



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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
профессионального модуля

**ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их
постобработка с использованием диджитал-технологий**

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 профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий 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

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля	4
2. Структура и содержание профессионального модуля	8
3. Условия реализации рабочей программы профессионального модуля	19
4. Контроль и оценка освоения профессионального модуля (вида деятельности)	22

1 Паспорт рабочей программы профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий является частью основной профессиональной образовательной программы СПО – программы подготовки специалистов среднего звена по *55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)*, входящей в состав укрупненной группы специальностей *55.00.00 Экранные искусства*.

1.1 Место профессионального модуля в структуре образовательной программы

Профессиональный модуль ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий входит в состав профессионального учебного цикла образовательной программы.

1.2 Требования к результатам освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

знать:

- З₁ - компьютерные анимационные программы;
- З₂ - средства обработки изображения с использованием современных программных средств;
- З₃ - об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;
- З₄ - принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;
- З₅ - комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
- З₆ - технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
- З₇ - способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;
- З₈ - технические характеристики современных графических станций;
- З₉ - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов);
- З₁₀ - основные типы накопителей информации;

З₁₁ - характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;

З₁₂ - системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;

З₁₃ - программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

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 профессионального модуля является овладение обучающимися видом деятельности – ВД.02 Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий, в том числе 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 команде;

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.

1.3 Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Общая учебная нагрузка обучающегося:	952
<i>в том числе</i>	
<i>в форме практической подготовки</i>	<i>774</i>
Объем работы обучающегося во взаимодействии с преподавателем	450
<i>Самостоятельная работа обучающегося</i>	<i>118</i>
<i>Учебная практика</i>	<i>216</i>
<i>Производственная практика</i>	<i>144</i>
<i>Промежуточная аттестация</i>	<i>24</i>
	Всего: 952

Обязательная часть учебной нагрузки составляет 640 часов, вариативная часть - 312 часов.

2 Структура и содержание профессионального модуля

2.1 Структура, объем профессионального модуля и виды учебной деятельности

Коды профессиональных компетенций	Наименования МДК, практик профессионального модуля	Всего, часов	в том числе в форме практической подготовки	Учебная нагрузка обучающихся							Практика	
				Всего, часов	Во взаимодействии с преподавателем				Самостоятельная работа обучающегося, часов	Промежуточная аттестация	Учебная, часов	Производственная, часов
					в том числе							
					занятий на уроках, часов	практических занятий, часов	курсовой проект	консультации				
ПК 2.1 – ПК 2.5	МДК.01.01. Компьютерная анимация, компьютерная графика	354	256	284	28	256	-	-	58	12		
ПК 2.1 – ПК 2.5	МДК.02.02. Риггинг и компьютерная перекладка	232	158	166	8	132	26	-	60	6		
ПК 2.1 – ПК 2.5	УП.02. Учебная практика	216	216								216	
ПК 2.1 – ПК 2.5	ПП.02. Производственная практика	144	144									144
ПК 2.1 – ПК 2.5	Экзамен по модулю ПМ.02	6								6		
	Всего по ПМ.02:	952	774	450	36	388	26	-	118	24	216	144

2.2 Формы промежуточной аттестации

- 2 семестр – экзамен (МДК.02.01)
- 2 семестр – дифференцированный зачет (УП.02)
- 3 семестр – экзамен (МДК.02.01)
- 3 семестр – дифференцированный зачет (УП.02)
- 4 семестр – контрольная работа (МДК.02.02)
- 4 семестр – дифференцированный зачет (УП.02)
- 5 семестр – дифференцированный зачет (МДК.02.02)
- 5 семестр – дифференцированный зачет (УП.02)
- 6 семестр – экзамен (МДК.02.02)
- 6 семестр – дифференцированный зачет (ПП.02)
- 6 семестр – экзамен по профессиональному модулю ПМ.02

2.3 Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	В том числе в форме практической подготовки	Формируемые компетенции	
МДК.02.01. Компьютерная анимация, компьютерная графика		354	256		
Тема 1.1 Основы компьютерной графики	<i>Содержание учебного материала</i>		12	8	ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	1	История компьютерной графики. Направления и области приложения компьютерной графики. Знакомство с различными сферами применения методов и средств компьютерной графики в современном обществе.	2		
	2	Основные виды компьютерной графики	2		
	Практические занятия		8	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	3-6	Практическое занятие № 1. Использование компьютерных технологий при создании анимационных проектов. Основы работы в анимации			
	Самостоятельная работа обучающихся:		6		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
Тема 1.2 Свет и цвет в компьютерной графике. Растровая и векторная графика	<i>Содержание учебного материала</i>		70		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	1	Понятие разрешения. Линиатура. Методы растривания. Оценка качества растровых изображений. Интенсивность тона. Динамический диапазон.	2		
	2	Цветовая палитра. Системы управления цветом. Цветовое пространство. Колометрическая система. Цветовые модели CIE Lab, RGB, HSB, CMYK.	2		
	Практические занятия		20	20	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	3-12	Практическое занятие № 3. Создание рисунков в MS Paint			
	13	Интерфейс графического редактора Adobe Photoshop. Структура окна программы. Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Цвет в Photoshop. Особенности растровых изображений, их достоинства и недостатки. Основные сведения о цвете. Пиксели. Цветовые представления. Способы выделения областей изображения. Работа со слоями. Работа с текстом.	2		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5

		Ретуширование изображений			
	Практические занятия		20	20	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	14-23	Практическое занятие № 4. Анимация в программе Adobe Photoshop			
	24	Линия как элементарный объект векторной графики. Свойства линий и узлов. Способы представления векторных объектов.	2		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	25	Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Преобразование объектов. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Работа с текстом. Способы окрашивания объектов. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.	2		
	Практические занятия		20	20	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	26-35	Практическое занятие № 5. Анимация в программе Adobe Illustrator			
	Самостоятельная работа		12		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	Выполнение заданий в изучаемых программах				
	<i>Содержание учебного материала</i>		20		
Тема 1.3. Технические и программные средства для создания анимационного продукта	1	Печатающие устройства. Сканеры. Ризографы. Плотеры. Фотонаборные аппараты. Цифровые камеры.	2		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	2	Программы- трассировщики (векторизаторы).	2		
	Практические занятия		16	16	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	3-10	Практическое занятие № 6. Работа в программе Figma			
	Самостоятельная работа		6		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	Выполнение индивидуального задания				
	<i>Содержание учебного материала</i>		24	16	
Тема 1.4. Технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации	1	Цифровые фото и видеокамеры. Декодеры. Микшерские пультаы.	2		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	2	Звукозаписывающая аппаратура. Программные средства создания и обработки трехмерной графики на ПК.	2		
	3	Профессиональные программные средства для создания и обработки компьютерной анимации и видео.	2		
	4	Форматы файлов компьютерной анимации. Форматы устройства регистрации	2		
	Практические занятия		16	16	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05,
	5-12	Практическое занятие № 7. Сложный монтаж в программе Adobe Photoshop			

					ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
		Самостоятельная работа	4		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
		Изучение программ для создания и обработки компьютерной анимации и видео			ПК 2.1 - ПК 2.5
Тема 1.5. Общее представление о компьютерной анимации		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>14</i>		
		Практические занятия	14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 8. Создание анимации взрыва за счет пустого видеослоя. Создание анимации движения световых пятен, запись анимации в формате gif			
Тема 1.6. Приемы разработки анимационного проекта в 3D Max		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>14</i>		
		Практические занятия	14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 9. Создание анимации движения дельфина в 3D Max. Настройка камеры, создание анимации облета камеры вокруг объекта, создание сцены. Анимация объемной надписи, использование объемных объектов – кубов. Анимация модели кубика-рубика			
		Самостоятельная работа	6		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
		Подготовка к промежуточной аттестации			
		Экзамен	6		
		ВСЕГО (2 семестр)	188		
Тема 1.7. Обработка фотографий		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>14</i>		
		Практические занятия	14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 10. Техника рекламной фотографии: работа с цветом. Ретушь в рекламной фотографии. Инструменты ретуши			
		Самостоятельная работа	4		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
		Обработка фотографий			
Тема 1.8. Обеспечение 3D- графики и виртуального моделирования		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>14</i>		
		Практические занятия	14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 11. Смоделировать сказочный персонаж. Добавить движение. Визуализировать в формате avi.			
		Самостоятельная работа	4		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
		Визуализация сказочного персонажа в формате avi.			
Тема 1.9. Редактирование		<i>Содержание учебного материала</i>	<i>14</i>		

