

МАКЕТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование профессиональной образовательной организации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПОСТАНОВКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ

55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)

Объем: *72 академических часа*

Форма обучения: *очная/очно-заочная/ с применением дистанционных образовательных технологий, сетевого взаимодействия*

г. Москва

2022 г.

ОДОБРЕНА	СОСТАВЛЕНА
Председатель цикловой комиссии _____ / /	Заместитель директора по УМР _____ / /

Составил (и): Дубровина М.С. Эксперт лаборатории по экспертному
сопровождению внедрения модели колледжа креативных
индустрий ФЦ РПОКИ

Юрьева Е.В. Главный специалист лаборатории по созданию
актуальных форм и методов реализации образовательных
программ в сфере креативных индустрий ФЦ РПОКИ

Байтаев М.Д. Главный специалист учебно-методического отдела
ФЦ РПОКИ

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ	10
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ	14
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ	17

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПОСТАНОВКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ

1.1 Место в структуре основной профессиональной образовательной программы

Рабочая программа предназначена для реализации государственных требований к знаниям и умениям, практическому опыту обучающихся.

Программа разработана на основании:

1. Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по программам подготовки специалистов среднего звена 55.02.02 Анимация (по видам) (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 г. № 992).

2. Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 г. N 844н "Об утверждении профессионального стандарта "Художник-аниматор" (с изменениями и дополнениями).

Программа разработана с учетом передового международного опыта WorldSkills International/ WorldSkills Russia (далее – WSI/WSR)), с учетом интересов работодателей в части освоения дополнительных видов профессиональной деятельности.

Количество часов на реализацию программы – 72.

Практикоориентированность составляет 80%.

При реализации устанавливаются междисциплинарные связи с: «Рисунок с основами перспективы», «Живопись с основами цветоведения», «Разработка анимационных проектов», «Техническое исполнение анимационных проектов», «Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих», должностями служащих.

Рабочая программа является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02. Анимация (по видам), направление подготовки 55.00.00 Экранные искусства.

Программа входит в профессиональный модуль «Анимация».

1.2 Цель и планируемые результаты освоения

Цель программы – систематизация знаний и умений в части осуществления процесса анимационной графики с соблюдением основ драматургии, режиссуры, и сторителлинга.

Задачи учитывают требования ФГОС СПО к программе:

- сформировать навыки, знание инструментов в программах;
- развить способность к аналитике, проводить исследования;
- освоить умение проектировать;
- создавать разные виды цифровых продуктов.

Содержание программа содержит краткие формы усвоения материала – лекции, ПЗ, самостоятельная.

Рабочая программа ориентирована на систематизацию знаний и умений в части осуществления процесса анимационной графики с соблюдением основ драматургии, режиссуры, и сторителлинга.

Материал курса позволяет освоить знания и основные возможности современной в анимации, свободно пользоваться инструментарием для воплощения задуманных идей.

Планируемые результаты.

Метапредметные результаты:

- умение обосновывать суждения, давать определения, приводить доказательства;
- поиск нужной информации по заданной теме в источниках различного типа и извлечение необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах (текст, таблица, график, диаграмма, аудиовизуальный ряд и др.);
- отделение основной информации от второстепенной, критическое оценивание достоверности полученной информации, передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно);
- работа с текстами различных стилей, понимание их специфики;
- адекватное восприятие языка средств массовой информации;
- самостоятельное создание алгоритмов познавательной деятельности для решения задач творческого и поискового характера;
- владение приёмами исследовательской деятельности, элементарными умениями прогноза.

Личностные результаты:

- ЛР 3 – соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России; лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением; демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.

- ЛР 4 – проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда; стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа»;

- ЛР 7 – осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности;

- ЛР 9 – соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д.; сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях;

- ЛР 10 – заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой;

- ЛР 11 – проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры;

- ЛР 12 – принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания;

- ЛР 13 – выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей.

В результате освоения обучающийся должен **иметь практический опыт:**

- разработки конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта;

- разработки сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями;

- разработки анимационного персонажа – его характер, обкатку, крутку, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса.

уметь:

- понимать алгоритм разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии;

- разрабатывать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером);

- разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата;

- разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам);

- реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки.

знать:

- законы композиции.

Обеспечивается формирование общих компетенций по профессии или специальности.

Код компетенции	Наименование компетенции	Основные показатели оценки результата
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Умения: - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; - анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; - определять этапы решения задачи; - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; - составить план действия; - определить необходимые ресурсы; - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; - реализовать составленный план; - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника). Знания: - актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - структуру плана для решения задач; - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.

