

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «АКАДЕМИЯ
КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ «ЛОКОН»
(СПБ ГБПОУ «АКАДЕМИЯ «ЛОКОН»)

Утверждена
приказом директора СПб ГБПОУ
«Академия «ЛОКОН»
от «29» августа 2024 г. №213-УЧ

Рассмотрена и принята
на заседании педагогического совета
СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»
Протокол № 1 от «29» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.06 ИСТОРИЯ ТЕХНОЛОГИЙ И СТИЛЕЙ В ВИЗУАЛЬНОМ
ИСКУССТВЕ

По специальности среднего профессионального образования
55.02.02 Анимация и анимационное кино

Квалификация специалиста – Специалист по анимации и анимационному
кино

на базе основного общего образования

Срок обучения – 3 г. 10 мес.

Утверждаю
заместитель директора по УМР



_____ Парфенова А.В.


«02» сентября 2024г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) **входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 Экранные искусства**

55.02.02 Анимация и анимационное кино

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

Составитель: Опалев Дмитрий Сергеевич, преподаватель СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН» 

Методист: Бойчук Т.М. 

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13

ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП. 06 «История технологий и стилей в визуальном искусстве»

1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «Технология создания компьютерной анимации» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.00.00 «Экранные искусства».

55.02.02 «Анимация и анимационное кино» (Вид: Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино)

1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Учебная дисциплина «История технологий и стилей в визуальном искусстве» входит в состав общепрофессиональных дисциплины профессионального учебного цикла.

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

- проводить анализ визуальных презентаций современных культурных ситуаций.
- работать с визуальными источниками
- пользоваться навыками формализации прикладной задачи и документирования программ;
- моделировать и реконструировать формирования определенного типа визуальной информации.;
- определять и раскрывать стилистику и семантический ряд в визуальном культурном продукте;
- владеть навыками организации и проведения теоретических и прикладных исследований визуальных культурных феноменов.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

- основы зарубежных и российских исследовательских методологий визуальной культуры;
- современные тенденции изучения визуальных культурных практик;
- историю становления оптического-экранных средств и структуру визуальных практик в современной культуре
- специфику появления основных форм и стилей визуального искусства

В результате изучения дисциплины специалист должен овладеть следующими общими и профессиональными компетенциями:

Код ОК, ПК	Наименование и содержание компетенций
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках..
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных

	предметов.
ПК 2.4.	Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов.
ПК 3.1.	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося - 82 часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 78 часов; самостоятельной работы обучающегося - 4 часов.

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	82
Обязательная аудиторная нагрузка (всего)	78
В том числе	
Теоретические занятия	23
Практические занятия	55
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	4
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2

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

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа студентов	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
Введение	Зрительный ряд и зрительная информация; их роль в восприятии внешнего мира. Формы представления визуальной информации человеком. Принципы представления информации человеком..	2	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 7 ОК 9 ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
Тема 1.История становления оптико-экранных средств.	Содержание учебного материала		
	История появления оптических средств. Классификация оптических средств: лупа, очки, бинокль, телескоп, микроскоп. Классификация оптических приборов, фиксирующих действительность и их историческая эволюция. Классификация экранных средств.	2	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 7 ОК 9
	Практическое занятие № 1. Понятие визуального искусства, медиакультуры, визуального образа культуры, языка коммуникации. Влияние массового производства на появление визуального искусства.	8	ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
	Самостоятельная работа № 1.	4	
Тема 2. Зарубежные и российские методологии исследования визуальной культуры.	Содержание учебного материала		
	Теории визуального образа: основные подходы. Формы визуального контента (классификация М.Ирвина). Теории визуальности (Т.Митчелл, Дж.Элкинс, Н.Мирзоефф)	4	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 7
	Практическое занятие № 2. Теории визуальности (Т.Митчелл, Дж.Элкинс, Н.Мирзоефф)	8	ОК 9

			ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
Тема 3 Феномен "экранный культуры". Современные технологии визуальности.	Практическое занятие № 3. Содержание категорий экранной культуры: экран, экранность, экранная культура. Экранная культура и электронные СМИ. Анализ экранной культуры (К.Разлогов). Соотношение понятий экранная культура и мультимедийная культура.	6	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 7 ОК 9 ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
Тема 4. Структура визуальных практик в современной культуре. Роль кино в презентации историко-культурных и социокультурных ситуаций.	Содержание учебного материала Классификация кинофильмов: историческое кино, игровое кино, документальное кино, авторское кино. История в фильме или фильм в истории.	4	ОК 1 ОК 2 ОК 4 ОК 7
	Практическое занятие № 4. Классификация анимационных фильмов. Визуальные технологии в анимации.	8	ОК 9 ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
Тема 5. Структура визуальных практик в современной культуре. Роль телеиндустрии в конструировании повседневности.	Содержание учебного материала		
	Содержание понятия «Культура повседневности». Телевидение как неотъемлемая часть повседневной культуры.	6	ОК 1 ОК 2
	Практическое занятие № 5. Интерпретация визуальных образов в современном социо-гуманитарном знании. Традиции анализа визуального, Понимание роли визуальных образов в сфере визуальных средств массовой коммуникации. Социокультурный контекст функционирования визуальных образов.	8	ОК 4 ОК 7 ОК 9 ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
	Содержание учебного материала		

Тема 6. Новые визуальные индустрии в современной культуре.	Современные визуальные презентации художественной культуры.	4	ОК 1
	Практическое занятие № 6. Визуальное искусство как объект исследования современных ученых.	6	ОК 2 ОК 4 ОК 7
	Практическое занятие № 7. Разнообразие современных технических визуальных форм и практик	6	ОК 9 ПК 1.4 ПК 2.4. ПК 3.1.
Дифференцированный зачет		2	
Итого по дисциплине (всего):		82	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий.

Технические средства обучения:

- компьютер;
- мультимедиапроектор,
- проекционный экран

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, информационно-справочных и поисковых систем, дополнительной литературы

Основные источники:

1. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 205 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17849-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518245>
2. *Тугендхольд, Я. А.* Художественная культура Запада: учебник для среднего профессионального образования / Я. А. Тугендхольд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 169 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20198-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557771>

Дополнительные источники:

3. *Вечтомов, Е. М.* Компьютерная геометрия: геометрические основы компьютерной графики: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. М. Вечтомов, Е. Н. Лубягина. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 157 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13415-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/541577>

Интернет ресурсы:

4. Исторический портал изобразительного искусства, культуры и творчества «ART HISTORY» <http://art-history.ru/> -
5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://elibrary.ru/> -
6. «Культура.РФ» - портал, посвященный культуре России <https://www.culture.ru/> -
7. «Arzamas» - сайт по истории культуры <https://arzamas.academy/> -

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценки результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения семинарских занятий, обязательного тестирования, заслушивания сообщений, докладов, итогового тестирования, а также выполнения студентами индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные звания)		
1		2
уметь		
<ul style="list-style-type: none"> - проводить анализ визуальных презентаций современных культурных ситуаций. - работать с визуальными источниками - пользоваться навыками формализации прикладной задачи и документирования программ; - моделировать и реконструировать формирования определенного типа визуальной информации.; - определять и раскрывать стилистику и семантический ряд в визуальном культурном продукте; - владеть навыками организации и проведения теоретических и прикладных исследований визуальных культурных феноменов. 	<ul style="list-style-type: none"> - Оценка результатов выполнения практической работы. Оценка результатов выполнения самостоятельной работы. 	
знать		
<ul style="list-style-type: none"> - основы зарубежных и российских исследовательских методологий визуальной культуры; - современные тенденции изучения визуальных культурных практик; - историю становления оптически-экранных средств и структуру визуальных практик в современной культуре - специфику появления основных форм и стилей визуального искусства - 	<ul style="list-style-type: none"> Тестирование. Оценка за устный индивидуальный опрос. 	

