



АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕДЖ «СИНЕРГИЯ»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве

для специальности

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Якутск, 2023

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от « 28 » июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор АНО СПО «Цифровой
колледж «Синергия»
_____ С.Н.Семенов
« _____ » _____ 2023 г.

Рабочая программа дисциплины ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 55.02.02 *Анимация и анимационное кино (по видам)*, утвержденного приказом Министерства просвещения РФ от 12.12.2022 г. № 1098 (зарегистрирован в Минюсте РФ 24.01.2023 № 72113)

Организация-разработчик: АНО СПО «Цифровой колледж «Синергия»

Составитель:
Сидорова А.Ю., зам.директора по УВР

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт рабочей программы дисциплины	4
2. Структура и содержание дисциплины	7
3. Условия реализации рабочей программы дисциплины	11
4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины	13

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.06. ИСТОРИЯ ТЕХНОЛОГИЙ И СТИЛЕЙ В ВИЗУАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа дисциплины ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве является частью основной профессиональной образовательной программы СПО – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 *Анимация и анимационное кино (по видам)*, входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 *Экранные искусства*.

1.2 Место дисциплины в структуре образовательной программы:

Дисциплина ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве является обязательной дисциплиной общепрофессионального цикла.

1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся **должен уметь:**

У₁ - анализировать художественных произведения в контексте историко-стилевых закономерностей развития искусства определенного периода;

У₂ - оценивать художественные особенности и педагогический потенциал произведений живописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии;

У₃ - выявлять национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи с общеевропейскими художественными закономерностями.

знать:

З₁ - социокультурные и исторические закономерности развития искусства за рубежом и в России;

З₂ – художественное своеобразие стилей и направлений искусства,

З₃ – основные принципы и методы анализа художественных произведений;

З₄ – технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения.

С целью овладения **общими компетенциями (ОК):**

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, *предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях*¹;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и *иностранном* языках.

и профессиональными компетенциями (ПК):

ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.

ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.

ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки

ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.

ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.

¹ Выделенное курсивом не формируется в рамках данной дисциплины

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы дисциплины:

Объем дисциплины – 110 часов, в том числе
в форме практической подготовки – 44 часа

включает:

объем работы обучающегося во взаимодействии с преподавателем – 88 часов, в том числе

практические занятия – 44 часа;

самостоятельная работа обучающегося – 22 часа;

Обязательная часть рабочей программы составляет – 110 часов,
вариативная часть – 00 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем дисциплины (всего)	110
<i>в том числе:</i>	
в форме практической подготовки	44
Объем работы обучающегося во взаимодействии с преподавателем	88
<i>в том числе:</i>	
практические занятия	44
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	22
<i>в том числе:</i>	
подготовка к практическим занятиям	6
анализ мультфильмов (анимационных фильмов)	16

2.2. Формы промежуточной аттестации

1 семестр – дифференцированный зачет

2.2. Тематический план и содержание дисциплины ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	В т.ч. практической подготовки	Формируемые компетенции
Тема 1. Визуальные искусства	<i>Содержание учебного материала</i>	36		
	1-2 Декоративно-прикладное и народное искусство	4		ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	3-5 Живопись, графика, скульптура	6		
	6-7 Архитектура	4		
	8 Дизайн	2		
	9 Художественная фотография	2		
	10 Хореография и танец	2		
	Практические занятия	10	10	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	11 Практическое занятие № 1. Народное искусство Якутии			
	12 Практическое занятие № 2. Художники Якутии			
	13 Практическое занятие № 3. Архитектура и архитекторы Якутии			
	14 Практическое занятие № 4. Дизайн с учетом народных особенностей			
	15 Практическое занятие № 5. Танцы народов России			
	Самостоятельная работа обучающихся	6		ОК 01- ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Подготовка к практическим занятиям			
Тема 2. История становления оптико-экранных средств	<i>Содержание учебного материала</i>	12		
	1 Зрительный ряд и зрительная информация; их роль в восприятии внешнего мира. Формы представления визуальной информации человеком. Принципы представления информации человеком	2		ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	2 История появления оптических средств. Классификация оптических средств: лупа, очки, бинокль, телескоп, микроскоп. Классификация оптических приборов, фиксирующих действительность и их историческая эволюция. Классификация экранных средств.	2		
	3 Понятие визуального искусства, медиакультуры, визуального образа культуры, языка коммуникации. Влияние массового производства на появление визуального искусства	2		

	Практические занятия		4	4	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	4-5	Практическое занятие № 6. Просмотр и анализ мультфильмов			
	Самостоятельная работа обучающихся		2		ОК 01- ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Анализ анимационных фильмов по заданному плану				
Тема 3. Зарубежные и русские методологии исследования визуальной культуры	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>12</i>		
	1	Теории визуального образа: основные подходы. Формы визуального контента (классификация М.Ирвина). Теории визуальности (Т.Митчелл, Дж.Элкинс, Н.Мирзоефф)	2	8	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Практические занятия		8		
	2-5	Практическое занятие № 7. Просмотр и анализ мультфильмов У.Диснея			
	Самостоятельная работа обучающихся		4		ОК 01- ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Анализ мультфильмов по заданному плану				
Тема 4. Феномен "экранной культуры". Современные технологии визуальности	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>6</i>		
	1	Содержание категорий экранной культуры: экран, экранность, экранная культура. Экранная культура и электронные СМИ. Соотношение понятий экранная культура и мультимедийная культура.	2	4	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Практические занятия		4		
	2-3	Практическое занятие № 8. Анализ экранной культуры (К.Разлогов).			
	Самостоятельная работа обучающихся		2		ОК 01- ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Анализ мультфильмов по заданному плану				
Тема 5. Структура визуальных практик в современной культуре. Роль кино в презентации историко-культурных и социокультурных ситуаций	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>12</i>		
	1	Классификация кинофильмов: историческое кино, игровое кино, документальное кино, авторское кино. История в фильме или фильм в истории	2		ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	2	Классификация анимационных фильмов. Визуальные технологии в анимации	2		
	Практические занятия		8	8	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	3-6	Практическое занятие № 9. Просмотр и анализ анимационных фильмов			

	Самостоятельная работа обучающихся		2		ОК 01- ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Анализ анимационных фильмов по заданному плану				
Тема 6. Структура визуальных практик в современной культуре. Роль телеиндустрии в конструировании повседневности	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>12</i>		
	1	Содержание понятия «Культура повседневности». Телевидение как неотъемлемая часть повседневной культуры.	2		ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	2	Традиции анализа визуального образа Социокультурный контекст функционирования визуальных образов.	2		
	3	Интерпретация визуальных образов в современном социо-гуманитарном знании. Понимание роли визуальных образов в сфере визуальных средств массовой коммуникации.	2		
	Практические занятия		6		
	4-6	Практическое занятие № 10. Просмотр и анализ современных мультфильмов		6	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Самостоятельная работа обучающихся		2		ОК 01- ОК 03, ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
Анализ анимационных фильмов по заданному плану					
Тема 7. Новые визуальные индустрии в современной культуре	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>10</i>		
	1	Современные визуальные презентации художественной культуры.	2		ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	Практические занятия		4		
	2	Практическое занятие № 11. Визуальное искусство как объект исследования современных ученых		4	ОК 01- ОК 05, ОК 09, ПК 1.1-ПК 1.5
	3	Практическое занятие № 12. Разнообразие современных технических визуальных форм и практик			
Самостоятельная работа обучающихся		4			
Анализ мультфильмов по заданному плану					
		Дифференцированный зачет	2		
		ВСЕГО:	110	44	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы дисциплины проходит в кабинете рисунка и живописи.

Оборудование кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- проектор, экран;
- рабочее место преподавателя – АРМ преподавателя;
- дидактический материал по темам.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

По дисциплине ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве разработана учебно-методическая документация:

- рабочая программа дисциплины;
- фонд оценочных средств;
- методические указания по выполнению заданий на практических занятиях;
- методические указания по выполнению самостоятельной работы.

3.3. Информационное обеспечение обучения

Учебная литература:

1. Агрatina Е. Е. История зарубежного и русского искусства XX века : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Е. Е. Агрatina. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 325 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16253-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530674> (дата обращения: 29.06.2023).

2. Ильина, Т. В. История искусства : учебник для среднего профессионального образования / Т. В. Ильина. — 2-е изд., стер. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 203 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10779-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517369> (дата обращения: 30.06.2023).

