

**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
УП.01.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА
(практика по профилю специальности)
ПМ.01. РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ**

**по специальности
55.02.02 АНИМАЦИЯ (по видам)
углубленной подготовки**

ОДОБРЕНО

Предметной (цикловой)
комиссией специальности
«Анимация»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по учебно-
воспитательной работе

Рабочая программа учебной практики разработана в соответствии с: федеральным государственным образовательным стандартом по специальности среднего профессионального образования 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. №992 и зарегистрированным Министерством юстиции Российской Федерации 25 августа 2014 г. (Регистрационный №33819); Приказом Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 г. №885/390 «О практической подготовке обучающихся».

Программа разработана БПОУ «Чебоксарское художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ
4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

ПП.04.01 ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной практики является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация (по видам) углубленная подготовка в части освоения основного вида профессиональной деятельности **Разработка анимационных проектов**: ОК. 1-9, ПК 1.1 - 1.4, 1.7, 1.9, 2.2 - 2.4

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.

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

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.

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять 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 для совершенствования 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 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.

1.2. Цели и задачи учебной практики, требования к результатам освоения практики:

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 формирование необходимых ими умений и опыта практической работы:

- 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;

Задачи учебной практики:

1. Участие в установочном мероприятии по практике: цель, задачи, содержание практики, требования к отчетной документации обучающегося по практике.
2. Чтение и разбор сценариев анимационных фильмов (определение темы, идеи, конфликта, сюжетного хода, композиционного построения, деление на эпизоды, образ главного героя, определение используемых автором художественных приемов, определение способа монтажа материала в сценарии) с целью выявления основных отличий литературного сценария от всех других типов литературных произведений,
3. Выбор произведения как основы для создания анимационного фильма (басня, стихотворение, рассказ, песня и т.д.).
4. Разработка концепции анимационного проекта
5. Расчёт основных технико-экономических показателей проектирования
6. Проведение проектного анализа анимационного проекта
7. Реализация творческой идеи:
8. Участие в итоговом аналитическом мероприятии по практике (оформление отчетной документации по итогам практики), дифференцированный зачёт.

1.3. Количество часов на освоение программы учебной практики: всего - 2 недели, 72 часа, 2 курс 4 семестр.

Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УП.01.01. УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения учебной практики является приобретенный практический опыт, сформированность общих и профессиональных компетенций в рамках ПМ.01. Разработка анимационных проектов: ОК 1 - 9, ПК 1.1 - 1.4, 1.7, 1.9, 2.2 - 2.4

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.1.	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.
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.	Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.
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.
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, определять 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 для совершенствования профессиональной деятельности.
ОК 6	Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.
ОК 7	Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.
ОК 08	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 09	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРАКТИКИ ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)

3.1. Задания на практику

№	Код и наименование ПК	Задания на практику
1.	ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.	– создавать киносценарий;
2.	ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	– разрабатывать режиссерскую основу;
3.	ПК 1.3. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.	– отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений;
4.	ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	– выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;
5.	ПК 1.7. Писать режиссерский сценарий по литературному сценарию для выполнения анимационного сюжета.	– создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;
6.	ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.	– строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис;
7.	ПК 2.2. Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	– проводить проектный анализ анимационного проекта;
8.	ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	– разрабатывать концепцию анимационного проекта;
9.	ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.	– выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
10.	ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	– выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
11.	ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	– 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
		Осознание социокультурной, образовательной и личностно-развивающей функции будущей профессии, демонстрация примеров реализации этих функций в современном обществе
		Проявление самостоятельности, инициативы при решении профессиональных задач

12.	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
13.	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
14.	ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Эффективное использование программного обеспечения для совершенствования профессиональной деятельности
15.	ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	Эффективность организации коллективной (командной) работы в профессиональной деятельности
16.	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
17.	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
18.	ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	Демонстрация навыков в технологиях в профессиональной деятельности

3.2. Содержание УП.01.01 Учебной практики ПМ.01 Разработка анимационных проектов

Наименование разделов, тем	Содержание работ	Объем часов	Уровень освоения
Виды работ: Работа над аниматиком по произведению на выбор, с использованием выбранной студентом стилистики		72	
Организация практики. Вводная лекция	Установочная лекция по практике: определение целей и задачи практики и объёма выполняемых заданий, требования к отчётной документации обучающегося по практике. Ознакомление с календарным планом-графиком в соответствии с учебным планом. Инструктаж по технике безопасности.	2	1,2
Выполнение работ над	Содержание	3	2,3

мультфильмом по произведению на выбор, с использованием выбранной студентом стилистики	1	Выявления основных отличий литературного сценария от всех других типов литературных произведений, чтение и разбор сценариев анимационных фильмов: определение темы, идеи, конфликта, сюжетного хода, композиционного построения, деление на эпизоды, образ главного героя, определение используемых автором художественных приемов, определение способа монтажа материала в сценарии		
	2	Выбор произведения как основы для создания анимационного фильма (басня, стихотворение, рассказ, песня и т.д.).	2	
	3	Разработка концепции анимационного проекта	2	
	4	Расчёт основных технико-экономических показателей проектирования	2	
	5	Проведение проектного анализа анимационного проекта	2	
	6	Реализация творческой идеи:		
		Определение драматической ситуации литературного произведения через описание последовательности действий в произведении	2	
		Определение идеи, конфликта, сюжетного хода, композиционного построения	3	
		Разработка и создание основных образов сценария в выстраивании их взаимоотношений	3	
		Создание литературного сценария анимационного фильма на основе следующих категорий: катарсис, саспенс, мимесис	3	
		Разработка режиссерской основы анимационного фильма	6	
		Раскадровка. Аниматика	6	
		Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта в выполнении эскизов в соответствии с тематикой проекта	6	
	Отрисовка образов основных персонажей анимационного фильма	6		
	Отрисовка сцен анимационного фильма	6		
	Создание целостной композиции на плоскости, в объёме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; используя	6		

		преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм		
		Создание цветового единства в композиции по законам колористики	6	
		Монтаж анимационного проекта (соединение звуковой дорожки с анимационными сценами в соответствии с режиссёрской основой проекта, пробный вариант записи)	3	
Заключительный этап практики	Содержание		3	1, 2
	1.	Подготовка материала к сдаче зачета. Оформление материалов практики. Дифференцированный зачёт.		
ИТОГО			72 часа 2 недели	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Учебная практика по виду профессиональной деятельности «Разработка анимационных проектов» углубленной подготовки направлена на отработку умений обучающихся, полученных при изучении междисциплинарных курсов по профессиональному модулю.

Перед началом практики обучающиеся проходят обязательный инструктаж по технике безопасности, предупреждаются о правилах поведения во время прохождения практики, целях и задачах, этапах работы.

За время учебной практики обучающиеся должны выполнить задания на практику в соответствии с данной рабочей программой практики.

4.2. Кадровое обеспечение образовательного процесса

ППССЗ по специальности должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Доля преподавателей, имеющих высшее образование, должна составлять не менее 90 процентов в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной программе.

Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла, эти преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже 1 раза в 5 лет.

До 10 процентов от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими СПО и государственные почетные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими СПО и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет.

4.3. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/97584>

Интернет-ресурсы:

Глоссарий сценарных терминов <https://pub.wikireading.ru/hDborMgmjf>

[Мультяшный бизнес: анимация на экспорт и для своих | Rusbase \(rb.ru\)](#) Мультяшный бизнес: анимация на экспорт и для своих. Кто, как и для кого делает мультфильмы в России? Май 2019 г.

https://helpx.adobe.com/ru/pdf/illustrator_reference.pdf

https://helpx.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2015/illustrator_reference.pdf

https://help.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2014/illustrator_reference.pdf

https://help.adobe.com/archive/ru/illustrator/cc/2013/illustrator_reference.pdf

<http://intellekt.kiev.ua/stati/adobe-illustrator-vs-coreldraw.html> <http://nersoft.net/126-otlichiya-adobe-illustrator-i-corel-draw.html>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Форма промежуточной аттестации дифференцированный зачет на основании ведения дневника, выполнения заданий практики, отчёта по итогам учебной практики (по установленной в колледже форме), слайд - презентации как иллюстрация отчёта к тексту выступления обучающегося на итоговом аналитическом мероприятии по УП (по желанию). На зачете оформляется аттестационный лист обучающегося по итогам учебной практики

Формы итогового контроля выполнения программы УП	Формы текущего контроля по УП - выполнение заданий практики оформляются в дневнике УП
Дифференцированный зачет	Наблюдение за работой студента на практике, систематическим выполнением заданий практики. Контроль ведения дневника практики, приложений к дневнику. Консультации по вопросам выполнения заданий практики. Анализ письменного отчета по итогам практики.
	Анализ готовности творческого проекта – анимационного проекта

Контроль и оценка результатов освоения учебной практики осуществляется преподавателем-руководителем в процессе её освоения, а также сдачи обучающимися дифференцированного зачета.

Контроль и оценка результатов освоения программы УП «Разработка анимационных проектов».

Критерии результатов освоения программы УП по видам деятельности на практике (формирование у обучающихся умений, приобретения первоначального практического опыта)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
создание киносценария;	– оформление результатов выполнения заданий в формах дневника, приложениях к дневнику в соответствии требованиями инструкции преподавателя. Полнота и правильность выполнения заданий практики, сформированность умений, первоначального практического опыт	– Оценка качества выполнения заданий практики, заполнения соответствующих форм в дневнике практики. Контроль оформления и систематизация приложений к дневнику практики. – Дифференцированный зачет (оценка презентации работы на практике, разработанного анимационного проекта). – Оформление аттестационного листа (определяются уровни сформированности умений, первоначального практического опыта)
разработка режиссерской основы;		
проведение сравнительного анализа литературного сценария от всех других типов литературных произведений;		
выявление в любом прозаическом произведении драматической ситуации; создание системы основных образов сценария, правильное выстраивание их взаимоотношения;		
построение литературного сценария, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис;		
проведение проектного анализа анимационного проекта;		
разработка концепции анимационного проекта;		
выбор графических средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;		
выполнение эскизов в соответствии с тематикой проекта; реализация творческих идей;		
создание целостной композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;		
использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;		
создание цветового единства в композиции по законам колористики;		
проведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования		