



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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной практики

УП.04. 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.04. 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	9

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

УП.04. Учебная практика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа УП.04. 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.04. является разделом образовательной программы и частью профессионального модуля ПМ.04, проходит концентрированно в течение двух недель.

1.3. Цели учебной практики – требования к результатам

Учебная практика направлена на формирование умений и приобретение практического опыта по ПМ.04. Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино и необходима для освоения общих (ОК) и профессиональных компетенций (ПК):

уметь:

У₁ - подготовка художественно-технического решения для повторного использования при работе над аналогичными визуальными эффектами в анимационном кино и компьютерной графике;

У₂ - использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

У₃ - использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

У₄ - находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

У₅ - применять языки программирования и языки написания сценариев ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов анимационном кино и компьютерной графике;

У₆ -использовать специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

иметь практический опыт в:

ПО₁ - определение перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;

ПО₂ - сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;

ПО₃ - разработка проектов художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПО₄ - оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

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

ПК 4.1. Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино.

ПК 4.2. Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике.

ПК 4.3. Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен.

ПК 4.4. Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.

ПК 4.5. Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен.

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 командах

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 – 72 часа (2 недели)

в том числе в форме практической подготовки – 72 часа

1.5. Формы промежуточной аттестации

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	Выполнение компоновки. скрипты, плагины, организация файлов, работа в монтаже; создание шоурила; поиск tutorиалов.	22	22
3	Работа над композитингом тестовой сцены.	12	12
4	Создание графического изображения и его анимационного движения.	12	12
5	Отработка задач по алгоритму.	6	6
6	Осуществление процесса разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии	12	12
7	Дифференцированный зачет	6	6
	ВСЕГО:	72	72

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация рабочей программы УП.04. 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. Арт компания Прометей. Официальный сайт - <http://www.artprojekt.ru/>
2. Видео-уроки <http://www.compress.ru/lesson.aspx>
3. История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика <http://iskusstvu.ru/>
4. Креативная среда для дизайнеров. Видео-уроки - <http://www.photoshop-master.ru/>
5. Крупнейший информационный ресурс по компьютерной графике - <https://render.ru/ru/>
6. Руководство пользователя After Effects <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/user-guide.html>
7. Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

3.3 Учебно-методическое обеспечение обучения

По УП.04. 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.04 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.

<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 4.1. Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино	<p>уметь:</p> <p>У₂ - использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>У₃ - использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>У₄ - находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>У₅ - применять языки программирования и языки написания сценариев ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>У₆ - использовать специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p> <p>иметь практический опыт в:</p> <p>ПО₃ - разработка проектов художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

	графике;		
ПК 4.2. Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике	<p>уметь: У₃ - использовать программное обеспечение для разработки художественно- технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₄ - находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₅ -применять языки программирования и языки написания сценариев ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>иметь практический опыт в: ПО₁ - определение перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; ПО₂ - сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике;</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 4.3. Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен	<p>уметь: У₂ - использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₃ - использовать программное обеспечение для разработки художественно- технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>иметь практический опыт в: ПО₄ - оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ПК 4.4. Разрабатывать методы, алгоритмы и	<p>уметь: У₂ - использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания</p>	- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет

<p>создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₃ - использовать программное обеспечение для разработки художественно- технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₄ - находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₅ -применять языки программирования и языки написания сценариев ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов анимационном кино и компьютерной графике; У₆ -использовать специализированный инструментарий, необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике. иметь практический опыт в: ПО₃ - разработка проектов художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; ПО₄ - оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.</p>		
<p>ПК 4.5. Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе</p>	<p>уметь: У₃ - использовать программное обеспечение для разработки художественно- технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₄ - находить оптимальную комбинацию инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; У₅ -применять языки программирования и языки написания сценариев ускорения и стандартизации процесса создания визуальных эффектов анимационном кино и компьютерной графике; У₆ -использовать специализированный инструментарий,</p>	<p>- комплексный контроль в ходе выполнения видов работ</p>	<p>- дифференцированный зачет</p>

мастер-сцен	необходимый для оформления документации на разработанное художественно-техническое решение для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике. иметь практический опыт в: ПО ₄ - оптимизация художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.		
-------------	--	--	--

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 - умеет оценить свои возможности для выполнения поставленных целей, задач, заданий по дисциплине	комплексный контроль в ходе выполнения видов работ	- дифференцированный зачет
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	- 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	- берет на себя ответственность за принятое решение/совершенный поступок - ответственно выполняет разовые/постоянные поручения		

<p>развитие, <i>предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере</i>, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p>	<p>в группе</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 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,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ведет деловую беседу в соответствии с этическими нормами 		

<p>демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - признает чужое мнение - способен к эмпатии - не обманывает - старается выполнять задания сам, не прибегая к помощи других 		
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;</p>	<p>держивает чистоту в кабинете/лаборатории и на своем рабочем месте</p> <p>квратно 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>		
<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.</p>	<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>		
<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 практического опыта отражены в фонде оценочных средств УП.04. Учебная практика по ПМ.04. Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино.