

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 ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**ПМ.01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ
ПЕРСОНАЖА В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ С
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАДИЦИОННЫХ И СОВРЕМЕННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ**


**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: Парфенова Александра Владимировна, преподаватель СПб ГБПОУ
«Академия «ЛОКОН» 

Методист: Бойчук Т.М. 

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	14

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.01 Создание визуального движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО, **входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 «Экранные искусства».**

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

в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): **Создание визуального движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

Код	Наименование общих 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 3	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 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 6	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 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 1.1.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы перекладки

ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов
ПК 1.5.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля:

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающихся в ходе освоения профессионального модуля должен:

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- навыками эскизного рисования;
- техникой и технологией создания анимационных персонажей, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой.;
- способностью разрабатывать проекты художественно-технических решений по созданию визуальных эффектов и адаптировать ранее созданные художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.
- широким инструментарием и спектром возможностей в сфере графической реализации идей и подачи проектных концепций;
- приемами компьютерного мышления и умениями создания аниматики посредством конструирования
- анимационных персонажей, их движений и мимики средствами 2D и объемной анимации.

уметь:

- находить художественно-технические решения для создания и реализации визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
- создавать 2D-раскадровку в анимационном кино;
- моделировать пространство;
- расшифровывать музыкальные фонограммы и исполнять музыкальные анимационные задания.

знать:

- технологию, программное обеспечение и производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
- основные методы и алгоритмы визуализации и симуляции трехмерных сцен в анимационном кино и компьютерной графике;
- творческий диапазон средств выразительной компьютерной анимации;
- компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной графики и анимации; новые возможности современных цифровых технологий в компьютерной анимации.

1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля.
всего – 592 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 584 часа, включая:
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 332 часа;
 самостоятельной работы обучающегося – 8 часов;
 учебной и производственной практики – 252 часа.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) **Создание визуального движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий**, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.1.	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели.
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы перекладки
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов
ПК 1.5	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели.
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.
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 3	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 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 6	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 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛИЗИРОВАННОГО ДВИЖЕНИЯ ПЕРСОНАЖА В АНИМАЦИОННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ С
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАДИЦИОННЫХ И СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

3.1. Тематический план профессионального модуля

Код профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика		
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности)** часов	
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ПК 1.1- 1.6.	ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	598	332	240			8	72	180	
	Раздел 1. Технология создания визуализированного движения персонажа в анимационном произведении	346	332	240						
	Учебная практика	72						72		
	Производственная практика, (исполнительская), часов	180								180
	Всего:	598	584	240			8	72	180	

2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

ПМ.01 Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, практические и индивидуальные занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа.	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
МДК 01.01 Технология создания визуализированного движения персонажа в анимационном произведении		346	
Тема 1. Графические средства анимации	Содержание лекционных занятий Особенности визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации. Этапы рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации; Принципы распределения ключевых поз по хронометражу сцены для визуализации характерного движения; Принципы восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;	18	2
	Практическое занятие №1 Принципы визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.	20	
	Тема 2 Короткометражная анимация	Содержание лекционных занятий Инструменты управления анимационным персонажем. Принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике. Детализация действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу, Практическое занятие №2 Разработать и зарисовать ключевые позы анимационного персонажа;	18
Тема 3. Рекламная анимация	Содержание лекционных занятий Технологии рисованной анимации, выполнение расстановки ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу. Визуализация проекта эффекта (рендера) посредством использования специализированного программного обеспечения;	18	2
	Практическое занятие №3 Сборка и реализация элементов визуального эффекта в графике, комбинирование элементов с оригинальным изображением.	24	2
	Практическое занятие №4 Анимация и мультимедиа в системах	20	1
Тема 4. Механика в анимации	Содержание лекционных занятий Законы анимации. Понятие промежуточных кадров. Цикл, остаточное движение. Понятие глубины в кадре. Принцип работы воды. Сборка всех заданий в один ролик. Послойная анимация. Нелинейная панорама. Принцип движения птиц, копытных животных, пальцеходящих животных, животных иноходцев. Движение млекопитающих в цикле. Криволинейная панорама.	20	2

	Движения человека: походка, бег и прыжок, характерные походки, бытовые движения. Артикуляция. Музыкальные сцены (танец).		
	Практическое занятие №5 Разработать анимационный сюжет. «Игра в мяч». Компонировка. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном.	24	2
	Практическое занятие №6 Разработать анимационный сюжет. «Часы с маятником». Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effects. Цикл. Тайминг. Схема для сцены. Остаточное движение.	24	2
	Практическое занятие №7 Разработать анимационный сюжет. «Осенняя листва». Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены.	24	2
Тема 5. Технические и программные средства для компьютерной обработки аудио-, видео	Содержание лекционных занятий Применение методов создания титров и наложения видеоэффектов. Настройка рабочего пространства и кэша программы. Создание нового проекта. Основы работы с импортированными файлами.	18	2
	Практическое занятие №8 Вывод фильма. Работа с масками и корректирующими слоями. Способы управления громкостью звука, наложение звуковых эффектов, запись звука с микрофона. Добавление видеоэффектов и их анимация. Стабилизация изображения.	24	3
	Практическое занятие №9 Способы создания и сохранения видео из звука в ProShow Producer. Эффект движения фото в презентации. Анимация с помощью модификаторов. Маски и эффекты с масками. Включение фото в видеоклип. Управление переходами и стилями. Создание презентаций в формате вывода для устройств различного типа. Эффекты Film Burn и Light Leaks в ProShow Producer. Прозрачные титры в ProShow Producer. Работа с ключевыми кадрами. Применение виньеток, рамок и фона в видео.	30	3
	Практическое занятие №10 Настройка рабочего пространства и кэша программы. Создание нового проекта. Основы работы с импортированными файлами. Практические упражнения. Различные варианты представления времени в проекте. Основные видеостандарты. Применение альфа-канала для сложного компоузинга. Импортирование в AE файлов с альфа-каналом. Практические упражнения Управление просмотром видеоматериала: маркеры текущего времени. Управление масштабом просмотра. Просмотр цветочных каналов изображения. Палитра INFO. Способы создания новых композиций. Работы со слоями. Применение к слою готовых шаблонов эффектов. Создание простого слайдшоу. Практические упражнения. Понятия времени и пространства в AE. Редактирование параметров слоев. Выравнивание и распределение слоев. Базовые трансформации слоев. Создание простой анимации. Базовые специальные эффекты и стили оформления слоя. Практические упражнения. Свойства	32	3

	композиции. Основные операции над ключевыми кадрами. Работа с ассистентами ключевых кадров. Создание и управление базовыми свойствами текстового слоя. Текстовая анимация. Аниматоры и их использование в управление параметрами текстового слоя.		
Учебная практика Виды работ	<p>1. Выполнение компоновки. Рисованный фон. Работа по слоям. Арки. Тайминг. Сквош. Стретч. Выполнение компоновок, совмещение с рисованным фоном.</p> <p>2. Фазовка сцены, доработка мультипликата, съемка и финальная сборка в программе Adobe After Effect. Цикл. Тайминг. Схема для сцены. Остаточное движение</p> <p>3. Траектория. Пространство. Приближение. Удаление. Ракурс. Разработка сцены, варианты листьев, основные компоновки, разработка фона для сцены</p> <p>5. Строение птиц. Типаж. Особенности походки. Выполнение компоновок, фазовка сцены, съемка. Биомеханика крыла. Схема полета. Цикл полета. Взлет и посадка. Выполнение компоновок, съемка. Создание фона, соединение со сценой "Походка" в одну сцену</p> <p>6. Криволинейная панорама. Разработка игровой сцены. Приближение и удаление персонажа. Разработка сцены (несколько прыжков) и рисованного фона. Выполнение компоновок, съемка. Остаточное движение хвоста. Финальная сборка сцены с рисованным фоном</p> <p>7. Разработка метаморфоз (превращений/переходов) из одного возраста в другой. Выполнение компоновок персонажей, учитывая характерные и возрастные особенности, съемка</p> <p>8. Принцип замаха (захлеста). Вес топора. Мимика персонажа. Принцип движения по дугам тела персонажа. Замедление и ускорение. Создание типажа дровосека. Композиция в кадре с расчетом движения</p> <p>9. Отбор музыки. Расшифровка фонограммы. Принцип записи в экспозиционные листы. Скорость звука и скорость движения. Пластика танца.</p> <p>Разработка персонажа в соответствии с выбранной музыкой</p>	72	
Производственная практика Виды работ	<p>1. Подгонка персонажа по слоям</p> <p>2. Разработка диагональной панорамы</p> <p>3. Расчет движения панорамы</p> <p>4. Освоение правил построения игровой сцены</p> <p>5. Запись сцены в экспозиционные листы</p> <p>6. Анализ отличий в анимировании живых и неживых объектов</p> <p>7. Работа с анимационной рамкой / анимационным полем</p> <p>8. Параллакс в анимационной панораме</p> <p>9. Чистовая прорисовка сцен</p>	180	
	Самостоятельная работа Взаимодействие персонажа с окружающей средой. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)	8	
	Экзамен	6	
Всего		346	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы модуля имеются:

