

**«СЕРГИЕВО-ПОСАДСКИЙ ФИЛИАЛ ВСЕРОССИЙСКОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО ИНСТИТУТА КИНЕМАТОГРАФИИ
ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ УП.01**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.01
КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ**

ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ

55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ) базовой подготовки

г. Сергиев Посад
2019

ОДОБРЕНО

на заседании предметно-цикловой комиссии
творческих дисциплин
Протокол № 10 от 11.04 2019 г.

Председатель ПЦК

Е.М. Евмененко

Методист

Н.Т. Макарова

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе

Л.Г. Зуденкова

11.04 2019 г.

Рабочая программа учебной практики разработана в соответствии:

- с Федеральным государственным образовательным стандартом по специальности среднего профессионального образования **55.02.02 Анимация (по видам)** базовой подготовки;
- с Положением о практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы среднего профессионального образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ № 291 от 18 апреля 2013 г.;
- с Положением о практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы, утвержденного приказом ректора «Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова», протокол ученого совета ВГИК №2 от 28.12.2015 г.

Организация-разработчик: «Сергиево-Посадский филиал Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова»

Разработчик: Орлова М.А. – преподаватель «Сергиево-Посадского филиала Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова»

СОДЕРЖАНИЕ

1 Паспорт программы учебной практики.....	4
2 Результаты освоения программы учебной практики	6
3 Тематический план и содержание учебной практики.....	7
4 Условия реализации программы учебной практики.....	9
5 Контроль и оценка результатов освоения учебной практики.....	10

1 ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

1.1 Область применения программы:

Рабочая программа учебной практики является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности **55.02.02 Анимация (по видам)** базовой подготовки, в части освоения квалификации: **Художник-мультипликатор** и основного вида деятельности (ВД): **Разработка анимационных проектов.**

1.2. Цели и задачи учебной практики:

Формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений, приобретение первоначального практического опыта в рамках профессионального модуля **ПМ.01 Разработка анимационных проектов**, необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по специальности.

Требования к результатам освоения учебной практики

В результате прохождения учебной практики по виду деятельности обучающихся должен уметь:

ВД	Требования к умениям
Разработка анимационных проектов	В рамках освоения МДК 01.01 Композиция и художественный образ: 1 Создавать киносценарий; 2 Разрабатывать режиссерскую основу; 3 Отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений; 4 Выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию; 5 Создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения; 6 Строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис; 7 Проводить проектный анализ анимационного проекта; 8 Разрабатывать концепцию анимационного проекта; 9 Выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; 10 Выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи; 11 Создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; 12 Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; 13 Создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; 14 Производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования

1.3 Количество часов на освоение рабочей программы учебной практики:

Всего - 36 часов, в том числе:

в рамках освоения МДК.01.01 – 36 часов.

2 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения рабочей программы учебной практики является сформированность у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений по виду деятельности **Разработка анимационных проектов** в рамках профессионального модуля **ПМ.01 Разработка анимационных проектов**, необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по специальности.

Код	Наименование результата освоения практики
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество
ОК.03	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
ОК 4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК.05	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОК.06	Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
ОК.07	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий
ОК 8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации
ОК.09	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности
ПК 1.1	Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта
ПК 1.2	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации
ПК 1.4	Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта
ПК 1.5	Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам
ПК 1.6	Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы
ПК 1.7	Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов
ПК 2.2	Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале
ПК 2.3	Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта

3 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1 Тематический план учебной практики

Код ПК	Наименование ПМ, МДК, разделов и тем	Содержание учебного (теоретического) материала, наименование практических работ	Объем часов	Уровень освоения
	ПМ.01 Разработка художественно-технических проектов		36	
	МДК.01.01 Звукофикация театров и концертных залов		36	
	Раздел 1 Основы анимационной композиции		18	
***	Тема 1.1 Теоретические и практические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте	Содержание теоретического материала учебной практики	1	2
		1 Создание раскадровки для мультфильма по заданному сюжету		
		Практические занятия		
		1 Практическая работа: Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа	2	
		2 Практическая работа: Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	2	
		3 Практическая работа: Разработка художественного оформления работы	4	
***	Тема 1.2 Выбор графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта	Содержание теоретического материала учебной практики	1	2
		1 Работа над мультфильмом по выбранному сюжету		
		Практические занятия		
		4 Практическая работа: Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	4	
		5 Практическая работа: Разработка художественного оформления работы	4	
	Раздел 2 Разработка анимационного проекта		18	
***	Тема 2.1 Использование преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм	Содержание теоретического материала учебного материала	2	2
		1 Работа над мультфильмом по фольклорному сюжету, с использованием заданной стилистики		
		Практические занятия		
		6 Практическая работа: Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике	4	
		7 Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	6	

	8 Практическая работа: Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере. Разработка художественного оформления работы	6	
	Всего:	36	

3.2 Перечень практических работ

Наименование практической работы	Содержание практической работы	К-во часов
1 Практическая работа: Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажа	Определение пропорциональных соотношений персонажей между собой. Композиционное построение ключевых кадров. Композиционное построение ключевых кадров. Выполнение эскиза локации в цвете	2
2 Практическая работа: Анализ рассказа в картинках с точки зрения выразительности и ясности восприятия	Графическая проработка отобранных эскизов кадров, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.	2
3 Практическая работа: Разработка художественного оформления работы	Линейная и тональная проработка отобранных эскизов кадров. Цветовое решение эскизов с использованием неограниченной палитры	4
4 Практическая работа: Работа художника с персонажами	Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	4
5 Практическая работа: Работа над мультфильмом по заданному сюжету	Переработка прототипов. Разработка персонажей. Уточнение основных пропорций персонажей. Определение предварительного рисунка "линейки персонажей"	4
6 Практическая работа: Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике	Выполнение эскизов в заданной технике, в полном размере	4
7 Практическая работа: Композиционное построение ключевых кадров	Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров	6
8 Практическая работа: Выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике, в полном размере.	Разработка художественного оформления работы	6

На каждую практическую работу выделять не менее двух часов.

Исполнитель: Зуденкова Л.Г.

Контактный телефон: 8 (496) 542-13-94

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация рабочей программы учебной практики предполагает наличие учебного кабинета и рабочих мест кабинета композиции.

Оснащение - съемочный станок с камерой покадровой съемки и кабелем для вывода изображения на экран монитора.

Оборудование, инструменты и приспособления: станок съемочный, с камерой покадровой съемки, столы с «просветом» столы для рисования графическими материалами и клеевыми красками, емкости для воды, ножницы по числу обучающихся, медная проволока тонкая, бокорезы, доска с мелом или маркером, стеллажи и шкафы для хранения материалов, инструментов, студенческих работ и книг, мольберты, планшеты для бумаги, подиум для натуры, осветительные приборы для освещения учебных постановок.

Средства обучения: компьютер с установленными графическими и монтажными программами (Adobe AfterEffect, Adobe Photoshop), проектор и экран для просмотра видеоматериала.

4.2 Общие требования к организации образовательного процесса

Учебная практика проводится преподавателями профессионального цикла специальности 55.02.02 Анимация (по видам) *концентрированно*.

4.3 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Преподаватели, осуществляющие руководство учебной практикой обучающихся, должны иметь высшее образование по профилю специальности, проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже 1-го раза в 3 года.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Контроль и оценка результатов освоения учебной практики осуществляется руководителем практики в процессе проведения учебных занятий, самостоятельного выполнения обучающимися заданий, выполнения практических и проверочных работ.

Результаты обучения (освоенные умения в рамках ВД)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В рамках освоения МДК 01.01: Композиция и художественный образ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Создавать киносценарий; 2 Разрабатывать режиссерскую основу; 3 Отличать литературный сценарий от всех других типов литературных произведений; 4 Выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию; 5 Создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения; 6 Строить литературный сценарий, основываясь на следующих категориях: катарсис, саспенс, мимесис; 7 Проводить проектный анализ анимационного проекта; 8 Разрабатывать концепцию анимационного проекта; 9 Выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта; 10 Выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи; 11 Создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; 12 Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; 13 Создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; 14 Производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования 	<p>Текущий контроль в форме индивидуального и фронтального устного или письменного опросов, тестовых заданий, технических диктантов. Наблюдение и анализ выполнения практических работ. Контроль освоенности умений в форме защиты практических работ. Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</p>