векторных объектов	Практические занятия		14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 12. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.			
	Самостоятельная работа		4		
Создание этикетки					ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
Тема 1.10. Использование цвета в графике	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>14</i>		
	Практические занятия		14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 13. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Создание рекламного блока.			
<i>Содержание учебного материала</i>		<i>14</i>			
Тема 1.11. Создание фильма. Рисование. Слои, кадры и сцены	Практические занятия		14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 14. Начальные установки фильма. Сохранение и публикация проекта. Возможности рисования во FLASH Назначение слоев и их свойства. Использование кадров и сцен			
	Самостоятельная работа		6		
	Этапы создания фильма				
					ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
Тема 1.12. Программное управление кадрами. Адресация объектов в фильме	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>14</i>		
	Практические занятия		14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 15. Метки и комментарии кадров. Управление кадрами фильма. Идентификация клипа в фильме. Пути к объектам			
<i>Содержание учебного материала</i>		<i>14</i>			
Тема 1.13. Расстановка и анимация источников света	Практические занятия		14	14	ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 16. Создание сцены 3D анимации «Источник света»			
	<i>Содержание учебного материала</i>		<i>14</i>		
Тема 1.14. Создание анимации трехмерной сцены	Практические занятия		14	14	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1-7	Практическое занятие № 17. Анимация в GrathEditor (редактор анимационных кривых).			
	Самостоятельная работа		6		
	Выполнение индивидуального задания				
					ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5

Тема 1.15. Технология компьютерного графического исполнения анимационных проектов	<i>Содержание учебного материала</i>		18		
	1	Настройка и ретуширование растровых изображений; Рисование с помощью графического планшета; Трассировка растровых изображений	2		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	Практические занятия		16	16	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
2-9	Практическое занятие № 18. Создание GIF анимации Создание анимации с помощью программы. ADOBE FLASH; Создание анимации с помощью программы Anime Studio Pro; Создание трехмерных изображений на основе объектов примитивов; Моделирование трёхмерных объектов; Создание трехмерной анимации с помощью программы 3DS MAX; Создание трехмерной анимации с помощью программы. Autodesk Maya.				
Самостоятельная работа			6		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
Подготовка к промежуточной аттестации					
			Экзамен	6	
			ВСЕГО по МДК.02.01:	354	256
МДК. 02.02 Риггинг и компьютерная перекладка			232	158	
Тема 2.1 Риггинг	<i>Содержание учебного материала</i>		62	60	
	1	Различные виды риггинга. Особенности подготовки персонажей Риггинг персонажа. Карта персонажа. Набор вариантов одной детали.	2		ОК 01, ОК 05, ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	Практические занятия		60	60	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	2-6	Практическое занятие № 1. Подготовка персонажа в анимации в технике компьютерной перекладки			
	7-11	Практическое занятие № 2. Создание марионетки для компьютерной перекладки: свободная, связанная костяная, деформеры			
	12-16	Практическое занятие № 3. Создание анимации со свободной марионеткой			
	17-21	Практическое занятие № 4. Создание анимации со связанными частями марионетки			
	22-25	Практическое занятие № 5. Создание анимации со скелетной марионеткой и деформерами			
26-31	Практическое занятие № 6. Круговой риг персонажа. Способы создания				

	Самостоятельная работа		24		ОК 01-ОК 03, ОК 05-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	Создание анимации персонажа (по заданию)				
	Контрольная работа		2		
	ВСЕГО (4 семестр)		86		
Тема 2.2 Компьютерная перекладка	<i>Содержание учебного материала</i>		34		ОК 01, ОК 05, ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	1	Анимация готового рига	2		
	Практические занятия		32	32	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 07-ОК 09, ПК 2.1 - ПК 2.5
	2-5	Практическое занятие № 7. Анимация свободной марионетки. Походка, прыжок, поворот головы.			
	6--9	Практическое занятие № 8. Анимация костяной марионетки. Актерский этюд. Тайминг			
	10-13	Практическое занятие № 9. Анимация марионетки с деформерами. Сцена из анимационного проекта			
	14-17	Практическое занятие № 10. Анимация персонажа с круговым ригом. Разворот персонажа в перекладочной компьютерной анимации			
	Самостоятельная работа		12		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
Создание анимации персонажа (по заданию)					
Тема 2.3. Композитинг и монтаж	<i>Содержание учебного материала</i>		40	38	
	1	Программы для монтажа. Импорт файлов, форматы видеоряда	2		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	Практические занятия		38	38	ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	2-6	Практическое занятие № 11. Распределение фрагментов видео по дорожке, способы их обработки и соединения.			
	7-10	Практическое занятие № 12. Титры.			
	Самостоятельная работа		8		
	Завершение заданий практических занятий				
	Дифференцированный зачет		2		
	ВСЕГО (5 семестр)		76		
	11-14	Практическое занятие № 13. Кеинг.			
	15-18	Практическое занятие № 14. Использование эффектов в композитинге.			
19-20	Практическое занятие № 15. Экспорт файлов, параметры экспорта.				
Самостоятельная работа		4			

	Завершение заданий практических занятий					
Курсовой проект	<i>Содержание учебного материала</i>	32				
	1	Разработка творческой идеи и концепции сюжета	2	26	ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5	
	2	Изобразительное решение, подбор персонажей	2			
	3	Работа над сценарием	2			
	4	Работа над черновой раскадровкой	2			
	5	Составление аниматики	2			
	6	Работа над мультипликатом	2			
	7	Эскизирование	2			
	8-9	Монтаж сцен	4			
	10	Создание музыкальной композиции	2			
	11-12	Синхронизация звука и видео	2			
	13	Подготовка к защите курсового проекта	2			
		Самостоятельная работа	6			
	Оформление курсового проекта					
	Самостоятельная работа	6		ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5		
	Подготовка к промежуточной аттестации					
		6				
	Экзамен	6				
	ИТОГО по МДК.02.02	232	158			

УП.02. Учебная практика	<i>Виды работ</i>	216	216	ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	Проведение Инструктажа Создание проектов в MS Paint Работа с изображением в растровом графическом редакторе. Работа с текстом в растровом графическом редакторе Работа с цветом. Эффекты изображения Создание и редактирование векторных изображений Работа с цветом в редакторе векторных изображений Работа с текстом в редакторе векторных изображений Создание эффектов векторных изображений Создание GIF анимации Риггинг персонажа Монтаж готового анимационного (мультипликационного) фильма			
	Дифференцированный зачет	6	6	
	ВСЕГО ПО УП.02.	216	216	

ПП.02. Производственная практика	<i>Виды работ</i>	144	144	ОК 01-ОК 09 ПК 2.1 - ПК 2.5
	Проведение Инструктажа Сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики; Включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм; Конвертирование видеоизображений и сохранение в различных видеоформатах; Разработка элементов графического анимационного сюжета; Применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика; Анимирование графических объектов и персонажей; Применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилитов) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов			
	Дифференцированный зачет	6	6	
	ВСЕГО ПО ПП.02.	144	144	
	Экзамен по модулю	6		
	Итого по ПМ.02	952	774	

2.3. Вариативные часы профессионального модуля

№ п/п	Наименование темы	Объем часов	Примечание
1	МДК.02.01 Компьютерная анимация, компьютерная графика	150	Для углубления знаний, совершенствования умений, а также контроля их освоения
	Самостоятельная работа	58	
	Промежуточная аттестация	12	
	Тема 1.2 Свет и цвет в компьютерной графике. Растровая и векторная графика	14	
	Тема 1.3. Технические и программные средства для создания анимационного продукта	4	
	Тема 1.4. Технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации	4	
	Тема 1.5. Общее представление о компьютерной анимации	4	
	Тема 1.6. Приемы разработки анимационного проекта в 3D Max	4	
	Тема 1.7. Обработка фотографий	4	
	Тема 1.8. Обеспечение 3D-графики и виртуального моделирования	6	
	Тема 1.9. Редактирование векторных объектов	6	
	Тема 1.10. Использование цвета в графике	6	
	Тема 1.11. Создание фильма. Рисование. Слои, кадры и сцены	6	
	Тема 1.12. Программное управление кадрами. Адресация объектов в фильме	6	
	Тема 1.13. Расстановка и анимация источников света	6	
	Тема 1.14. Создание анимации трехмерной сцены	4	
	Тема 1.15. Технология компьютерного графического исполнения анимационных проектов	6	
2	МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка	120	
	Самостоятельная работа	60	
	Промежуточная аттестация	6	
	Дифференцированный зачет	2	
	Курсовой проект	26	
	Тема 2.1 Риггинг	10	
	Тема 2.2 Компьютерная перекладка	8	
	Тема 2.3. Композитинг и монтаж	8	
3	УП.02. Учебная практика	36	Для освоения профессиональных компетенций
4	Экзамен по модулю ПМ.02	6	Для проверки освоения основным видом деятельности ВД.02
	ИТОГО:	312	

3 Условия реализации рабочей программы профессионального модуля

3.1 Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы по профессиональному модулю ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий осуществляется в лаборатории компьютерного дизайна и компьютерной графики.

Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- проектор, экран;
- рабочее место преподавателя – АРМ преподавателя;
- персональные компьютеры на каждого обучающегося;
- программное обеспечение;

При реализации рабочей программы профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий проводятся учебная и производственные практики.

Материально-техническое оснащение практики представлены в рабочих программах практик.

3.2 Информационное 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).

Дополнительная литература

1. Асенин С. «Волшебники экрана» - М.»Искусство», 1974 г.
2. Больгерт Нелли, Больгерт Сергей «Мультистудия пластилин» - Москва, «Робинс», 2012 г.
3. Бондаренко С., Бондаренко М. «3ds max 7» - Питер, 2016 г.
4. Джамбруно М. Трехмерная графика и анимация / М. Джамбруно. - М.: Вильямс, 2002. - 640 с.
5. Казакова Р. Г., Мацкевич Ж. В. «Смотрим и рисуем мультфильмы» - М. «Сфера», 2013 г.
6. Капкова С.В., «Энциклопедия отечественной мультипликации» - М.:Алгоритм, 2006.-816 с.
7. Красновский Д. «Компьютерные мультфильмы: как это сделать» - М.: «Компания Дельта М», 2003 г.
8. Куклин И., Липовецкий М., Майофис М. «Весёлые человечки: Культурные герои советского детства». М.: Новое литературное обозрение, 2008 г. 556 с.
9. Красный Ю.Л., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей - М. Просвящение, 1990 г.
10. Кривуля Н. Г. Лабиринты анимации» - М. ИД «Грааль»
11. Райт Джин Энн Анимация от А до Я - Москва, ГИТР, 2006 г.
12. Создадим анимацию сами - Минск, «ПолиБиг», 1995 г.
13. Хитрук Ф. Профессия – аниматор - М. Гаятри, 2007 г.
14. Уайтэкер Г., Халас Д. «Тайминг в анимации». – М.: 2010.

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

По профессиональному модулю ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий создана учебно-методическая документация:

- Рабочая программа;
- Фонд оценочных средств;
- Методические указания по выполнению заданий на практических занятиях;
- Методические указания по выполнению самостоятельной работы;
- Дидактический материал.

3.4. Общие требования к организации образовательного процесса

Освоение обучающимися профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий проходит в учебном заведении и на предприятиях (организациях) на основе договоров о практической подготовке.

Профессиональный модуль ПМ.02. изучается в течение 5ти семестров.

Учебная практика УП.02 проводится концентрировано в 4 этапа:

- 2 семестр - 1 неделя – 36 часов;
- 3 семестр - 1 неделя – 36 часов;
- 4 семестр - 2 недели – 72 часа;
- 5 семестр - 2 недели – 72 часа;

Производственная практика ПП.02 проводится концентрировано на предприятиях (организациях) на основе договоров о практической подготовке.

Самостоятельная работа организована в МДК.02.01 и МДК.02.02 и в пределах часов учебного плана в соответствии с методическими указаниями, разработанными преподавателями.

3.5. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по профессиональному модулю:

Наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий *по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)*.

Опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере необходим.

4 Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля (вида деятельности)

Контроль и оценка результатов освоения содержания ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий обучающимся осуществляется преподавателем на занятиях по итогам выполнения заданий на уроках, практических занятиях, учебной, производственной практике и самостоятельной работы.

Оценка качества освоения программы профессионального модуля обучающимся включает текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию.

<i>Код и наименование формируемых компетенций</i>	<i>Практический опыт, умения, знания</i>	<i>Формы контроля и оценки результатов освоения</i>	
		<i>Текущий контроль</i>	<i>Промежуточная аттестация</i>
ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.	знать: З ₁ - компьютерные анимационные программы; З ₂ - средства обработки изображения с использованием современных программных средств; З ₃ - об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах; З ₄ - принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах; З ₅ - комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта; З ₆ - технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа; З ₇ - способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно; З ₈ - технические характеристики современных графических станций; З ₉ - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и	МДК.02.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - выполнение заданий самостоятельной работы	- экзамен
		МДК.02.02 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - оценка выполнения курсового проекта - выполнение заданий самостоятельной работы	- контрольная работа - дифференцированный зачет - экзамен

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
	аудиограбберов);		
	<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>	<p>УП.02. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p> <p>ПП.02. Производственная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p> <p>- дифференцированный зачет</p> <p>- экзамен по модулю</p>
ПК 2.2. Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и сооружения в	<p>знать: З₃ - об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах; З₅ - комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта; З₉ - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки</p>	МДК.02.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - выполнение заданий самостоятельной работы	- экзамен

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
сцене под камеру.	видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов); З ₁₂ - системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов; З ₁₃ - программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.	МДК.02.02 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - оценка выполнения курсового проекта - выполнение заданий самостоятельной работы	- контрольная работа - дифференцированный зачет - экзамен
	уметь: У ₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики; У ₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета; У ₆ - анимировать графические объекты и персонажи; иметь практический опыт: ПО ₁ - использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;	УП.02. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
		ПП.02. Производственная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
			- экзамен по модулю
ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино.	знать: З ₁ - компьютерные анимационные программы; З ₂ - средства обработки изображения с использованием современных программных средств; З ₄ - принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах; З ₅ - комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта; З ₆ - технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;	МДК.02.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях выполнение заданий самостоятельной работы	- экзамен
	МДК.02.02 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях	- контрольная работа - дифференцированный зачет - экзамен	

<i>Код и наименование формируемых компетенций</i>	<i>Практический опыт, умения, знания</i>	<i>Формы контроля и оценки результатов освоения</i>	
		<i>Текущий контроль</i>	<i>Промежуточная аттестация</i>
	<p>З₈ - технические характеристики современных графических станций;</p> <p>З₉ - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов);</p> <p>З₁₁ - характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;</p> <p>З₁₂ - системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;</p> <p>З₁₃ - программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.</p>	<p>- оценка выполнения курсового проекта</p> <p>- выполнение заданий самостоятельной работы</p>	-
	<p>уметь:</p> <p>У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;</p> <p>У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;</p> <p>У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;</p> <p>У₆ - анимировать графические объекты и персонажи;</p> <p>У₇ - применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов.</p> <p>иметь практический опыт:</p> <p>ПО₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;</p> <p>ПО₄ - создания промежуточных компоновок и фаз в графическом</p>	<p>УП.02. Учебная практика</p> <p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p> <p>ПП.02. Производственная практика</p> <p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p> <p>- дифференцированный зачет</p> <p>- экзамен по модулю</p>

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
	анимационном сюжете; 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.		
ПК 2.4. Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.	знать: З ₁ - компьютерные анимационные программы; З ₂ - средства обработки изображения с использованием современных программных средств; З ₃ - об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах; З ₄ - принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах; З ₅ - комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта; З ₆ - технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа; З ₇ - способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно; З ₈ - технические характеристики современных графических станций; З ₉ - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов); З ₁₀ - основные типы накопителей информации; З ₁₁ - характеристики мультимедийного компьютера для создания	МДК.02.01 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях выполнение заданий самостоятельной работы	- экзамен
		МДК.02.02 - устный опрос - выполнение заданий на практических занятиях - оценка выполнения курсового проекта - выполнение заданий самостоятельной работы	- контрольная работа - дифференцированный зачет - экзамен -

