



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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной практики

УП.02. 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.02. 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.02. Учебная практика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа УП.02. 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.02. является разделом образовательной программы и частью профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий, проходит концентрированно-рассредоточено в 4х семестрах.

1.3. Цели учебной практики – требования к результатам

Учебная практика направлена на формирование умений и приобретение практического опыта по ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий и необходима для освоения общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК):

уметь:

У₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;

У₂ - включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;

У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;

У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;

У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

У₆ - анимировать графические объекты и персонажи;

У₇ - применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов.

иметь практический опыт:

ПО₁ - использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;

ПО₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;

ПО₃ - создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;

ПО₄ - создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;

ПО₅ - работы над сценами с механикой и биомеханикой;

ПО₆ - работы с репликами и музыкой;

ПО₇ - создания анимационного сюжета;

ПО₈ - разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях.

Результатом освоения рабочей программы учебных практик является также овладение **профессиональными компетенциями (ПК):**

ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.

ПК 2.2. Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и сооружения в сцене под камеру.

ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.

ПК 2.4. Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.

ПК 2.5. Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.

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 (6 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

5 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	Работа с изображением в растровом графическом редакторе.	18	22
3	Работа с текстом в растровом графическом редакторе	8	22
4	Работа с цветом. Эффекты изображения	6	6
5	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	Создание и редактирование векторных изображений	10	10
3	Создание эффектов векторных изображений	6	6
4	Создание GIF анимации	12	12
5	Дифференцированный зачет	6	6
	ВСЕГО:	36	36
1	Знакомство с программой практики, сроками и условиями выполнения работ. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2
2	Риггинг персонажа	64	64
3	Дифференцированный зачет	6	6
	ВСЕГО:	72	72
1	Знакомство с программой практики, сроками и условиями выполнения работ. Требования охраны труда и техники безопасности	2	2
2	Монтаж готового анимационного (мультипликационного) фильма	64	64
3	Дифференцированный зачет	6	6
	ВСЕГО:	72	72
	ИТОГО:	216	216

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы УП.02. Учебная практика проходит в колледже в лаборатории компьютерного дизайна и компьютерной графики.

3.2 Учебно-методическое обеспечение обучения

Учебная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504> (дата обращения: 30.06.2023).

2. Колошкина И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 233 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15862-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510043> (дата обращения: 29.06.2023).

3. 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://ru.wikipedia.org/>
8. <http://www.render.ru/>
9. <http://making-of.com.ua/films/69-avatar>
10. <http://www.lookatme.ru/mag/industry/kinozavtra>

3.3 Учебно-методическое обеспечение обучения

По УП.02. 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.02. 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 отчета).

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

Код и наименование формируемых компетенций	умения и практический опыт	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	<p>уметь: У₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; У₂ - включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; У₆ - анимировать графические объекты и персонажи; У₇ - применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов.</p> <p>иметь практический опыт: ПО₃ - создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики; ПО₄ - создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 2.2. Выставлять персонажей анимационного	<p>уметь: У₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; У₆ - анимировать графические объекты и персонажи;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

кино, объектов и сооружения в сцене под камеру.	<p>иметь практический опыт: ПО₁ - использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;</p>		
<p>ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.</p>	<p>уметь: У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; У₆ - анимировать графические объекты и персонажи; У₇ - применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов.</p> <p>иметь практический опыт: ПО₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; ПО₄ - создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете; ПО₅ - работы над сценами с механикой и биомеханикой; ПО₆ - работы с репликами и музыкой; ПО₇ - создания анимационного сюжета; ПО₈ - разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях.</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>
<p>ПК 2.4. Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.</p>	<p>уметь: У₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; У₂ - включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>

	<p>У₆ - анимировать графические объекты и персонажи; У₇ - применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов.</p> <p>иметь практический опыт:</p> <p>ПО₁ - использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков; ПО₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; ПО₃ - создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики; ПО₄ - создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете; ПО₅ - работы над сценами с механикой и биомеханикой; ПО₆ - работы с репликами и музыкой; ПО₇ - создания анимационного сюжета; ПО₈ - разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях.</p>		
<p>ПК 2.5. Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.</p>	<p>уметь:</p> <p>У₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; У₂ - включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм; У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах; У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика; У₆ - анимировать графические объекты и персонажи; У₇ - применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов.</p> <p>иметь практический опыт:</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>

	ПО ₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; ПО ₅ - работы над сценами с механикой и биомеханикой; ПО ₆ - работы с репликами и музыкой; ПО ₇ - создания анимационного сюжета; ПО ₈ - разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях.		
--	---	--	--

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	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно организует свою деятельность по выданным заданиям - умеет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий по дисциплине 	<i>комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</i>	<i>- дифференцированный зачет</i>
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<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 - дает презентации в различных формах 		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, <i>предпринимательскую</i>	<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 		

<p>деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>	<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 		
<p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 		

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;	<p>держивает чистоту в кабинете/лаборатории и на своем рабочем месте</p> <p>кватно реагирует на внезапное изменение ситуации (звонок, сирена, сигнал тревоги)</p> <p>деет информацией по рациональной организации технологического процесса</p> <p>ет правила безопасного ведения работ</p>		
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<p>ещает учебные занятия, практику;</p> <p>утствие пропусков по болезни</p> <p>ещение спортивных секций в колледже и вне (по различным видам спорта)</p> <p>ет здоровый образ жизни</p>		
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; - 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.02. Учебная практика по ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий.