кабинеты:

-для занятий междисциплинарных курсов профессионального модуля

- компьютерной графики и анимации;
- рисунка с основами перспективы;
- живописи с основами цветоведения;
- истории изобразительного искусства;
- безопасности жизнедеятельности;
- методический;
- Учебные мастерские:
- фазовки;
- прорисовки;
- анимации;
- основы художественной постановки;
- Студии:
- учебная видеомонтажная;
- -библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет.

Оборудование и технологическое оснащение для реализации программы производственной практики должно обеспечивать организацию проведения всех видов работ предусмотренных профессиональным модулем.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основная литература:

1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования: вопросы теории и практики : [16+] / Р. Ч. Барциц ; Московский педагогический государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 201 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
2. Беляева, О. А. Композиция : практикум : [16+] / О. А. Беляева ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2017. – 60 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
3. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А. Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
4. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

Дополнительная литература:

1. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие : [16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

Справочно-библиографические и периодические издания:

Журнал Render <https://render.ru/ru/magazine>

История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика
<http://iskusstvu.ru/>

Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>

Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

3.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Освоению данного модуля предшествует изучение общепрофессиональных дисциплин, профессиональных модулей. Теоретические занятия и учебная практика проводятся в образовательном учреждении. Учебная практика проводится концентрированно. Производственная практика проводится в организациях, осуществляющих виды деятельности по профилю модуля. Производственная практика проводится концентрированно. В процессе обучения используются имитационные и информационно-коммуникационные технологии. Консультации обучающихся проводятся в соответствии с графиком консультаций, составленным учебным заведением. Программой предусмотрено проведение практических работ. В договорах о проведении производственной практики целесообразно предусмотреть возможность проведения консультаций работниками организации. Промежуточная аттестация проводится в виде практических работ. Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета. Итоговая аттестация по модулю осуществляется в форме экзамена (квалификационного).

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация ППСЗ должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (модуля). Доля преподавателей, имеющих высшее образование, должна составлять не менее 95 процентов в общем числе преподавателей, обеспечивающих образовательный процесс по данной программе. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла. 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. До 10 процентов от общего числа преподавателей, имеющих высшее образование, может быть заменено преподавателями, имеющими СПО и государственные почетные звания в соответствующей профессиональной сфере, или специалистами, имеющими СПО и стаж практической работы в соответствующей профессиональной сфере более 10 последних лет

4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.	Правильность определения этапов проектирования в процессе предпроектного анализа и разработки технического задания на проектирование объект	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик <p><i>накопительная оценка</i></p>
ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения	Грамотно прорабатывает образ персонажа в динамике покадровой съемки	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских</p>

<p>частей компьютерной модели.</p>		<p>занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик <p>накопительная оценка</p>
<p>ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы перекладки</p>	<p>Выполняет разработку персонажей; Отрабатывает характер изданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик <p>накопительная оценка.</p>

<p>ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов</p>	<p>Использует и осуществляет необходимость выразительности позы и съемки объемных изображений предметов</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике <i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии; оценка самостоятельности и творческого подхода; оценка выполнения индивидуальных заданий; -оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка.</p>
<p>ПК 1.5. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов</p>	<p>Правильно использует инструменты и спецэффекты графических редакторов; Создает и проводит компьютерную обработку изображений в графических редакторах.</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических и семинарских занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий. <i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> - формализованное наблюдение за деятельностью студента и</p>

		<p>оценка на практическом занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; - проверка и оценка отчета и дневника практик <p>накопительная оценка</p>
<p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.</p>	<p>Осуществляет разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.</p>	<p><i>Формы контроля обучения:</i> <u>Текущий контроль:</u> Оценка деятельности обучающегося в процессе освоения образовательной программы на практических занятиях, при выполнении работ по учебной практике</p> <p><i>Промежуточная аттестация</i> <u>Методы оценки результатов обучения:</u> формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом занятии;</p> <ul style="list-style-type: none"> оценка самостоятельности и творческого подхода; оценка выполнения индивидуальных заданий; - оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх; проверка и оценка отчета и дневника практик <p>накопительная оценка.</p>