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
	<p>компьютерной анимации;</p> <p>З₁₂ - системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;</p> <p>З₁₃ - программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.</p>		
	<p>уметь:</p> <p>У₁ - сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;</p> <p>У₂ - включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;</p> <p>У₃ - конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;</p> <p>У₄ - разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;</p> <p>У₅ - применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;</p> <p>У₆ - анимировать графические объекты и персонажи;</p> <p>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;</p> <p>ПО₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;</p>	<p>УП.02.01. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p> <p>ПП.02. Производственная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p> <p>- дифференцированный зачет</p>
			- экзамен по модулю

Код и наименование формируемых компетенций	Практический опыт, умения, знания	Формы контроля и оценки результатов освоения	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
	<p>ПО₃ - создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;</p> <p>ПО₄ - создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;</p> <p>ПО₅ - работы над сценами с механикой и биомеханикой;</p> <p>ПО₆ - работы с репликами и музыкой;</p> <p>ПО₇ - создания анимационного сюжета;</p> <p>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>знать:</p> <p>З₆ - технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;</p> <p>З₇ - способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;</p> <p>З₈ - технические характеристики современных графических станций;</p> <p>З₉ - аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов);</p> <p>З₁₀ - основные типы накопителей информации;</p> <p>З₁₁ - характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;</p> <p>З₁₂ - программы мультимедиа;</p> <p>З₁₃ - системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;</p> <p>З₁₄ - программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый</p>	<p>МДК.02.01</p> <p>- устный опрос</p> <p>- выполнение заданий на практических занятиях</p> <p>выполнение заданий самостоятельной работы</p>	- экзамен
		<p>МДК.02.02</p> <p>- устный опрос</p> <p>- выполнение заданий на практических занятиях</p> <p>- оценка выполнения курсового проекта</p> <p>- выполнение заданий самостоятельной работы</p>	<p>- контрольная работа</p> <p>- дифференцированный зачет</p> <p>- экзамен</p>

<i>Код и наименование формируемых компетенций</i>	<i>Практический опыт, умения, знания</i>	<i>Формы контроля и оценки результатов освоения</i>	
		<i>Текущий контроль</i>	<i>Промежуточная аттестация</i>
	видеоряд.		
	<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: ПО₂ - импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; 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>УП.02. Учебная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p> <p>ПП.02. Производственная практика - комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p> <p>- дифференцированный зачет</p> <p>- экзамен по модулю</p>

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 	<p><i>комплексный контроль в ходе выполнения видов работ по МДК.05.01 и МДК.05.02, МДК.05.03, УП.05.01, УП.05.02, ПП.05</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - экзамен (МДК.02.01, МДК.02.02) - контрольная работа (МДК 02.02) - дифференцированный зачет (МДК.02.02, УП.02, ПП.02) - Экзамен по модулю
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 - создает презентации в различных формах 		
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	<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 		

	<ul style="list-style-type: none"> - успешно учится, выполняет повседневные поручения/обязанности, связанные с финансами (оплата проезда, покупка продуктов, обеда) - владеет навыками обращения с банковскими картами 		
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 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	<ul style="list-style-type: none"> - не участвует в запрещенных группировках; - не проводит антироссийскую пропаганду; - уважительно относится к сверстникам, окружающим, старшим и младшим; - не хамит, не грубит - применяет в своем поведении стандарты антикоррупционного поведения 		

<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - поддерживает чистоту в кабинете/лаборатории и на своем рабочем месте - адекватно реагирует на внезапное изменение ситуации (звонок, сирена, сигнал тревоги) - владеет информацией по рациональной организации технологического процесса - знает 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>	<ul style="list-style-type: none"> - посещает учебные занятия, практику; - отсутствие пропусков по болезни - посещение спортивных секций в колледже и вне (по различным видам спорта) - ведет здоровый образ жизни 		
<p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>	<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 знаний, умений и приобретённый практический опыт, а также освоенные общие и профессиональные компетенции отражены в фонде оценочных средств профессионального модуля ПМ.02. Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий.