1. Текстовая: пояснительная записка (цели, задачи, рассмотрение сюжета на примере аналогов, историческая справка по заданию к курсовой работе, заключение по проделанной работе, литературные и веб источники) 2. Технологическая (этапы работы, выбор сюжета, изобразительная часть) 3. Эскизная часть (типажи, раскадровка, выбор стилистики и цветового решения) 4. Аниматик (1-ой сцены (подробно с актерской постановкой персонажей) или в формате трейлера/тизера мультфильма от 1-1,5 минуты.	10			
6 семестр					
Тема 4.3. Разработка мультфильма по производству на	Содержание	88	88		
	Работа над мультфильмом по производству на выбор, с использованием выбранной студентом стилистики	17	17		1,2

выбор	Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	10	10		1,2
	Написание адаптированного сценария, раскадровки, персонажных листов и ростовой линейки персонажей, выполнение эскизов по раскадровке к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. Разработка локаций в выбранной студентом стилистике. Разработка художественного оформления готовых работ.	30	30		1,2
	Создание экспликации (40 кадров) по проекту мультфильма	31	31		1,2
	Самостоятельная работа Сбор подготовительного материала: зарисовки костюмов, интерьеров и мебели, пейзажей, архитектуры, типажей персонажей, изучение и анализ текста для адаптации.				
<i>7 семестр</i>					
Тема 4.4. Разработка мультфильма по производству на выбор	Содержание	60	60	20	
	Работа над мультфильмом по производству на выбор, с использованием выбранной студентом стилистики	10	10		1,2
	Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	10	10		1,2
	Написание адаптированного сценария, создание раскадровки, персонажных листов и ростовой линейки персонажей, выполнение эскизов по раскадровке к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. Разработка локаций в выбранной студентом стилистике. Разработка художественного оформления готовых работ.	20	20		1,2
	Создание аниматика (черновой анимации) по проекту мультфильма	20	20		1,2
	Самостоятельная работа Сбор подготовительного материала: зарисовки костюмов, интерьеров, пейзажей, типажей персонажей, изучение и анализ текста для адаптации.			20	
<i>8 семестр</i>					
Тема 4.5. Разработка мультфильма по	Содержание	88	44		
	Работа над мультфильмом по производству на выбор, с использованием выбранной студентом стилистики	10			1,2

произведению на выбор	Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	10			1,2
	Доработка собранного графического материала по выбранной теме мультфильма в выбранной стилистике (технике) и теме (сценарий, раскадровка, персонажи, фоны (локации). Разработка художественного оформления готовых работ.	10			1,2
	Создание аниматика (черновой раскадровки) с использованием компьютерных программ (Adobe Photoshop, Krita, Procreate, Adobe After Effect и т.д.) и готовой анимационной сцены на выбор: трейлер мультфильма или игровая сцена (отрывок) от 1 мин.и больше.	58			1,2
	Самостоятельная работа Сбор теоретического материала для написания пояснительной записки к дипломному проекту.				
Учебная практика	Работа над мультфильмом по произведению на выбор, с использованием выбранной студентом стилистики	72	Коды компетенций, формируван иу которых способствует элемент программы	Форма отчетности -	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте. 2. Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта. 3. Разработка анимационного проекта. 4. Использование преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм. 5. Основные композиции анимационного кадра. 6. Основные художественные подготовки. 7. Основы сценического движения. 8. Композиционные основы решения художественного образа в современном мультипликационном фильме. 9. От замысла к картине: реализация творческого замысла в современном мультипликационном фильме. 10. Композиционные средства создания художественного образа в мультипликационном фильме. 		ОК 1 - ОК 9 ПК 1.1 – 1.4, 1.7, 1.9, 2.2 - 2.4		

