

МАКЕТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование профессиональной образовательной организации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

МОУШН ДИЗАЙН

55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ)

Объем: *72 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	20

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ МОУШН ДИЗАЙН

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, обусловленных требованиями к компетенции «Моушн-дизайн».

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

Количество часов на реализацию программы – 72.

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, должностям служащих».

Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1.2 Цель и планируемые результаты освоения

Цель программы – освоение цифровых технологий в создании элементов проекта в анимации.

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 создания layout, построения ключевых фаз движения, распределения ключевых фаз во времени, подготовки сцены к анимации.

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 дисциплины обучающийся должен **иметь практический опыт:**

- 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.

Уметь:

- 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.

Знать:

- законы анимационного движения;
- устройства анимационного производства;
- основы драматургии, режиссуры и сторителлинга;
- этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки).

Программа 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: - 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 5.1	Осуществлять процесс кинетической типографики. Разрабатывать серии анимированных плакатов. Использовать основные принципы диджитал анимации.	Умения: - создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария. Знания: - законы анимационного движения; - устройства анимационного производства.
ПК 5.2	Использовать основы 3D анимации: управлять светом, камерой, концептинг, монтаж, работа со звуком симуляции и эффекты.	Умения: - разрабатывать идеи анимационного проекта с соблюдением основ драматургии, режиссуры и сторителлинга в соответствии с проектным заданием. Знания:

	Осуществлять работу с персонажной анимацией.	- основы драматургии, режиссуры и сторителлинга.
ПК 5.3	Разрабатывать анимационный арт-проект с 2D и/или 3D элементами.	Умения: - 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. Знания: - этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки).

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МОУШН-ДИЗАЙН

2.1 Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	72
<i>в том числе:</i>	
Учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	72
<i>в т.ч. в форме практической подготовки</i>	70
<i>в том числе:</i>	
— теоретическое обучение	2
— практические занятия	70
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание Моушн дизайн

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов
1	2	3
РАЗДЕЛ I. Создание айдентики.		10
Тема 1.1 Анализ целевой аудитории и конкурентов.	Теоретическое занятие	
	Анализ целевой аудитории и конкурентов.	1
Тема 1.2 Разбор и развитие фирменного стиля.	Теоретическое занятие	
	Разбор и развитие фирменного стиля.	1
	Самостоятельная работа	
	Изучение фирменного стиля отечественных компаний.	
Тема 1.3 Мудборд и работа с референсами.	Содержание учебного материала	
	Мудборд и работа с референсами.	
	Практические занятия	
	Подбор референсов для создания айдентики.	4
Тема 1.4 Центральная идея, метафора, сторителлинг.	Содержание учебного материала	
	Центральная идея, метафора, сторителлинг.	
	Практические занятия	
	Создание айдентики.	4
РАЗДЕЛ II. Кинетическая типографика.		10
Тема 2.1 Движение,	Практические занятия	

трансформирование, показ и скрытие буквы и слова.	Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова.	2
	Самостоятельная работа Работа с Adobe After Effects.	
Тема 2.2 Разбор эффектов и инструментов кинетической типографики в Adobe After Effects.	Содержание учебного материала	
	Разбор эффектов и инструментов кинетической типографики в Adobe After Effects.	
	Практические занятия Работа с Adobe After Effects.	2
Тема 2.3 Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design.	Практические занятия	
	Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design.	2
Тема 2.4 Разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effects.	Практические занятия	
	Разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effects.	2
	Практические занятия Анимировать типографику плаката в Adobe After Effects.	2
РАЗДЕЛ III. Эксплейнер и инфографика.		8
Тема 3.1 Виды, примеры и задачи эксплейнеров.	Практические занятия	
	Виды, примеры и задачи эксплейнеров.	2
	Самостоятельная работа Изучение эксплейнеров.	
Тема 3.2 Предназначение типографики в презентации и motion design.	Практические занятия Предназначение типографики в презентации и motion design.	2
Тема 3.3 Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects.	Практические занятия	
	Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects.	2
	Практические занятия Работа с текстом и графикой в Adobe After Effects.	2
РАЗДЕЛ IV. Физика твёрдых и мягких тел.		10
Тема 4.1 Анимация форм в композиции, разбор особенностей работы с физикой.	Практические занятия	
	Анимация форм в композиции.	2
	Разбор особенностей работы с физикой.	
	Практические занятия Анимация физических форм.	2

Тема 4.2 Разбор инструментов по воздействию и трансформации объектов.	Практические занятие	
	Инструменты по воздействию и трансформации объектов.	2
	Практические занятие	
	Использование инструментов по воздействию и трансформации объектов.	2
Тема 4.3 Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел.	Практические занятие	
	Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел.	2
	Самостоятельная работа	
	Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел.	
Тема 4.2 Взаимодействие персонажа с окружающей средой.	Самостоятельная работа Взаимодействие персонажа с окружающей средой.	
РАЗДЕЛ V. Физика твёрдых и мягких тел.		18
Тема 5.1 Симуляция тканей и волос.	Содержание учебного материала	
	Особенности работы с тканями.	
Тема 5.2 Создание, настройка, и анимирование тканевого полотна.	Практические занятие	
	Создание, настройка, и анимирование тканевого полотна.	2
	Анимирование тканевого полотна.	2
Тема 5.3 Создание абстрактной композиции с участием полотна и воды.	Практические занятие	
	Создание абстрактной композиции с участием полотна и воды.	2
Тема 5.4 Симуляция взаимодействия тканей с различными предметами.	Практические занятие	
	Симуляция взаимодействия тканей с различными предметами.	2
Тема 5.5 Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.	Содержание учебного материала	
	Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.	
	Самостоятельная работа	
	Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.	
Тема 5.6 Создание анимационного фона с использованием	Содержание учебного материала	
	Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	
	Практические занятие	

симуляции тканей.	Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	2
Тема 5.7 Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	Содержание учебного материала	
	Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	
	Практические занятие	
	Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	2
Тема 5.8 Особенности работы с симуляцией волос.	Практические занятие	
	Особенности работы с симуляцией волос.	2
Тема 5.9 Создание симуляции волос на различных поверхностях.	Самостоятельная работа	
	Создание симуляции волос на различных поверхностях.	
Тема 5.10 Управление симуляцией волос, взаимодействия с другими объектами.	Практические занятие	
	Управление симуляцией волос, взаимодействия с другими объектами.	2
	Практические занятие	
	Управление симуляцией волос, взаимодействия с другими объектами.	2
Тема 5.11 Создание симуляции травы и абстрактной органики.	Самостоятельная работа	
	Создание симуляции травы и абстрактной органики.	
Тема 5.12 Создание анимационного фона с помощью симуляции волос.	Самостоятельная работа	
	Создание анимационного фона с помощью симуляции волос.	
РАЗДЕЛ VI. Система частиц в 3D.		8
Тема 6.1 Создание и настройка простейшей системы частиц.	Практические занятие	
	Создание и настройка простейшей системы частиц.	2
Тема 6.2 Управление частицами при помощи встроенных инструментов.	Практические занятие	
	Управление частицами при помощи встроенных инструментов.	2
Тема 6.3 Взаимодействие системы частиц с	Практические занятие	
	Взаимодействие системы частиц с другими объектами.	2

другими объектами.		
Тема 6.4 Создание анимированного фона с использованием системы частиц.	Самостоятельная работа Создание анимированного фона с использованием системы частиц.	
РАЗДЕЛ VII. Анимация 3D-персонажей.		5
Тема 7.1 Типы персонажей (простые, сложные, абстрактные), мимика, эмоциональность и выразительность движений, примеры применения анимации.	Содержание учебного материала	
	Взаимодействие системы частиц с другими объектами.	
	Практические занятия	
	Поиск референсов для создания простейшего персонажа.	1
Тема 7.2 Освоение сборки персонажей из примитивов, использование деформеров и шейдеров.	Содержание учебного материала	
	Освоение сборки персонажей из примитивов, использование деформеров и шейдеров.	
	Практические занятия	
	Сборка персонажа из примитивов, использование деформеров и шейдеров.	1
Тема 7.3 Мимика. Анимация эмоций персонажа из примитивов.	Содержание учебного материала	
	Мимика. Анимация эмоций персонажа из примитивов.	
	Практические занятия	
	Анимация эмоций персонажа из примитивов.	1
Тема 7.4 Создание простейшего антропоморфного персонажа. Системы риггинга.	Практические занятия	
	Создание простейшего антропоморфного персонажа. Системы риггинга.	1
Тема 7.4 Анимация походки, прыжка, взаимодействие персонажа с другими объектами.	Практические занятия	
	Анимация походки, прыжка, взаимодействие персонажа с другими объектами.	1
РАЗДЕЛ VIII. Анимация 3D-персонажей.		3
Тема 8.1 Создание различных типов анимации камер,	Практические занятия	

сцен с движением объектов и камеры на основе принципов классического монтажа.	Создание различных типов анимации камер, сцен с движением объектов и камеры. На основе принципов классического монтажа.	2
Тема 8.2 Создание переходов между шотами.	Практические занятия	
	Создание переходов между шотами.	1
	Самостоятельная работа	
	Создание переходов между шотами.	
Тема 8.3 Управление динамикой кадра при помощи света.	Самостоятельная работа	
	Управление динамикой кадра при помощи света.	
Тема 8.4 Анимация и динамика кадра основанная и подчеркивающая музыкальную композицию.	Самостоятельная работа	
	Анимация и динамика кадра основанная и подчеркивающая музыкальную композицию.	
Тема 8.5 Создание анимационного ролика на основе моделей из разделов 4-7 с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки.	Самостоятельная работа	
	Создание анимационного ролика на основе моделей из разделов 4-7 с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки.	
Всего:		72

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МОУШН-ДИЗАЙН

3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины 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.

3.2 Методические рекомендации по реализации рабочей программы

Реализация рабочей программы учебной дисциплины осуществляется в соответствии с ФГОС СПО по специальности, профессиональными стандартами, с рабочим учебным планом, с расписанием занятий; с требованиями к результатам освоения дисциплины.

В процессе освоения дисциплины используются активные и интерактивные формы проведения занятий с применением электронных образовательных ресурсов: индивидуальные и групповые проекты, анализ производственных ситуаций, и т.п. в сочетании с самостоятельной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Обязательным условием обучения по профессиональному модулю является предшествующее изучение общепрофессиональных дисциплин: Рисунок с основами перспективы, Живопись с основами цветоведения.

Учебные занятия проводятся в теоретической и практической форме. Теоретическая часть проходит в виде лекций. Практическая часть предусматривает выполнение заданий, практических работ по изученным темам.

Для развития творческих способностей обучающихся необходимо создать ситуацию заинтересованности, поэтому акцент ставится на разнообразии форм и типов активности обучающихся, в которых приобретаются знания и создаются авторские продукты.

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Возможные методы и приемы организации образовательного процесса в рамках реализации программы дисциплины:

- инструктажи, беседы, разъяснения;
- изучение наглядного материала;
- практическая работа;
- решение кейсов;
- инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);
- стимулирование (участие в конкурсах, организация персональных выставок).

Возможные методы обучения в рамках реализации программы дисциплины:

- познавательный;
- метод проектов;
- эвристический;
- проблемный;
- репродуктивный;
- частично-поисковый.

Важную роль в освоении дисциплины играет самостоятельная работа обучающихся, включающая в себя работу с информационными источниками, поиск, анализ и синтез информации, формирование обоснованных выводов в рамках работы по усвоению материала занятий, подготовка проектов и решения поставленных задач. Для обеспечения самостоятельной работы обучающимся предоставляется помещения, которые должны быть оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду образовательной организации.

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
- создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария.	- 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 идеи анимационного проекта с соблюдением основ драматургии, режиссуры и сторителлинга в соответствии с проектным заданием.	- 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.
- создавать графический план анимационного проекта (раскадровки) с соблюдением основ режиссуры и монтажа в соответствии с проектным заданием.	- 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.
- осуществлять монтаж, создавать черновое видео будущего анимационного фильма с соблюдением тайминга и темпо-ритма в соответствии с проектным заданием.	- 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 анимационного движения.	- способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям; - умеет отделить цель от задачи; - умеет генерировать гипотезы и проверить их.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.

- устройства анимационного производства.	- понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
- основы драматургии, режиссуры и сторителлинга.	- проектирует сценарии и навигацию.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
- этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки).	- 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.

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.