

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

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
00.ХХ «ПРИНЦИП СТОП-МОУШН В АНИМАЦИИ»

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 «ПРИНЦИП СТОП-МОУШН В АНИМАЦИИ»**

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина 00.XX «Принцип Стоп-моушн в анимации» 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 4.3, ПК 4.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01	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
ОК 02	Определять задачи для поиска информации; Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию; Выделять наиболее значимое в перечне информации;	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации

	Оценивать практическую значимость результатов поиска; Оформлять результаты поиска	
ОК 03	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
ОК 04	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
ПК 4.3	Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта	Способы разработки визуальных решений; Особенности переноса художественных требований в анимационный проект
ПК 4.4	Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения; Применять специализированное программное обеспечение.	Современные техники исполнения при создании моушн-дизайн контента; Классификацию и функционал специализированного программного обеспечения

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	72
в т.ч. в форме практической подготовки	68
в т. ч.:	
теоретическое обучение	48
практические занятия	20
<i>Самостоятельная работа ¹</i>	*
Промежуточная аттестация	4

¹ 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 ² , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Принцип Стоп-моушн в анимации		60	
Тема 1.1. Введение	<p>Содержание учебного материала</p> <p>1. Тайминг в анимации. Линейность времени и действия. Последовательность фаз движения step by step</p> <p>2. Организация рабочего пространства для съемки stop-motion. Возможности анимационного станка</p> <p>3. Виды освещения в фотографии. Работа со светофильтрами</p> <p>4. Возможности камеры. Dragonframe</p> <p>В том числе практических и лабораторных занятий</p> <p>1. Практическая работа «Объемная предметная композиция с разными видами освещения»</p>	<p>10</p> <p>8</p> <p>2</p> <p>2</p>	ОК 01-04, ПК 4.3, ПК 4.4
Тема 1.2. Предметный стоп-моушн - Механическое движение	<p>Содержание учебного материала</p> <p>1. Роль и функция предмета в кадре. Преимущества и особенности техники</p> <p>2. Выбор материала для съемки</p> <p>3. Скорости движения объектов в линейном воссоздании под камерой</p> <p>4. Дискретность и последовательность. Механическое движение, ускорение, замедление, движение по дуге</p> <p>В том числе практических и лабораторных занятий</p> <p>1. Практическая работа «Анимационная сцена «механическое движение» в технике предметный стоп-моушн»</p>	<p>10</p> <p>8</p> <p>2</p> <p>2</p>	ОК 01-04, ПК 4.3, ПК 4.4

² В соответствии с Приложением 3 ПООП.

Тема 1.3. Анимация из сыпучих материалов - природные явления	Содержание учебного материала	12	ОК 01-04, ПК 4.3, ПК 4.4
	1. Огонь, вода - непрямая фазовка в анимации природных явлений	8	
	2. Воздух - прямая фазовка в анимации природных явлений		
	3. Сыпучие материалы в анимации		
	4. Особенности съемки на световом столе		
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Анимационная сцена «волна» в технике сыпучей анимации»	4	
Тема 1.4. Пластилин - перелепка - морфинг	Практические и лабораторные занятия	12	ОК 01-04, ПК 4.3, ПК 4.4
	1. Объем, барельеф, плоский пластилин. Преимущества и сложности техники	8	
	2. Особенности материала, фактура, цвет, форма (живопись и скульптура). Инструменты работы с пластилином		
	3. Каркасные и шарнирные конструкции для создания персонажей		
	4. Перелепка. Морфинг как покадровая трансформация формы		
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Анимационная сцена в технике перелепки - превращение предметов»	4	
Тема 1.5. Кукольная анимация - механическое движение в объеме	Содержание учебного материала	12	ОК 01-04, ПК 4.3, ПК 4.4
	1. Кукольные конструкции в ручном и технологическом изготовлении	8	
	2. Объемные декорации		
	3. Способы крепления объектов		
	4. Понятие мизансцена		
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Анимационный этюд с предметами в объемной декорации «Комната желаний»	4	
Тема 1.6. Плоская перекладка - биомеханика	Содержание учебного материала	12	ОК 01-04, ПК 4.3, ПК 4.4
	1. Плоскость как мера условности мира и движения	8	
	2. Конструкция марионетки в бумажной перекладке		
	3. Биомеханика: ходьба и бег персонажа		
	4. Подготовка и организация съемки сцены. Лэйаут		
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Анимационная сцена в технике бумажной перекладки «Походка персонажа в цикле»	4	
Дифференцированный зачет		4	
Всего:		72	

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 обучения³</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Умения		
<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 актуальные 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>Создавать моушн-дизайн контент в технике стоп-моушн-анимации с использованием актуального программного обеспечения</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

³ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

<p>Организовывать деятельность коллектива;</p> <p>Грамотно выстраивать взаимодействие с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик;</p> <p>Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта;</p> <p>Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения;</p> <p>Применять специализированное программное обеспечение.</p>		
Знания		
<p>Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</p> <p>Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;</p> <p>Методы работы в профессиональной и смежных сферах;</p> <p>Структуру плана для решения задач;</p> <p>Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности;</p> <p>Приемы структурирования информации;</p> <p>Формат оформления результатов поиска информации;</p> <p>Актуальные нормативно-правовые документы, используемые в профессиональной деятельности;</p> <p>Профессиональную терминологию;</p> <p>Способы определения и выстраивания траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>Основы финансовой грамотности;</p>	<p>Создавать моушн-дизайн контент в технике стоп-моушн-анимации с использованием актуального программного обеспечения</p>	<p>Наблюдение за работой обучающегося в микрогруппе, индивидуальное и групповое задание</p>

Психологические основы деятельности коллектива; Правила организации деятельности коллектива; Правила взаимодействия с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик Способы разработки визуальных решений; Особенности переноса художественных требований в анимационный проект; Современные техники исполнения при создании моушн-дизайн контента; Классификацию и функционал специализированного программного обеспечения		
--	--	--

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