

МАКЕТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование профессиональной образовательной организации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА АНИМАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ

55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)

Объем: 36 академических часа

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

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	16
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ	19

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ АНИМАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ

1.1 Место дисциплины 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 – 36.

Практикоориентированность составляет 80%.

При реализации учебной дисциплины 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.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения

Цель программы – формирование готовности и способности обучающихся к самостоятельному решению задач в области анимации: разработка, создание и изготовление анимационных продуктов.

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 разработки конструкции и технологической последовательности создания анимационного проекта.

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

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

- компьютерной перекладки (сетап, риггинг или подготовка сцены к анимации (разбивка на слои, оптимальная техническая планировка изображений, для создания анимации в зависимости от ПО), создание лэйаута – 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, расчет 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, построение декорации, создание мизансцены, создание покадровой анимации при помощи последовательного перемещения объектов в пространстве с применением законов анимационного движения; монтаж полученного фотоматериала в соответствии с темпо-ритмом аниматика; рендер готовой анимационной сцены в формате, соответствующем ТЗ).

Уметь:

- реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;

- применять навык расчета времени при создании достоверного анимационного движения и пользования фототехникой, художественным светом;

- 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.

Знать:

- законы анимации, применять их при создании достоверного анимационного движения;

- законы композиции и динамической композиции, применять их, при создании ключевых компоновок и анимационного движения;

- физические законы, свойств материалов, уметь точно передать их в анимации.

Анимационное движение обеспечивает 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: <ul style="list-style-type: none">- 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: <ul style="list-style-type: none">- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;

		<ul style="list-style-type: none"> - 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; - структура плана для решения задач; - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 4	<p>Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p>	<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации.
ОК 6	<p>Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p>	<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать работу коллектива и команды; - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. <p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - основы проектной деятельности.
ПК 6.1	<p>Осуществлять постановку мизансцены персонажей и их движения в соответствии с законами</p>	<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;

	анимации и композиции.	<ul style="list-style-type: none"> - составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации. <p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - законы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения.
ПК 6.2	Осуществлять сценографию: установить освещение, параметры съемки, произвести построение декорации, создать мизансцену.	<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - профессионально рисовать; - реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации; - использовать разработанные модели анимационных объектов без нарушения их узнаваемости. <p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - физические законы, свойств материалов, уметь точно передать их в анимации.
ПК 6.3	Осуществлять раскадровку, монтаж полученного материала и рендер готовой анимации, аниматик, черновая анимация.	<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания; - применять навык расчета времени при создании достоверного анимационного движения; - применять навыки пользования фототехникой, художественным светом. <p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - физические законы, свойств материалов, уметь точно передать их в анимации.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ АНИМАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	54
<i>в том числе:</i>	
<i>Учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем</i>	36
<i>в т.ч. в форме практической подготовки</i>	20
<i>в том числе:</i>	
– теоретическое обучение	16
– практические занятия	20
– <i>Самостоятельная работа</i>	18
Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета	

2.2 Тематический план и содержание Анимационное движение

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов
1	2	3
РАЗДЕЛ I Представление об анимации в дизайне. Тайминг, спэйсинг, механическое движение - бумажная перекладка.		12
Тема 1.1 Представление о тайминге механического движения. Кадр как основная временная и пространственная единица измерения анимации. Лимитированная анимация.	Теоретическое занятие	
	1. Представление о тайминге механического движения.	2
	2. Кадр как основная временная и пространственная единица измерения анимации.	
	3. Лимитированная анимация.	

Тема 1.2. Освоение техники бумажная переклада. Упражнение кубофутуристический автопортрет.	Теоретическое занятие	
	1. Освоение техники бумажная переклада.	2
	Упражнение кубофутуристический автопортрет.	
	Практические занятия	
	2. Анимация автопортрета «Собери себя»	2
Тема 1.3. Базовые инструменты монтажа Adobe Premiere.	Практические занятия	
	1. Базовые инструменты монтажа Adobe Premiere.	2
	Практические занятия	
	3. Монтаж полученного материала из из автопортрета «Собери себя»	2
Тема 1.4. Освоение приёма морфинг.		
	Практические занятия	
	4, Трансформация одного объекта в другой.	2
РАЗДЕЛ II. Законы анимационного движения. Биомеханика.		
Тема 2.1. Анализ принципов анимации. Базовые инструменты для классической анимации Adobe Animate.	Теоретическое занятие	8
	1. Анализ принципов анимации. Базовые инструменты для классической анимации Adobe Animate.	2
Тема 2.2. Принцип анимации Дуга. Сжатие и растяжение. Подготовка или упреждение	Практические занятия	
	1. Принцип анимации Дуга. Упражнение «Качель». Сжатие и растяжение. Упражнение «Мяч». Упражнение «Часы с кукушкой»	2
Тема 2.3. Принцип анимации Использование компонок и прямого фазованного движения Сквозное движение и захлёт действия. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Остаточное действие (выразительная деталь)	Теоретическое занятие	
	1. Сквозное движение и захлёт действия. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Остаточное действие	2
	Практические занятия	
	1. Использование компонок и прямого фазованного движения, сквозного движения и захлеста. Смягчение начала и завершения движения (спэйсинг). Работа в символе. Планировка анимационной сцены в Adobe Animate.	2
РАЗДЕЛ III. Персонажная анимация.		8
Тема 3.1. Крайние фазы. Движение антропоморфного персонажа. Силуэтность.	Содержание	
	Практические занятия	