ОК 4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Умения: - определять задачи для поиска информации; - определять необходимые источники информации; - планировать процесс поиска; - структурировать получаемую информацию; - выделять наиболее значимое в перечне информации; - оценивать практическую значимость результатов поиска; - оформлять результаты поиска. Знания: - номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации.
ОК 6	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	Умения: - организовывать работу коллектива и команды; - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. Знания: - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - основы проектной деятельности.
ПК 7.1	Осуществлять разработку конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.	Умения: - понимать алгоритм разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии; -разрабатывать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером); - разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата; - разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам). Знания:

		- законы композиции.
ПК 7.2	Осуществлять разработку сочетания концепт/фон/персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями.	Умения: - реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки. Знания: - законы композиции.
ПК 7.3	Осуществлять разработку анимационного персонажа: его характера, обкатки, крутки, с учетом возможной механики движения и особенности технологического процесса.	Умения: - владеть традиционными видами изобразительных искусств: рисунок, скульптура, живопись. Знания: - законы композиции.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПОСТАНОВКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ

2.1 Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	108
<i>в том числе:</i>	
<i>Учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем</i>	72
<i>в т.ч. в форме практической подготовки</i>	40
<i>в том числе:</i>	
— теоретическое обучение	32
— практические занятия	40
— Самостоятельная работа	36
Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена	

**2.2. Тематический план и содержание МДК.04.03 ХУДОЖЕСТВЕННАЯ
ПОСТАНОВКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов
1	2	3
РАЗДЕЛ I Визуализация сценарной разработки		24
Тема 1.1 Производственная цепочка анимационного фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Теоретическое занятие	
	1. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	2
Тема 1.2. Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции.	Теоретическое занятие	
	1. Монтажные планы. Виды монтажа.	2
	Способы изложения истории по средствам композиции.	2
	Практические занятие	
	1. Подбор примеров монтажа, референсов.	2
Тема 1.3. Монтажная фраза. Типы монтажной фразы.	Теоретическое занятие	
	1. Монтажная фраза. Типы монтажной фразы.	2
	Практические занятие	

	1. Создание раскадровки по тексту.	2
Тема 1.4. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	Теоретическое занятие	
	1. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи.	2
	Практические занятие	
	4, Создание по раскадровке в режиме реального времени.	2
Тема 1.5. Декомпозиция анимационных фильмов.	Теоретическое занятие	
	1. Декомпозиция анимационных фильмов.	1
Тема 1.6. Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	Практические занятие	
	1. Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения.	2
Тема 1.7. Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.	Практические занятие	
	1. Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены.	1
Тема 1.8. Возможные продукты с	Практические занятие	

использованием анимации. Техники анимации, жанры, программное обеспечение.	1. Возможные продукты с использованием анимации. Техники анимации, жанры, программное обеспечение.	2
Тема 1.9. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи Раскадровка по сценарию.	Практические занятие	
	1. Питчинг идей анимационных проектов. Ситуационная игра-питчинг. Раскадровка по сценарию.	2
		2
РАЗДЕЛ II. Аниматик		22
Тема 2.1. Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere.	Теоретическое занятие	
	Тайминг раскадровки.	2
	Практические занятие	
	Тайминг раскадровки.	2
	Создание сториматика в Adobe Premiere.	2
	Теоретическое занятие	
	Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.	4
	Практические занятие	
	Создание аниматика.	2
	Теоретическое занятие	
	Производственный план.	4

	Практические занятие	
	Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere.	4
Тема 2.2. Создание производственного плана.	Практические занятие	
	1. Создание производственного плана.	2
РАЗДЕЛ III. Разработка постановочного решения.		26
Тема 3.1. Вводное занятие. Работа художника постановщика. Примеры решения режиссерских задач.	Теоретическое занятие	
	Работа художника постановщика.	2
	Практические занятие	
	Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений.	2
Тема 3.2. Технические требования к изображению. Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.	Теоретическое занятие	
	Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены.	2
Тема 3.3. Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов.	Практические занятие	
	Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов. Поиск визуальных референсов.	2
Тема 3.4. Цветовой круг. Психология	Теоретическое занятие	

цвета. Работа с атмосферой проекта. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта.	2
	Практические занятие	
	Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалах. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением.	2
Тема 3.5. Понятие кадрфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	Теоретическое занятие	
	Понятие кадрфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей.	2
	Практические занятие	
	Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве.	2
Тема 3.6. Создание анимационных материалов по готовому ТЗ одnogруппника. Создание крутки/модели анимационного персонажа в цвете	Практические занятие	
	Создание анимационных материалов по готовому ТЗ одnogруппника. Создание крутки/модели анимационного персонажа в цвете	2
Тема 3.7. Разработка эмоций, артикуляции персонажа, анимационный тест.	Практические занятие	
	Разработка эмоций, артикуляции персонажа, анимационный тест.	2

Тема 3.8. Понятие гротеск, силуэтность, экшенлайн. Создание крайних компоновок анимации. Создание фонов для общих планов и выкадровка фонов для крупных планов в соответствии с компоновками.	Теоретическое занятие	
	Понятие гротеск, силуэтность, экшенлайн.	3
	Практические занятие	
	Создание крайних компоновок анимации. Создание фонов для общих планов и выкадровка фонов для крупных планов в соответствии с компоновками.	2
Тема 3.9. Динамическая композиция.	Практические занятие	
	Динамическая композиция. Создание мультипликата в Adobe Premiere. Просмотр и обсуждение мультипликата.	1
	Самостоятельная работа обучающихся	36
	Упражнения по постпродакшну Рассмотреть художественный текст и рассмотреть как он переходит в режиссерский текст. Создание анимации по мультипликату.	
Всего:		108

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПОСТАНОВКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ

3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация предполагает наличие **учебной мастерской** анимации.

Оборудование учебного кабинета:

1. Автоматизированное рабочее место преподавателя.
2. Посадочные места по количеству обучающихся.
3. Доска маркерная/экран.

Технические средства обучения:

1. Компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся.
2. Мультимедиапроектор.

Программные средства обучения: офисное ПО, графические редакторы и программы верстки.

Кабинет живописи с основами цветоведения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, предусмотренных образовательной программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Основное оборудование:

- мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя; натюрмортные столы, табуретки;
- шкаф для инвентаря, полка для инвентаря, стеллаж для материалов;
- мольберты, станок для лепки, гипсовые статуи, гипсовые головы, гипсовые бюсты, анатомический скелет, череп, гипсовые глаза Давида, гипсовые губы Давида, гипсовый нос Давида, черные стенды для выставочных работ, принадлежности для живописи (карандаши, краски (в ассортименте), кисти);
- учебно-наглядные пособия (комплекты плакатов по дисциплине, набор раздаточных дидактических материалов).

Технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран).

Учебная мастерская «Основы художественной постановки».

Учебная аудитория для проведения учебных занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, предусмотренных образовательной программой, в том числе

групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Основное оборудование: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя, шкаф для инвентаря, полка для инвентаря, стеллаж для материалов, табуретки; мольберты, принадлежности для рисования (карандаши, краски (в ассортименте), кисти); учебно-наглядные пособия (комплекты плакатов по дисциплине, набор раздаточных дидактических материалов).

Технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран).

Реализация рабочей программы требует наличия библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

3.3 Информационное обеспечение обучения (перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы)

Используемая литература.

Основная:

№ п/п	Наименование	Автор	Издательство и год издания
1	Компьютерная графика: Photoshop CS5, Coreldraw X5, Illustrator CS5	Гурский, Ю. А., Жвалевский, А. В., Завгородний, В. Г.	Питер, 2022.
2	Композиция изображения. Теория и практика	Котляров, А. С.	Питер, 2022.
3	Основы изобразительного искусства	Дубровин, В. М.	Юрайт, 2022.
4	Видеомонтаж. Практикум	Пименов, В. И.	Юрайт, 2022.
5	Анимационное кино и видео: азбука анимации	Куркова, Н. С.	Юрайт, 2022.

Дополнительная:

№ п/п	Наименование	Автор	Издательство и год издания
1	Компьютерная графика: Учебник и практикум	Боресков А. В.	Юрайт, 2022.
2	Основы композиции	Барышников, А. П.	Юрайт, 2022.

Интернет-ресурсы:

ИР1 История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика
<http://iskusstvu.ru/>

Электронные библиотечные системы:

Электронно-библиотечная система «Юрайт» : [сайт]. – URL: biblio-online.ru –
Режим доступа: для авториз. пользователей.

Электронно-библиотечная система «Book.ru» : [сайт]. – URL: <https://www.book.ru/> –
Режим доступа: для авториз. пользователей.

Электронно-библиотечная система «Лань» : [сайт]. – URL:
<https://e.lanbook.com/book/10203>. – Режим доступа: для авториз. пользователей.

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

Контроль и оценка результатов освоения осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

УМЕНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ
Понимать алгоритм разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.	- умеет создавать цифровой продукт.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Разрабатывать концепцию анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером).	- умеет выпускать продукт под ключ.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Разрабатывать и отрисовывать графику, прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.	- умеет выпускать продукт под ключ.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Разрабатывать фоновую конструкцию проекта с учетом технологии изготовления и технологическую последовательность изготовления фоновой части анимационного проекта (по заданным эскизам и рисункам).	- умеет использовать аналитику решений.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки.	- проектирует цифровой продукт.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.

ЗНАНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ
--------	-----------------	-----------------------

Законы композиции.	- способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям; - умеет отделить цель от задачи; - умеет генерировать гипотезы и проверить их; - понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике; - проектирует сценарии и навигацию; - умеет создать прототип; - работает в программе, понимание построения компонентов; - умеет обрабатывать проект; - понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий, защита дизайн-проектов, решение кейсов, выполненных в соответствии с техническими заданиями работодателей, оценочная карта, тестовая карта.
--------------------	---	--

Овладение общими и профессиональными компетенциями является долговременным и сложным процессом и обеспечивается в той или иной мере всеми элементами основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена. Завершающее оценивание освоения обучающимися общих и профессиональных компетенций осуществляется в ходе экзаменов квалификационных и государственной итоговой аттестации.

Оценка формирования личностных результатов предусматривает процедуры оценивания в соответствии с Разделом 3. «Оценка освоения обучающимися основной профессиональной образовательной программы в части достижения личностных результатов» рабочей программы воспитания по специальности.