	<p>11. Композиционный анализ как способ постижения художественного образа в современном мультипликационном фильме.</p> <p>12. Пространство в мультипликационном фильме. Композиционный анализ.</p> <p>13. Передача покоя, нерушимости в сюжетных композициях мультфильма.</p> <p>14. Конструктивная схема как средство обеспечения целостности композиции.</p> <p>15. Гармония формы и содержания в мультипликационном фильме.</p> <p>16. Композиционные средства передачи замысла художественного образа при создании мультипликационного фильма.</p> <p>17. Композиция как система выявления тематической направленности сюжета.</p> <p>18. Использование ритма в передаче движения.</p> <p>19. Композиционные средства создания художественного образа.</p> <p>20. Конструктивная схема как средство обеспечения целостности композиции.</p> <p>21. Гармония формы и содержания в мультипликационном фильме.</p> <p>22. Композиционные средства передачи замысла художественного образа при создании мультипликационного фильма.</p> <p>23. Композиция как система выявления тематической направленности сюжета.</p> <p>24. Использование ритма в передаче движения.</p> <p>25. Композиционные средства создания художественного образа.</p> <p>26. Композиционный анализ как средство постижения художественного образа.</p> <p>27. Серия графической композиции по заданному сюжету с разными персонажами.</p> <p>28. Проектный анализ анимационного проекта.</p> <p>29. Схема разработки анимационного проекта.</p> <p>30. Разработка концепции анимационного проекта.</p> <p>31. Использование преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм</p>				
--	--	--	--	--	--

<p align="center">Экзамен квалификационный</p>			<p align="center">ОК 1 - ОК 9 ПК 1.1 – 1.4, 1.7, 1.9, 2.2 - 2.4</p>		
	<p>Всего</p>	<p align="center">605</p>	<p align="center">409</p>	<p align="center">81</p>	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
3. продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы модуля предполагает наличие компьютерного кабинета и учебного кабинета для групповых занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, предусмотренных образовательной программой; библиотеки, читального зала с выходом в сеть Интернет.

Оборудование учебных кабинетов и рабочих мест кабинетов:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект необходимой методической документации.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

- компьютеры, сканеры, принтеры, телевизор, колонки;
- учебная пластиковая доска;
- жалюзи, защищающие от солнечного света;
- набор схем по темам;
- набор мультипликата по темам;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект наглядных пособий и образцов объектов анимации;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- программное обеспечение профессионального назначения;
- комплект графических планшетов;
- комплект наглядных пособий (репродукции с картин художников, видео и анимационные фильмы, лучшие работы учащихся);
- методические пособия по работе с разными живописными и графическими материалами;

Оборудование и технологическое оснащение учебного кабинета и рабочих мест компьютерного кабинета:

Рабочее место студента:

компьютер, графический планшет, перо, мышь, клавиатура.

Рабочее место преподавателя:

Компьютер, принтер, сканер, интерактивная доска, маркерная доска, графический планшет, перо, мышь, клавиатура, колонки.

Образовательная организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения:

Программное обеспечение:

1. Microsoft Windows 10
2. Krita
3. Paint Tool SAI
4. Adobe Photoshop
5. Adobe After Effects
6. OpenToonz

Проигрыватели:

1. Windows Media
2. KMP Player
3. Quick Time Player

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование
2. Бессонова, Н. В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта : учебное пособие / Н. В. Бессонова. — Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2016. — 101 с. — ISBN 978-5-7795-0770-7. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование
3. Никитина, Н. П. Цветоведение. Колористика в композиции : учебное пособие для СПО / Н. П. Никитина ; под редакцией А. Ю. Истратова. — 2-е изд. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2019. — 131 с. — ISBN 978-5-4488-0479-3, 978-5-7996-2844-4. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование
4. Кривуля, Наталья Геннадьевна. История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с.
5. Уильямс, Ричард (1933-2019). Аниматор: набор для выживания : секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр: [12+] / Ричард Уильямс ; [пер. с англ. Е. Энгельс]. - Москва : Эксмо, 2020. — 389 с.
6. Петров, Анатолий Алексеев. Классическая анимация. Нарисованное движение : учеб. пособие / А. А. Петров. — Москва : ВГИК, 2010. — 198 с.

Дополнительная литература:

1. Иванов-Вано, Иван Петрович. Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано ; [лит. запись А. Волкова; вступит. ст. С. Асенина]. - Москва : Искусство, 1980. - 239 с.
2. Соломоник, Инна Наумовна. Куклы выходят на сцену : Книга для учителя / И. Н. Соломоник. - Москва : Просвещение, 1993. - 159 с.
3. Туровская, Майя Иосифовна. Семь с половиной, или фильмы Андрея Тарковского / М. И. Туровская. - Москва : Искусство, 1991. - 253, [2] с. : фот. ; 25 см. - Библиогр.: с. 250 (20 назв.). - Фильмогр.: с. 251-254.
4. P.Blair. «Cartoon Animathion». изд. Laguna Hilis California, 1994
5. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 1. Из-во «Live book», 2008 г.
6. Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор». Том 2. Из-во «Live book», 2008 г.
7. Г. Уайтэкер, Д. Холос. «Тайминг в анимации», 2001 г.