Гротеск, утрирование.	Скетчинг на время, в котором принимают участие все студенты как рисующий и как модель.	2
Тема 3.2. Принцип анимации Цельность. Удержание объема, форм и пропорций персонажа. Морфинг персонажа. Обработка кальки в Adobe Photoshop. Слой-маски, эффекты наложения Принцип анимации. Липсинг эмоций в MoHo. . Создания аниматика сцены в Adobe Premiere. Запись чернового звука. Синхронизация крайних фаз и звука. Крупный план. Эмоции. Артикуляция. Экшены в MoHo.	Содержание	
	Теоретическое занятие	
	1. Принцип анимации Цельность. Удержание объема, форм и пропорций персонажа. Морфинг персонажа Обработка кальки в Adobe Photoshop. Слой-маски, эффекты наложения Сценарная разработка анимационного персонажа, соответствие визуального образа сценарной разработке. Основы работы в MoHo.	2
	Практические занятия	
	Крутка головы с морфингом. Рисование векторного персонажа в MoHo.	2
	Теоретическое занятие	
	Содержание	
	1. Создания аниматика сцены в Adobe Premiere. Запись чернового звука. Синхронизация крайних фаз и звука. Раскадровка крайних фаз движения анимационной сцены взаимодействия персонажей. Липсинг эмоций в MoHo. Раскадровка крайних фаз движения анимационной сцены взаимодействия персонажей. Крупный план. Эмоции. Артикуляция. Экшены в MoHo. Цикл походки персонажа в соответствии со сценарной разработкой. Подготовка, остаточное движение, инерция, траектория полёта. Замах, бросок. Подготовка, остаточное движение, инерция, траектория полёта. создание анимационных материалов. Игровая анимация. Липсинг эмоций в MoHo.	2
РАЗДЕЛ IV. Взаимодействие с внешними факторами.		8
Тема 4.1. Разбор референсов с анимацией природных явлений (вода, огонь, воздух).	Теоретическое занятие	4
	1. Разбор референсов с анимацией природных явлений (вода, огонь, воздух).	
Тема 4.2. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами	Практические занятия	
	1. Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)	4

(окружающей средой)		
	<p>Самостоятельная работа</p> <p>1. Автопортрет из геометрических фигур «Собери себя»</p> <p>2. Композитинг в Adobe Premiere. Работа со звуком.</p> <p>3. Плановость, правила комфортной склейки, темпо-ритм, динамическая композиция.</p> <p>4. Монтаж анимационного ролика из всех полученных материалов в ходе раздела.</p> <p>Риггинг векторного персонажа в MoHo.</p> <p>Создания аниматика сцены в Adobe Premiere. Запись чернового звука. Синхронизация крайних фаз и звука.</p> <p>Работа с системами частиц (дождь, снег, ветер).</p> <p>Взаимодействие персонажа с окружающей средой.</p> <p>Разбор референсов, примеров, кейсов по особенностям взаимодействия с внешними факторами (окружающей средой)</p>	18
	Всего:	54

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ АНИМАЦИОННОЕ ДВИЖЕНИЕ

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 учебной дисциплины 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». – URL: biblio-online.ru. – Режим доступа: для авториз. пользователей.

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

Электронно-библиотечная система «Лань». – 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
Реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации.	- 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.
Применять навыки пользования фототехникой, художественным светом, навык расчета времени при создании достоверного анимационного движения.	- 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.
Распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации.	- 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.
Составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации.	- 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
---------------	------------------------	------------------------------

<p>Законы анимации, их применение при создании достоверного анимационного движения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям; - умеет отделить цель от задачи; - умеет генерировать гипотезы и проверить их. 	<p>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.</p>
<p>Законы композиции и динамической композиции, их применение при создании ключевых компоновок и анимационного движения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике; - проектирует сценарии и навигацию. 	<p>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.</p>
<p>Физические законы, свойств материалов, умение точно передать их в анимации.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - умеет создать прототип; - работает в программе, понимание построения компонентов; - умеет обрабатывать проект; - понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг. 	<p>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.</p>

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.