

**Приложение 2.Х**  
**к ПОП по специальности**  
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

**ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**00.ХХ «МОНТАЖ И КОМПОЗИТИНГ В ADOBE PREMIERE»**

**Москва 2023 г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА  
ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
00.XX «МОНТАЖ И КОМПОЗИТИНГ В ADOBE PREMIERE»**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Учебная дисциплина 00.XX «Монтаж и композитинг в Adobe Premiere» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01-04, ПК 2.3.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
<b>ОК 01</b>	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)	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
<b>ОК 02</b>	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	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации

<b>ОК 03</b>	Использовать в работе актуальны нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Применять в деятельности профессиональную терминологию; Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования; Применять техники финансовой грамотности	Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Профессиональную терминологию; Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности
<b>ОК 04</b>	Применять в деятельности знания о психологии коллектива; Организовывать деятельность коллектива; Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик	Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик
<b>ПК 2.3</b>	Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино	Технологии монтажа, композинга и постобработки анимационного кино

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	36
в т.ч. в форме практической подготовки	34
в т. ч.:	
теоретическое обучение	24
практические занятия	10
<i>Самостоятельная работа</i> <sup>1</sup>	*
Промежуточная аттестация	2

---

<sup>1</sup> Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов <sup>2</sup> , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Монтаж и композитинг в Adobe Premiere</b>		<b>34</b>	
<b>Тема 1.1. Введение</b>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>1. Монтаж как визуальная речь. Виды монтажа</p> <p>2. Вертикальный монтаж С. Эйзенштейна</p> <p>3. Базовые инструменты и рабочие зоны Adobe Premiere</p> <p><b>Практические и лабораторные занятия</b></p> <p>1. Практическая работа «Чтение и анализ текста «Вертикальный монтаж», презентация и создание гиперссылки о любом произведении, на которое есть ссылка в тексте. Найти примеры видов монтажа в кинематографе»</p> <p>2. Практическая работа «Нарезка и разбор на сцены и эпизоды короткометражного анимационного фильма»</p>	<p><b>8</b></p> <p>4</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>2</p>	ОК 01-04, ПК 2.3
<b>Тема 1.2. Основы монтажа</b>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>1. Выбор крупности монтажного плана в анимации</p> <p>2. Правила комфортной склейки</p> <p>3. Движение камеры</p> <p>4. Виды монтажной фразы</p> <p><b>В том числе практических и лабораторных занятий</b></p> <p>1. Практическая работа «Монтаж картины К. Брюллова «Последний день Помпеи» или П. Брейгеля на выбор»</p>	<p><b>10</b></p> <p>8</p> <p>2</p> <p>2</p>	ОК 01-04, ПК 2.3
<b>Тема 1.3. Темпоритм</b>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>1. Внутрикадровый монтаж. Действие и пауза - распределение экранного времени</p>	<p><b>8</b></p> <p>6</p>	ОК 01-04, ПК 2.3

<sup>2</sup> В соответствии с Приложением 3 ПООП.

	2. Работа со звуком		
	3. Ритмический монтаж		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>2</b>	
	1. Практическая работа «Ритмический монтаж материала из модуля «Принцип стоп-моушн в анимации». Создание шоурила»	2	
<b>Тема 1.4. Композитинг и спецэффекты</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	ОК 01-04, ПК 2.3
	1. Режимы наложения. Маски	6	
	2. Хромакей. Цветокоррекция. Работа с кальками		
	3. Композитинг анимации и видео. Анимация по ключевым кадрам в Adobe Premiere		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>2</b>	
	1. Практическая работа «Композитинг панорамного фона и персонажа упражнения «Живая статика» из модуля «Adobe Photoshop»	2	
<b>Дифференцированный зачет</b>		<b>2</b>	
<b>Всего:</b>		<b>36</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «Анимация и моушн-дизайн», оснащенный:

1) оборудованием:

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

2) техническими средствами обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся;

- мультимедиапроектор.

3) оснащенный программными средствами обучения:

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

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

Реализация профессионального модуля предполагает обязательную производственную практику.

#### 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 и электронные издания

1. 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> (дата обращения: 13.07.2023)

2. 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> (дата обращения: 13.07.2023).

3. 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> (дата обращения: 13.07.2023).



4. 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> (дата обращения: 13.07.2023).

### **3.2.2. Дополнительные источники.**

1. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 196 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-10775-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515692> (дата обращения: 13.07.2023).

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, 2023. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513030> (дата обращения: 13.07.2023).

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. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения<sup>3</sup></i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<b>Умения</b>		
<p>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)  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;  Использовать в работе актуальны нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности;  Применять в деятельности профессиональную терминологию;  Самостоятельно выстраивать траекторию профессионального саморазвития и самообразования;  Применять техники финансовой грамотности;  Применять в деятельности знания о психологии коллектива;</p>	<p>Умеет выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

<sup>3</sup> В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

<p>Организовывать деятельность коллектива; Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино</p>		
<b>Знания</b>		
<p>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; Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации; Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности; Профессиональную терминологию; Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования; Основы финансовой грамотности Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и</p>	<p>Умеет выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; Технологии монтажа, композинга и постобработки анимационного кино		
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

**Разработчики примерной образовательной программы**

**Группа разработчиков:**

ФИО	Организация, должность
Дубровина М.С.	Ведущий специалист лаборатории по экспертному сопровождению внедрения модели колледжа креативных индустрий ФЦ РПОКИ
Мустафина Н.Р.	Главный специалист отдела сопровождения реализации проектов

**Руководитель группы:**

ФИО	Организация, должность
Байтаев М.Д.	Заместитель начальника ФЦ РПОКИ