



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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной практики

УП.01. Учебная практика

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 учебной практики УП.01. Учебная практика 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 образования и науки РФ от 12.12.2022 г. № 1098

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

Составитель:

Сидорова А.Ю., зам.директора по УВР

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	4
2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ	10

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

УП.01. Учебная практика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа УП.01. Учебная практика является частью основной профессиональной образовательной программы СПО – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности *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 учебной практики в структуре образовательной программы:

Учебная практика УП.01. является разделом образовательной программы и частью профессионального модуля ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий, проходит концентрированно-рассредоточено в 3х семестрах.

1.3. Цели учебной практики – требования к результатам

Учебная практика направлена на формирование умений и приобретение практического опыта по ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий и необходима для освоения общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК):

уметь:

У₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

У₂ - создавать 2D-раскадровку в анимационном кино;

У₃ - моделировать пространство;

У₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.

иметь практический опыт в:

ПО₁ - эскизном рисовании;

ПО₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения;

ПО₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПО₄ - использовании инструментария и спектра возможностей в сфере графической реализации идей и подаче проектных концепций;

ПО₅ - создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.

Результатом освоения рабочей программы учебных практик является также овладение **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.

ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.

и 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.

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команд

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

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.

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

1.4. Количество часов на освоение учебной практики

Общее количество часов – 216 часов (7 недель)

в том числе в форме практической подготовки – 216 часов

1.5. Формы промежуточной аттестации

2 семестр – дифференцированный зачет

3 семестр – дифференцированный зачет

4 семестр – дифференцированный зачет

2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Содержание практики, виды работ, обеспечивающие формирование умений и приобретение практического опыта		Объем часов	В т.ч. практическая подготовка
<i>Виды работ</i>			
1	Знакомство с программой практики, сроками и условиями выполнения работ. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2
2	Выполнение эскиза к мультфильму в технике традиционной анимации	34	34
3	Выполнение эскиза к мультфильму в технике перекладной анимации	34	34
4	Дифференцированный зачет	2	2
	ВСЕГО:	72	72
1	Знакомство с программой практики, сроками и условиями выполнения работ. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2
2	Выполнение эскиза к мультфильму в кукольной анимации	32	32
3	Дифференцированный зачет	2	2
	ВСЕГО:	36	36
1	Знакомство с программой практики, сроками и условиями выполнения работ. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2
2	Выполнение эскиза к мультфильму в технике покадровой анимации	34	34
3	Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике	72	72
4	Дифференцированный зачет	6	6
	ВСЕГО:	108	108
	ИТОГО:	216	216

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы УП.01. Учебная практика проходит в колледже в лаборатории компьютерного дизайна и компьютерной графики.

3.2 Учебно-методическое обеспечение обучения

Учебная литература:

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11227-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495741> (дата обращения: 09.07.2023).

Интернет-ресурсы

1. <http://www.hexer.ru/publish.shtml>
2. <http://www.moldovenii.md/ru/news/view/section/11/id/3983>
3. <http://ru.wikimultia.org/wiki/Мультипликация>
4. <http://www.liveinternet.ru/community/1019203/post291811770/>
5. <http://forumomarvel.forumbb.ru/viewtopic.php?id=160>
6. <http://www.jurnal.org/articles/2008/ped27.html>
7. <http://www.render.ru/>
8. <http://making-of.com.ua/films/69-avatar>
9. <http://www.lookatme.ru/mag/industry/kinozavtra>

3.3 Учебно-методическое обеспечение обучения

По УП.01. Учебная практика создана учебно-методическая документация:

- Рабочая программа;
- Оценочные материалы;
- Методические указания по выполнению видов работ;
- Дидактический материал.

3.4. Общие требования к организации учебной практики

По результатам прохождения учебной практики обучающиеся сдают выполненные задания по видам работ.

Форма промежуточной аттестации – *дифференцированный зачет*.

3.5. Кадровое обеспечение

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство учебной практикой:

- учебная практика УП.01. проводится преподавателем, имеющим высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным. Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Контроль и оценка результатов выполнения работ обучающимися осуществляется руководителями практики в ходе выполнения этих работ и во время дифференцированного зачета (сдача готовых работ).

Оценка качества освоения рабочей программы практики обучающимся включает текущий контроль и промежуточную аттестацию.

<i>Код и наименование формируемых компетенций</i>	<i>умения и практический опыт</i>	<i>Формы контроля и оценки результатов освоения</i>	
		<i>Текущий контроль</i>	<i>Промежуточная аттестация</i>
ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков. положения частей компьютерной модели.	уметь: У ₃ - моделировать пространство; иметь практический опыт в: ПО ₁ - эскизном рисовании; ПО ₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения;	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения	уметь: У ₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У ₃ - моделировать пространство; У ₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания. иметь практический опыт в: ПО ₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения; ПО ₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

	<p>визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>ПО₅ - создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.</p>		
<p>ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки</p>	<p>уметь:</p> <p>У₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>иметь практический опыт в:</p> <p>ПО₂ - создании анимационных персонажей, мультдвижения;</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>
<p>ПК 1.4. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов.</p>	<p>уметь:</p> <p>У₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>У₃ - моделировать пространство;</p> <p>иметь практический опыт в:</p> <p>ПО₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>ПО₄ - использовании инструментария и спектра возможностей в сфере графической реализации идей и подаче проектных концепций;</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>
<p>ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового</p>	<p>уметь:</p> <p>У₁ - находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>У₃ - моделировать пространство;</p> <p>У₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>

изменения частей компьютерной трехмерной модели.	<p>иметь практический опыт в:</p> <p>ПО₃ - проектировании художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>ПО₄ - использовании инструментария и спектра возможностей в сфере графической реализации идей и подаче проектных концепций;</p>		
ПК 1.6. Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	<p>уметь:</p> <p>У₂ - создавать 2D-раскадровку в анимационном кино;</p> <p>У₃ - моделировать пространство;</p> <p>У₄ - расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.</p> <p>иметь практический опыт в:</p> <p>ПО₅ - создания аниматики посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся, не только сформированность профессиональных компетенций (ПК), но и **общих компетенций (ОК)**:

Результаты (сформированные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	- самостоятельно организует свою деятельность по выданным заданиям умет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий по дисциплине	комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

<p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - осуществляет поиск информации в сети Интернет и различных электронных носителях - извлекает информацию с электронных носителей - использует средства ИТ для обработки и хранения информации - представляет информацию в различных формах с использованием разнообразного программного обеспечения <p>дает презентации в различных формах</p>		
<p>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</p>	<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 - знает основную нормативную документацию по предпринимательской деятельности и может ее найти в поисковых системах; - определяет возможности/невозможности предпринимательства той или иной возникшей ситуации - успешно учится, выполняет повседневные поручения/обязанности, связанные с финансами (оплата проезда, покупка продуктов, обеда) - владеет навыками обращения с банковскими картами 		
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<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 		
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке</p>	<ul style="list-style-type: none"> - умеет передавать информацию другому человеку - способен правильно формулировать свои мысли в устной и письменной формах 		

Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	- способен письменно оформлять свои мысли		
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.	- ведет деловую беседу в соответствии с этическими нормами - признает чужое мнение - способен к эмпатии - не обманывает - старается выполнять задания сам, не прибегая к помощи других		
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	держивает чистоту в кабинете/лаборатории и на своем рабочем месте кватно реагирует на внезапное изменение ситуации (звонок, сирена, сигнал тревоги) деет информацией по рациональной организации технологического процесса ет правила безопасного ведения работ		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ещает учебные занятия, практику; утствие пропусков по болезни ещение спортивных секций в колледже и вне (по различным видам спорта) ет здоровый образ жизни		
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и	- осуществлять эффективный поиск необходимой информации в российских и зарубежных источниках: нормативно-правовой документации, стандартов, научных публикации, технической документации;		

иностранном языках	<ul style="list-style-type: none"> - уметь применять лексику и грамматику иностранного языка для перевода текста, содержание которого включает профессиональную лексику; - уметь анализировать, систематизировать и применять в профессиональной деятельности информацию, содержащуюся в документации профессиональной области. 		
--------------------	---	--	--

Критерии и методы оценки сформированности практического опыта отражены в фонде оценочных средств УП.01. Учебная практика по ПМ.01. Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий.