

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.0Х АНИМАЦИЯ И МОУШН-ДИЗАЙН**

Профессиональный модуль рекомендуется к реализации
за счет вариативной части образовательной программы

Направленность:

Моушн-дизайнер

СОДЕРЖАНИЕ

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
МОДУЛЯ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.0Х АНИМАЦИЯ И МОУШН-ДИЗАЙН

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид профессиональной деятельности **разработка анимационных проектов и моушн-дизайна** и соответствующие ему профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 02	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 04	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 06	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	разработка анимационных проектов и моушн-дизайна
ПК Х.1	Осуществлять процесс кинетической типографики. Разрабатывать серии анимированных плакатов. Использовать основные принципы диджитал анимации.
ПК Х.2	Использовать основы 3D анимации: управлять светом, камерой, концептинг, монтаж, работа со звуком симуляции и эффекты. Осуществлять работу с персонажной анимацией.
ПК 5.3	Разрабатывать анимационный арт-проект с 2D и/или 3D элементами.
ПК Х.3	Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.
ПК Х.4	Осуществлять сценографию: установить освещение, параметры съемки, произвести построение декорации, создать мизансцену.
ПК Х.5	Осуществлять разработку конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.
ПК Х.6	Осуществлять разработку сочетания концепт/фон/персонаж в соответствии с режиссёрской задачей и технологическими требованиями.

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Владеть навыками	Компьютерной перекладки (Сетап, риггинг или подготовка сцены к анимации (разбивка на слои, оптимальная техническая планировка изображений, для создания анимации в зависимости от ПО) Со-здание лэаута - компоновка мизансцены персонажей на фоне, их пропорции и композиция. Построение ключевых фаз движения анимационного объекта в соответствии с законами анимации и композиции. Распределение ключевых фаз во времени в соответствии с таймингом движения и темпо-ритмом аниматика) Классической рисованной анимации (Создание черновых ключевых фаз движения персонажа в соответствии с разработанным ТЗ, стилистическое соответствие фаз оригинальным пропорциями, характеру и пластике анимационного персонажа.
------------------	---

	Распределение ключевых фаз во времени, расчёт времени движения, создание промежуточных фаз с применением законов анимационного движения. Чистовая анимация в соответствии с выбранным художественным решением, контуром и цветом) Stopmotion (Подготовка съемочной площадки: установка освещения, параметров съемки, по-строение декорации, создание мизансцены Создание покадровой движения при помощи последовательного перемещения объектов в пространстве с применением законов анима-ционного движения. Монтаж полученного фотоматериала в соответствии с темпо-ритмом аниматика. Рендер готовой анимационной сцены в формате, соответствующем ТЗ) Разработки техническое задание согласно требованиям заказчика Разработки концепции анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером) Осуществления процесса разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии Осуществления процесса анимационного проектирования с применением специализированных компьютерных программ Проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта 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	Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации Применять навыки пользования фототехникой, художественным светом, навык расчета времени при создании достоверного анимационного движения Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации Составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации Создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария Разрабатывать идеи анимационного проекта с соблюдением основ драматургии, режиссуры и сторителлинга в соответствии с проектным заданием Создавать графический план анимационного проекта (раскадровки) с соблюдением основ режиссуры и монтажа в соответствии с проектным заданием Осуществлять монтаж, создавать черновое видео будущего анимационного фильма с соблюдением тайминга и темпо-ритма в соответствии с проектным заданием 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 анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения Законы композиции и динамической композиции, их применение при создании ключевых компоновок и анимационного движения Физические законы, свойств материалов, умение точно передать их в анимации Законы анимационного движения Устройства анимационного производства

	Основы драматургии, режиссуры и сторителлинга Этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки) Законы композиции
--	---

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов – 468,
 в том числе в форме практической подготовки – 400.

Из них на освоение МДК – 226,
 В том числе самостоятельная работа – 18
 практики, в том числе учебная – 72
 производственная – 180
 Промежуточная аттестация _____ 6 _____.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3. 2.1. Структура профессионального модуля

4.

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Всего	Обучение по МДК, в час.				Практики	
					В том числе					
					Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	Самостоятельная работа	Промежуточная аттестация	Учебная	Производственная
1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	10
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1, ПК X.2.	Раздел 1. Анимационное движение	36	22	36	18	-	4	2	-	-
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.	Раздел 2. Моушн - дизайн	108	94	72	44		14	2	36	-
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.5, ПК X.6.	Раздел 3. Художественная постановка и проектирование	144	104	108	68		-	2	36	
ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.1-6.	Производственная практика	180	180							180
	Всего:	468	400	226	130	-	18	6	72	180

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч
1	2	3
Раздел 1. Анимационное движение		36/22
МДК. 04.01. Анимационное движение		36/22
Тема 1.1. Представление о тайминге механического движения.	Содержание	2
	1. Представление о тайминге механического движения.	
	2. Кадр как основная временная и пространственная единица измерения анимации.	
	3. Лимитированная анимация.	*
Тема 1.2. Освоение техники бумажная переклада.	В том числе практических и лабораторных занятий	
	Определяется при формировании рабочей программы	2
	Содержание	
	1. Освоение техники бумажная переклада. Упражнение кубофутуристический автопортрет.	
Тема 1.3. Базовые инструменты монтажа Adobe Premiere	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Анимация автопортрета «Собери себя»».	2
	Содержание	2
	Определяется при формировании рабочей программы	
Тема 1.4. Виды, сечения и разрезы на чертежах	В том числе практических и лабораторных занятий	*
	1. Практическая работа «Базовые инструменты монтажа Adobe Premiere».	1
	2. Практическая работа «Монтаж полученного материала из автопортрета «Собери себя»».	1
	Содержание	2
Тема 1.5. Анализ принципов анимации.	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	
	1. Практическая работа «Трансформация одного объекта в другой».	2
Тема 1.5. Анализ принципов анимации.	Содержание	2
	1. Анализ принципов анимации. Базовые инструменты для классической анимации Adobe Animate	

	В том числе практических и лабораторных занятий Определяется при формировании рабочей программы	*
Тема 1.6 Принцип анимации Дуга.	Содержание Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Принцип анимации Дуга. Упражнение «Качель». Сжатие и растяжение. Упражнение «Мяч». Упражнение «Часы с кукушкой»».	2
Тема 1.6 Принцип анимации Использование компоновок и прямого фазованного движения	Содержание	
	1. Сквозное движение и захлест действия. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Остаточное действие	2
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Использование компоновок и прямого фазованного движения, сквозного движения и захлеста. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Работа в символе. Планировка анимационной сцены в Adobe Animate».	2
Тема 1.7. Крайние фазы. Движение антропоморфного персонажа.	Содержание Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Скетчинг на время, в котором принимают участие все студенты как рисующий и как модель.	2
Тема 4.1. Разбор референсов с анимацией природных явлений (вода, огонь, воздух)	Содержание учебного материала	
	1. Разбор референсов с анимацией природных явлений (вода, огонь, воздух).	2
	В том числе практических и лабораторных занятий Определяется при формировании рабочей программы	
Тема 4.2. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)».	2
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 1 Примерная тематика самостоятельной работы: Работа с системами частиц (дождь, снег, ветер). Взаимодействие персонажа с окружающей средой. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)		4
Раздел 2. Моушн дизайн		108
МДК.05.02. Моушн дизайн		72/44
Тема 2.1. Создание	Содержание	

айдентики	1. Анализ целевой аудитории и конкурентов	4
	2. Разбор и развитие фирменного стиля	
	3. Мудборд и работа с референсами	
	4. Центральная идея, метафора, сторителлинг	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Изучение фирменного стиля отечественных компаний»	2
	2. Практическая работа «Подбор референсов для создания айдентики»	2
	3. Практическая работа «Создание айдентики».	2
Тема 2.2. Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова.	Содержание	4
	1. Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова	
	2. Разбор эффектов и инструментов кинетической типографики в Adobe After Effects	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design».	2
Тема 2.3. Разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effects.	Содержание	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effect»	2
Тема 2.4. Виды, примеры и задачи эксплейнеров	Содержание	2
	1. Виды, примеры и задачи эксплейнеров	
	В том числе практических и лабораторных занятий	6
	1. Практическая работа «Изучение эксплейнеров»	1
	2. Практическая работа «Предназначение типографики в презентации и motion design»	1
	3. Практическая работа «Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects».	2
	4. Практическая работа «Работа с текстом и графикой в Adobe After Effects».	2
Тема 2.5. Разбор инструментов по воздействию и трансформации объектов	Содержание	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Анимация форм в композиции. Разбор особенностей работы с физикой».	1
	2. Практическая работа «Анимация физических форм».	1
	3. Практическая работа «Инструменты по воздействию и трансформации объектов».	1
	4. Практическая работа «Использование инструментов по воздействию и трансформации объектов».	1

Тема 2.6. Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел.».	2
Тема 2.7. Взаимодействие персонажа с окружающей средой	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	*
Тема 2.8. Техника Симуляция тканей и волос.	Содержание учебного материала	
	1. Особенности работы с тканями	2
	2. Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.	
	3. Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Создание, настройка, и анимирование тканевого полотна».	1
	2. Практическая работа «Создание абстрактной композиции с участием полотна и воды»	1
	3. Практическая работа «Симуляция взаимодействия тканей с различными предметами».	1
	4. Практическая работа «Управление симуляцией волос, взаимодействия с другими объектами»	1
Тема 2.9. Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей»	2
Тема 2.10. Создание симуляции травы и абстрактной органики.	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Создание симуляции травы и абстрактной органики.».	2
Тема 2.11. Система частиц в 3D.	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	6
	1. Практическая работа «Создание и настройка простейшей системы частиц».	2
	2. Практическая работа «Управление частицами при помощи встроенных инструментов»	2
	3. Практическая работа «Взаимодействие системы частиц с другими объектами».	2
Тема 2.12 Анимация 3D-персонажей.	Содержание учебного материала	
	Взаимодействие системы частиц с другими объектами.	2
	Освоение сборки персонажей из примитивов, использование деформеров и шейдеров.	

	Мимика. Анимация эмоций персонажа из примитивов.	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Поиск референсов для создания простейшего персонажа».	1
	2. Практическая работа «Сборка персонажа из примитивов, использование деформеров и шейдеров»	1
	3. Практическая работа «Анимация эмоций персонажа из примитивов».	1
	4. Практическая работа «Создание простейшего антропоморфного персонажа. Системы риггинга».	1
Тема 2.13 Анимация 3D-персонажей.	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Создание различных типов анимации камер, сцен с движением объектов и камеры. На основе принципов классического монтажа».	2
	2. Практическая работа «Создание переходов между шотами».	2
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 2 Анимировать типографику плаката в Adobe After Effects Создание симуляции волос на различных поверхностях Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей Создание анимированного фона с использованием системы частиц Создание анимационного ролика на основе моделей из разделов 4-7 с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки		
УП.03 Учебная практика при изучении раздела 2 Виды работ Создать графическое изображение и его анимационное движение. Отработка задач по алгоритму. Разработка технического задания согласно требованиям заказчика. Осуществление процесса разработки сценария с соблюдением основ сценарного искусства и мастерства, драматургии.		36
Раздел 3. Художественная постановка и проектирование		144/104
МДК.05.02. Художественная постановка и проектирование		108/68
Тема 3.1. Производственная цепочка анимационного фильма. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	Содержание 1. Препродакшн, продакшн, постпродакшн	2
	В том числе практических и лабораторных занятий	2

	1. Практическая работа «Упражнения по постпродакшну».	2
Тема 3.2. Монтажные планы. Виды монтажа, способы изложения истории по средствам композиции	Содержание учебного материала	2
	1. Монтажные планы. Виды монтажа	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Подбор примеров монтажа, референсов».	2
Тема 3.3. Монтажная фраза. Типы монтажной фразы	Содержание учебного материала	2
	1. Монтажная фраза. Типы монтажной фразы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Создание раскадровки по тексту».	2
Тема 3.4. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи	Содержание учебного материала	2
	1. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Создание по раскадровке в режиме реального времени».	2
	2. Практическая работа «Рассмотреть художественный текст и рассмотреть, как он переходит в режиссерский текст».	2
Тема 3.5. Декомпозиция анимационных фильмов	Содержание учебного материала	2
	1. Декомпозиция анимационных фильмов	
	В том числе практических и лабораторных занятий Определяется при формировании рабочей программы	*
Тема 3.6. Декомпозиция готового анимационного фильма.	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Декомпозиция готового анимационного фильма. Выделение ключевых фаз движения».	4
Тема 3.7. Условные обозначения движения камеры, нумерации сцен, текстовые подписи	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Режиссёрская работа со сценарным текстом. Опорные точки сценария. Ключевые сцены».	2
Тема 3.8. Декомпозиция анимационных фильмов	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Возможные продукты с использованием анимации. Техники анимации, жанры, программное обеспечение».	2

Тема 3.9. Раскадровка по сценарию	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Питчинг идей анимационных проектов. Ситуационная игра-питчинг. Раскадровка по сценарию».	4
Тема 3.10. Тайминг раскадровки. Создание сториматика в Adobe Premiere	Содержание учебного материала	10
	1. Тайминг раскадровки	
	2. Аниматик. Постановка ключевых фаз и рендер в Adobe Premiere	
	3. Производственный план	
	В том числе практических и лабораторных занятий	16
	1. Практическая работа «Тайминг раскадровки».	4
	2. Практическая работа «Создание сториматика в Adobe Premiere.».	4
	3. Практическая работа «Создание аниматика».	4
Тема 2.2. Создание производственного плана	Содержание учебного материала Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Создание производственного плана».	4
Тема 3.1. Виды, примеры и задачи эксплейнеров	Содержание учебного материала	2
	1. Работа художника постановщика	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
Тема 3.2 Технические требования к изображению.	1. Практическая работа «Примеры решения режиссерских задач. Обсуждение постановочных решений».	4
	Содержание учебного материала	4
	1. Разработка концепта, сочетания фон-персонаж, понятие мизансцены	
Тема 3.3. Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов	В том числе практических и лабораторных занятий	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	Содержание учебного материала	
Тема 3.4. Цветовой круг. Психология цвета.	Определяется при формировании рабочей программы	*
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Поиск визуальных референсов. Анализ атмосферы референсов. Поиск визуальных референсов».	4
Тема 3.4. Цветовой круг. Психология цвета.	Содержание учебного материала	
	1. Цветовой круг. Психология цвета. Работа с атмосферой проекта	4
	В том числе практических и лабораторных занятий	4

	1. Практическая работа «Создание эскизов фон в разных цветовых решениях и материалах. Разработка анимационного персонажа в соответствии с выбранным цветовым решением».	4
Тема 3.5. Понятие кадровфон. Изготовление концепт-фона.	Содержание учебного материала	
	1. Понятие кадровфон. Изготовление концепт-фона. Устройство фона, понятие оверлей	2
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Создание панорамного фона. Формулировка ТЗ для художника на производстве».	4
Тема 3.6. Создание анимационных материалов по готовому ТЗ одnogруппника.	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Создание анимационных материалов по готовому ТЗ одnogруппника. Создание крутки/модели анимационного персонажа в цвете».	2
Тема 3.7. Разработка эмоций, артикуляции персонажа, анимационный тест	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	4
	1. Практическая работа «Разработка эмоций, артикуляции персонажа, анимационный тест».	4
Тема 3.8. Понятие гротеск, силуэтность, экшенлайн.	Содержание учебного материала	
	1. Понятие гротеск, силуэтность, экшенлайн	4
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «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	Содержание учебного материала	*
	Определяется при формировании рабочей программы	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2
	1. Практическая работа «Динамическая композиция. Создание мультипликата в Adobe Premiere. Просмотр и обсуждение мультипликата».	2
Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 3 Определяется при формировании рабочей программы		
УП.03 Учебная практика при изучении раздела 3 Виды работ Разработка концепции анимационного проекта на основе сценария (оригинального или написанного режиссером). Осуществление процесса анимационного проектирования с применением специализированных компьютерных программ. Проведение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта. Разработка конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта. Разработка сочетания фон-персонаж в соответствии с режиссерской задачей и технологическими требованиями. Разработка анимационного персонажа – его характер, обкатку, крутку, учитывая возможную механику движения и особенности технологического процесса.		36

Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии. Выполнение компоновки и финальной постобработки результатов анимационного(дизайн) проекта.	
ПП.03 Производственная практика при изучении раздела 3 (если предусмотрено рассредоточенное прохождение практики) Виды работ Изучение организации работы предприятия/ организации Взаимодействие с коллегами по работе Взаимодействие с заказчиками Виды работ по созданию анимационного проекта	180
Всего	432

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «моушн-дизайн», оснащенный:
оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся,
- мультимедиапроектор.

оснащенный программными средствами обучения:

- офисное ПО,
- графические редакторы,
- программы верстки.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. 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. – ISBN: 978-5-907168-25-1

3.2.2. Основные электронные издания

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518386>.

2. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 360 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11430-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518306>.

3. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. С. Котляров, М. А. Кречетова.

— 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519988>.

4. 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>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 196 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-10775-3.

2. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8.

3. Компьютерная графика : Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Юрий Гурский, Андрей Жвалевский, Владимир Завгородний. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 688 с., 16 с. цв. ил. : ил.; 23 см. - (Трюки и эффекты).; ISBN 978-5-459-00524-0.

4. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — 2-е изд. — Москва: Прометей, 2020. — 301 с.: ил. — ISBN 978-5-87149-165-2

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК Х.1	Осуществлять процесс кинетической типографики. Разрабатывать серии анимированных плакатов. Использовать основные принципы диджитал анимации.	Текущий контроль: - наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий. Методы оценки результатов обучения: - формализованное наблюдение за деятельностью студента и оценка на практическом
ПК Х.2	Использовать основы 3D анимации: управлять светом, камерой, концептинг, монтаж, работа со звуком симуляции и эффекты. Осуществлять работу с персонажной анимацией.	
ПК Х.3	Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами анимации и композиции.	

ПК X.4	Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации, аниматик, черновая анимация.	занятия; - оценка самостоятельности и творческого подхода; - оценка выполнения индивидуальных заданий;
ПК X.5	Осуществлять разработку конструкции и технологической последовательности изготовления анимационного проекта	- оценка степени участия в групповых дискуссиях, психологических тренингах деловых играх;
ПК X.6	Осуществлять разработку сочетания концепт/фон/персонаж в соответствии с режиссёрской задачей и технологическими требованиями.	- проверка и оценка отчета и дневника практик накопительная оценка Дифференцированный зачет. Экзамен квалификационный. Защита дизайн-проектов. Решение кейсов, выполненных в соответствии с тех. заданиями работодателей, курсовая/дипломная работа, оценочная карта, тестовая карта.
ОК 2.	Проявление самостоятельности, инициативы при решении профессиональных задач.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
ОК 4.	Объективная оценка значимости и возможности применения информации для решения профессиональных задач и личностного роста.	
ОК 6.	Эффективность организации коллективной (командной) работы в профессиональной деятельности.	