3. История искусств. Древний мир и Средневековье : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. М. Ванюшкина, С. А. Тихомиров, И. И. Куракина, Л. В. Дмитриева. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 538 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13459-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа

Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515458> (дата обращения: 30.06.2023).

4. Ванюшкина Л. М. История искусств. Возрождение и Новое время : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. М. Ванюшкина, С. А. Тихомиров, И. И. Куракина. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 484 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13474-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519519> (дата обращения: 30.06.2023).

5. Красильников Р. Л. История отечественной культуры. XX век : учебник для среднего профессионального образования / Р. Л. Красильников. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 203 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-12513-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517912> (дата обращения: 30.06.2023).

6. Сокольникова Н. М. История изобразительного искусства : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Н. М. Сокольникова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 405 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14735-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519776> (дата обращения: 29.06.2023).

Дополнительная литература:

1. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей / М. Саймон. — М.: НТ Пресс, 2006.

2. Фролов М. Учимся на компьютере анимации. Самоучитель для детей и родителей / М. Фролов. — М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002.

3. Шлее М. Профессиональное программирование на C++ / М. Шлее. — СПб.: БХВПетербург, 2015.

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.museikino.ru/funds/animation>
2. <http://www animator.ru>
3. <https://myltik.ru>
4. <https://www.qt.io/download>
5. <https://www.synfig.org/cms/en/download>

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе текущего контроля знаний, проверки выполнения заданий практических занятий и самостоятельной работы, а также во время промежуточной аттестации.

Оценка качества подготовки обучающихся осуществляется через оценку знаний, умений по дисциплине и оценку сформированности компетенций.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения	
	Текущий контроль	Промежуточная аттестация
уметь:		
У ₁ - анализировать художественных произведения в контексте историко-стилевых закономерностей развития искусства определенного периода;	- оценка выполнения заданий на практических занятиях; - оценка выполнения заданий самостоятельной работы	- дифференцированный зачет
У ₂ - оценивать художественные особенности и педагогический потенциал произведений живописи, скульптуры, архитектуры, музыки и хореографии;		
У ₃ - выявлять национально-стилевое своеобразие произведений искусства во взаимосвязи с общеевропейскими художественными закономерностями.		
знать:		
З ₁ - социокультурные и исторические закономерности развития искусства за рубежом и в России;	- оценка выполнения заданий на практических занятиях; - устный опрос;	- дифференцированный зачет
З ₂ – художественное своеобразие стилей и направлений искусства,		
З ₃ – основные принципы и методы анализа художественных произведений;		
З ₄ – технологического процесса производства анимации для телепрограмм различных жанров, рекламы и клипов на уровне воспроизведения.		

Оценка *общих компетенций (ОК)*:

Результат (общие компетенции)	Основные показатели
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	- самостоятельно организует свою деятельность по выданным заданиям - умеет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий по дисциплине
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и	- осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях - извлекает информацию с электронных носителей

информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - использует средства ИТ для обработки и хранения информации - представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения - создает презентации в различных формах
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, <i>предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере</i> , использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях ²	<ul style="list-style-type: none"> - берет на себя ответственность за принятое решение/совершенный поступок - ответственно выполняет разовые/постоянные поручения в группе - может спрогнозировать результат - умеет оценить свои действия, поступки и проанализировать их
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	<ul style="list-style-type: none"> - устанавливает позитивный стиль общения - выбирает стиль общения в соответствии с ситуацией - признает чужое мнение - при необходимости отстаивает собственное мнение - принимает критику - ведет деловую беседу в соответствии с этическими нормами - соблюдает официальный стиль при оформлении документов - выполняет письменные и устные рекомендации преподавателя - способен к эмпатии - организует коллективное обсуждение рабочей ситуации
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	<ul style="list-style-type: none"> - умеет передавать информацию другому человеку - способен правильно формулировать свои мысли в устной и письменной формах - способен письменно оформлять свои мысли
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<ul style="list-style-type: none"> - осуществлять эффективный поиск необходимой информации в российских и зарубежных источниках: нормативно-правовой документации, стандартов, научных публикации, технической документации;

Оценка профессиональных компетенций (ПК) происходит через освоенные знания и умения.

Критерии и методы оценки освоения дисциплины отражены в фонде оценочных средств.

² Выделенное курсивом не формируется в рамках данной дисциплины