Источники в электронном виде:

(классические; большая часть из них, в связи с узкой тематической направленностью были изданы единожды, в последние годы не переиздавались):

1. Михаил Ромм "Беседы о кинорежиссуре", Союз кинематографистов СССР, 1975
2. Базен А. Что такое кино? [: сб. статей], М.: Искусство, 1972
3. Робер Брессон "Заметки о кинематографе", М.: ВГИК, 1967
4. Юрий Лотман, Юрий Цивьян "Диалог с экраном", Таллин «Александра», 1994
5. Андрей Тарковский "Запечатленное время" (статья), "Вопросы киноискусства", вып.10, М.: Наука, 1967
6. Артавазд Пелешян "Дистанционный монтаж", "Вопросы киноискусства", Вып.1974

7. Алексей Соколов "Монтаж: телевидение, кино, видео" (в трёх частях), А.Г. Дворников, 2007
8. Иванов-Вано «Рисованный фильм», «Госкиноиздат», Москва, 1950
9. С. Асенин «Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран», М.: Искусство, 1986. – 287 с.

Интернет-ресурсы:

<http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/index.htm>

<http://leo-life.ru/>

<http://www.artprojekt.ru/>

<http://www.compress.ru/lesson.aspx>

<http://www.photoshop-master.ru/>

www.render.ru

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

При разработке ОПОП образования образовательное учреждение имеет право ежегодно определять объем времени по дисциплинам и профессиональным модулям ОПОП в зависимости от содержания наиболее востребованных видов профессиональной деятельности, определяемых потребностями работодателей. Минимальный объем времени, отведенный на изучение дисциплины, не может быть менее 32 часов.

Основная профессиональная образовательная программа должна обеспечиваться учебно-методической документацией по всем дисциплинам и профессиональным модулям ОПОП.

Внеаудиторная работа должна сопровождаться методическим обеспечением и обоснованием времени, затрачиваемого на ее выполнение.

Реализация основных профессиональных образовательных программ должна обеспечиваться доступом каждого обучающегося к базам данных и библиотечным фондам, формируемым по полному перечню дисциплин (модулей) основной профессиональной образовательной программы. Во время самостоятельной подготовки обучающиеся должны быть обеспечены доступом к сети Интернет.

Каждый обучающийся должен быть обеспечен не менее чем одним учебным печатным и/или электронным изданием по каждой дисциплине профессионального цикла и одним учебно-методическим печатным и/или электронным изданием по каждому профессиональному модулю (включая электронные базы периодических изданий).

Библиотечный фонд должен быть укомплектован печатными и/или электронными изданиями основной и дополнительной учебной литературы по дисциплинам всех циклов, изданными за последние 5 лет. Библиотечный фонд помимо учебной литературы должен включать официальные, справочно-библиографические и периодические издания в расчете 1-2 экземпляра на каждые 100 обучающихся.

Каждому обучающемуся должен быть обеспечен доступ к комплектам библиотечного фонда, состоящего не менее чем из 5 наименований отечественных журналов.

Образовательное учреждение должно предоставить обучающимся возможность оперативного обмена информацией с отечественными образовательными учреждениями, организациями и доступ к современным профессиональным базам данных и информационным ресурсам сети Интернет.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу (курсам):

Реализация основной профессиональной образовательной программы по специальности среднего профессионального образования должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля). Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального цикла.

Доля преподавателей, имеющих высшее образование должна составлять не менее 95% в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной основной образовательной программе.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.01. РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	Осознание социокультурной, образовательной и личностноразвивающей функции будущей профессии, демонстрация примеров реализации этих функций в современном обществе	<i>Формы контроля обучения:</i> Текущий контроль: Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	Проявление самостоятельности, инициативы при решении профессиональных задач	<i>Промежуточная аттестация.</i> Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	Своевременное проведение эффективных профилактических мер для снижения риска в профессиональной деятельности на основе прогнозирования развития ситуации	- оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий;
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	Объективная оценка значимости и возможности применения информации для решения профессиональных задач и личностного роста	- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик,
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Эффективное использование программного обеспечения для совершенствования профессиональной деятельности	- накопительная оценка
ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	Эффективность организации коллективной (командной) работы в профессиональной деятельности	

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.	Объективность анализа успешности коллективной (групповой) работы, путей ее совершенствования	
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации	Самостоятельное, систематическое, осознанное планирование самообразования, саморазвития, профессионального самосовершенствования, и повышения квалификации в соответствии с современными требованиями и на основе анализа собственной деятельности	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Демонстрация навыков в технологий в профессиональной деятельности	
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.	Правильность определения этапов проектирования в процессе предпроектного анализа и разработки технического задания на проектирование объекта	<p><i>Формы контроля обучения:</i> Текущий контроль: Оценка использования обучающимся методов и приёмов личной организации в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении индивидуальных заданий, работ по учебной практике.</p> <p>- Оценка использования обучающимся методов и приёмов личной организации при участии в профессиональных олимпиадах, конкурсах, выставках, научно-практических конференциях.</p> <p><i>Промежуточная аттестация.</i> Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;</p>
ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	Профессиональное обоснование выбора концепции проекта; Грамотное проведение активного эскизного поиска	
ПК 1.3. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта	Выполняет разработку персонажей; Отрабатывает характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам	
ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	Использует и осуществляет необходимость синхронизации изображения и фонограммы	
ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.	Осуществляет разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта	
ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации	<ul style="list-style-type: none"> - создание концептуального образа персонажа на основе простых геометрических форм; - составление образа персонажа, на основе комплектов графических изображений визуальных образов героя; - отрисовка концепции персонажа средствами компьютерной графики. 	

ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	Выполняет эскизы и зарисовки анимационного проекта, создает его отдельные элементы в макете и материале	- проверка и оценка отчета и дневника практик, - накопительная оценка
ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта	Осуществляет разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта	
ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.	Демонстрировать владение необходимым программным обеспечением	
ОК 1 - ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 1.9, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4		<i>Дифференцированный зачет Экзамен квалификационный</i>

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по профессиональному модулю ПМ.01. РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

<p>Дифференцированный зачет (учебная практика) ОК 1 - ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 1.9, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4</p>	<p>Дифференцированный зачет представляет собой проверку выполнения обучающимся заданий практики и подтверждением его результатов (отчет и дневник по практике): Дневник по учебной практике: в дневник записывается календарный план прохождения учебной практики (в соответствии с индивидуальным планом работы). В дальнейшем в дневник записываются все выполняемые обучающимся виды работ. Записи делаются ежедневно. Дневник является неотъемлемой частью отчета о прохождении практики, который подписывается руководителем от базы практики и сдается вместе с отчетом по практике. Допускаются приложения. Отчет по учебной практике: Предоставление отчета о прохождении учебной практики, индивидуального плана работы и аттестационного листа, содержащего сведения об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, а также характеристики на обучающегося по освоению профессиональных компетенций в период прохождения практики</p>	<p>Оценка по учебной практике формируется на основе: Дневник по учебной практике: 5 - получают обучающиеся, справившиеся с работой на 90-100 %; 4 - ставится в том случае, если содержание соответствует 70 - 89 % от норматива заполнения дневника по практике; 3 - ставится в том случае, если содержание соответствует 50 - 69 % от норматива заполнения дневника по практике; 2 - ставится в том случае, если содержание соответствует 0 - 49 % от норматива заполнения дневника по практике. Отчет по учебной практике: - 85-95 - выставляется, если обучающийся выполнил индивидуальный план работы учебной практики: • осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; • в период прохождения учебной практики выполнил спектр функций, которые в полной мере соответствуют области профессиональной деятельности; • во время защиты свободно, исчерпывающе и аргументированно ответил на все вопросы по существу; • правильно оформил отчет о прохождении учебной практики; • имеет положительную характеристику по освоению компетенций в период прохождения учебной практики от Организации; • имеет положительное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе. 65-84 - выставляется, если обучающийся выполнил индивидуальный план работы по учебной практике; • осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; • в период прохождения учебной практики выполнил спектр функций, которые в основном соответствуют области профессиональной деятельности; • во время защиты исчерпывающе ответил на все вопросы по существу, согласно; оформил отчет о прохождении учебной практики практики с незначительными недостатками;</p>
---	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> • имеет положительную характеристику по освоению профессиональных компетенций в период прохождения учебной практики от Организации; имеет положительное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе. 45-64 – выставляется, если обучающийся не выполнил индивидуальный план работы по учебной практике; • не осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; • в период прохождения учебной практики выполнил спектр функций, которые не соответствуют области профессиональной деятельности; • во время защиты не ответил на заданные вопросы или ответил неверно, не по существу; • неправильно оформил отчет о прохождении учебной практики; • имеет отрицательную характеристику по освоению профессиональных компетенций в период прохождения учебной практики от Организации; • имеет отрицательное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе. <p>Итоговая оценка: Зачтено с оценкой: «Отлично» -90-100; «Хорошо»-89-70; «Удовлетворительно»-69-50; «Неудовлетворительно» - 49-0</p>
<p>Экзамен квалификационный ОК 1 - ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 1.9, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4</p>	<p>Экзамен квалификационный включает в себя: выполнение заданий (1-2 типа), защита отчета по практике: Задание №1 - теоретический вопрос на знание базовых понятий предметной области дисциплины, а также позволяющий оценить степень владения обучающимся принципами предметной области дисциплины, понимание их особенностей и взаимосвязи между ними; Задание №2 - задание на анализ</p>	<p>Выполнение обучающимся заданий оценивается по следующей балльной шкале: Задание 1: 0-30 баллов Задание 2: 0-30 баллов Задание 3: 0-40 баллов -90 и более (отлично) - Задания 1, 2 - ответ правильный, логически выстроен, приведены необходимые выкладки, использована профессиональная лексика. Практическое задание выполнено правильно. Обучающийся правильно интерпретирует полученный результат. Задание 3: • выполнил индивидуальный план прохождения производственной практики; • осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; • в период прохождения производственной практики выполнил спектр функций, которые в полной мере соответствуют области профессиональной деятельности; • во время защиты свободно, исчерпывающе и аргументированно ответил на все вопросы по существу; • правильно оформил дневник и отчет о прохождении производственной практики; • имеет положительную характеристику по освоению профессиональных компетенций в период прохождения производственной практики от Организации; • имеет положительное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе <p>-70 и более (хорошо)- Задания 1,2 -ответ в целом правильный, логически выстроен,</p> </p>

	<p>ситуации из предметной области дисциплины и выявление способности обучающегося выбирать и применять соответствующие принципы и методы решения практических проблем, близких к профессиональной деятельности;</p> <p>Задание №3 - задание на проверку умений и навыков, полученных в результате освоения модуля</p>	<p>приведены необходимые выкладки, использована профессиональная лексика. Ход выполнения практического задания правильный, ответ неверный. Обучающийся в целом правильно интерпретирует полученный результат.</p> <p>Задание 3: выполнил индивидуальный план прохождения производственной практики;</p> <ul style="list-style-type: none"> • осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; • в период прохождения производственной практики выполнил спектр функций, которые в основном соответствуют области профессиональной деятельности; • во время защиты исчерпывающе ответил на все вопросы по существу; • оформил дневник и отчет о прохождении производственной практики с незначительными недостатками; • имеет положительную характеристику по освоению профессиональных компетенций в период прохождения производственной практики от Организации; • имеет положительное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе <p>-50 и более (удовлетворительно)</p> <p>Задание 1, 2- ответ в основном правильный, логически выстроен, приведены не все необходимые выкладки, использована профессиональная лексика. Практическое задание выполнено частично.</p> <p>Задание 3: • выполнил индивидуальный план прохождения производственной практики не в полном объеме;</p> <ul style="list-style-type: none"> • не в полной мере осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; • в период прохождения производственной практики выполнил спектр функций, которые частично соответствуют области профессиональной деятельности; • во время защиты ответил на вопросы по существу без должной аргументации; • оформил дневник и отчет о прохождении производственной практики с недостатками; • имеет характеристику по освоению профессиональных компетенций в период прохождения производственной практики от Организации с указанием отдельных недостатков; • имеет положительное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе. <p>-Менее 50 (неудовлетворительно)</p> <p>Задание 1, 2 - ответы на теоретическую часть неправильные или неполные. Практическое задание не выполнено.</p> <p>Задание 3: не выполнил индивидуальный план прохождения производственной практики;</p> <ul style="list-style-type: none"> не осуществил подборку необходимых нормативных правовых документов в соответствии с объектом исследования; в период прохождения практики выполнил спектр функций, которые не соответствуют области профессиональной деятельности; во время защиты не ответил на заданные вопросы или ответил неверно, не по существу; неправильно оформил дневник и отчет о прохождении производственной практики;
--	---	--

		имеет отрицательную характеристику по освоению профессиональных компетенций в период прохождения производственной практики от Организации; имеет отрицательное заключение об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, содержащееся в аттестационном листе.
--	--	---

Типовые задания для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Промежуточная аттестация по ПМ.01 «Разработка анимационных проектов» проводится в форме дифференцированного зачета по УП.01.01 «Учебная практика», а также экзамен квалификационный по модулю МДК.01.01. «Композиция и художественный образ».

Типовые задания для проведения промежуточной аттестации – экзамен.

Задания 1-го типа

1. Композиция как учебный предмет. Предмет, цели, задачи и содержание курса композиции.
2. Определение понятий «композиция», «структура», «конструкция», «компоновка».
3. Понятие «художественный образ». Способы художественного обобщения: типизация и идеализация.
4. Общие и специфические черты художественного образа в различных видах и жанрах изобразительного искусства.
5. Основные законы композиции.
6. Организационно - выразительные элементы композиции
7. Ритм как особая композиционная закономерность
8. Основные правила, приемы и средства композиции
9. Композиция натюрморта. Задачи. Натюрморт как часть тематической картины и как самостоятельный жанр изобразительного искусства.
10. Композиционные основы построения интерьера.
11. Композиция пейзажа. Пейзаж как составная часть картины и как самостоятельный жанр изобразительного искусства. Виды пейзажа.
12. Этуд и пейзаж-картина (сходство и различие). Изобразительно - выразительные средства и приемы в композиции пейзажа.
13. Композиция портрета. Портрет в тематической картине и как самостоятельный жанр изобразительного искусства.
14. Психологическая характеристика портретируемого и художественный образ. Роль костюма, позы, жеста, аксессуаров, интерьера в характеристике портретируемого.
15. Композиция тематической картины. Методика работы над многофигурной композицией.
16. Работа над созданием образа в тематической картине. Роль психологических контрастов в достижении эмоциональной выразительности композиции (с примерами из произведений).
17. Композиция как учебный предмет. Предмет, цели, задачи и содержание курса композиции.
18. Определение понятий «композиция», «структура», «конструкция», «компоновка».
19. Психология художественного творчества. Роль и место композиции в воспитании художника.

Задания 2-го типа:

1. Что включает материально-техническая база для реализации анимационных программ?

2. Опишите типовую структуру анимационной службы.
3. Назовите требования, предъявляемые к аниматорам.
4. Охарактеризуйте типы анимационных программ.
5. Какую характеристику имеют анимационные программы?
6. Охарактеризуйте основные принципы анимационной деятельности.
7. Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа.
8. Определение пропорциональных соотношений персонажей между собой.

Композиционное построение ключевых кадров.

9. Композиционное построение ключевых кадров. Выполнение эскиза локации в цвете.

10. Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия.

11. Графическая проработка отобранных эскизов кадров, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.

12. Разработка художественного оформления работ.

13. Линейная и тональная проработка отобранных эскизов кадров.

14. Цветовое решение эскизов с использованием неограниченной палитры.

15. Работа художника с персонажами.

16. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров

17. Работа над мультфильмом по заданному сюжету.

18. Переработка прототипов. Разработка персонажей.

19. Уточнение основных пропорций персонажей.

20. Определение предварительного рисунка "линейки персонажей"

21. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.

22. Выполнение эскизов в заданной технике, в полном размере.

23. Композиционное построение ключевых кадров.

24. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.

25. Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.

26. Разработка художественного оформления работы.

Задания 3-го типа:

1. Создать аниматик, используя знания анимации, актерского мастерства, методов построения композиции кинокадра и умение правильно использовать музыкально сопровождение и озвучку.

Типовые задания для проведения промежуточной аттестации - дифференцированный зачет по учебной практике.

Поясните этапы выполнения задания практики в соответствии с представленным дневником и отчетом.

1. Расскажите, как Вы осуществляли конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах?

2. Расскажите, как как проводилась разработка элементов графического анимационного сюжета?

3. Расскажите, как происходил выбор стилистики вашего анимационного проекта?

4. Расскажите, как Вы осуществляли применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика?

5. Расскажите, как Вы осуществляли анимирование графических объектов и персонажей?

6. Расскажите, как Вы осуществляли применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилит) программ компьютерной анимации для создания анимационных

объектов?