

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Абдраков Шамиль Фаилевич

Должность: директор

Дата подписания: 14.04.2025 16:03:14

**СОГЛАСОВАНО**

Уникальный программный ключ:

7474089d7c5f14d00866aa7142914f12-8571460



Кинокулия «Башкортостан»  
имени Амира Абразакова г. Уфа  
Ю.М. Аминев

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГБПОУ РБ

Уфимское училище искусств (колледж)

Л.В. Воробьева



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ И ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИК ПМ.04 ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО ОДНОЙ ИЛИ НЕСКОЛЬКИМ ПРОФЕССИЯМ РАБОЧИХ, ДОЛЖНОСТЯМ СЛУЖАЩИХ**

основной профессиональной образовательной программы

подготовки специалистов среднего звена

по специальности 55.02.02 Анимация (по видам)

квалификация – художник-мультипликатор

уровень подготовки – углубленный

форма подготовки – очная

год начала подготовки (по учебному плану) – 2021 г.

Уфа - 2021

Рассмотрена на заседании

ПЦК Живописи

Протокол 1 от «30» 09 2021г.

Председатель ПЦК

С.Н. Игнатенко

Утверждаю  
Зав. научно-методическим отделом

ГБПОУ РБ УУИ(К)

Е.Г. Нураева

2021 г.



Рабочая программа Учебной и производственной практик профессионального модуля ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих, разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее - ФГОС) по специальностям среднего профессионального образования (далее – СПО) 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки.

Организация-разработчик: ГБПОУ РБ УУИ(К)

Разработчики:

А.Ш. Дергунова преподаватель высшей квалификационной категории ГБПОУ РБ УУИ(К).

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Паспорт рабочей программы учебной и производственной практик.
  - 1.1. Область применения программы учебной и производственной практик.
  - 1.2. Требования к уровню освоения.
  - 1.3. Цели и задачи учебной и производственной практики (практики по профилю специальности), требования к результатам освоения практики.
  - 1.4. Количество часов на освоение программы учебной практики.
  - 1.5. Условия реализации учебной и производственной практик.
  - 1.6. Виды и рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы практики.
2. Структура и содержание учебной и производственной практик.
3. Контроль и оценка результатов освоения учебной и производственной практик.
4. Информационное обеспечение обучения.
5. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья.

# **1. Паспорт рабочей программы учебной и производственной практик.**

## **1.1 Область применения программы учебной и производственной практик**

Рабочая программа учебной и производственной практик является частью основной профессиональной образовательной программы, разработанной в соответствии с ФГОС СПО по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки.

Рабочая программа учебной и производственной практик может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки в рамках реализации программ переподготовки кадров в учреждениях СПО).

Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

**иметь практический опыт:**

- разработки анимационных сцен;
- определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом;
- разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа;
- создания раскадровки;

**уметь:**

- представлять и изображать различные типы фигур;
  - создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
  - создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
  - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
  - выполнять эскизы композиционного поиска и типажей в соответствии с тематикой проекта;
  - создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;
  - построить композицию кадра;
  - разрабатывать персонаж;
  - использовать инструменты программы для создания компьютерной модели анимационного персонажа;
  - создавать эскиз иллюстраций персонажей, выполнять их обрисовку в программах;
  - разбивать изображение на фрагменты и слои, подбирать колористическое решение иллюстрации;
  - создавать шаблоны раскадровки, прописывать интерактивные ссылки к сценам и репликам, использовать инструменты программы для оформления концепции персонажа.
- знать:**

- теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном анимационном проекте;
- правила гармонизации цвета.
- основы работы с иллюстрацией;
- инструменты программ и принцип их действия;
- основы работы с программами.

## **1.2 Требования к уровню освоения**

Художник-мультипликатор (углубленной подготовки) должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

## **1.3. Цели и задачи учебной и производственной практики (практики по профилю специальности), требования к результатам освоения практики**

Цель учебной и производственной практики (по профилю специальности) - совершенствование практического опыта, полученного при изучении междисциплинарных курсов и дисциплин профессионального и учебного цикла, общеобразовательной подготовки, учебной практики, подтверждение сформированности профессиональных компетенций программы подготовки специалистов среднего звена по специальности

**55.02.02 Анимация (по видам) углубленной подготовки.**

Задачи производственной практики (практики по профилю специальности): иметь практический опыт использования актуальных передовых технологий при реализации творческого замысла.

**1.4. Количество часов на освоение программы учебной практики**

всего – 0,5 неделя, 18 часов, 3 курс 6 семестр.  
**производственной практики (практики по профилю специальности):**  
всего - 1 неделя, 36 часов, 3 курс 6 семестр.

Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.

**1.5. Условия реализации учебной и производственной практик**

Практика является обязательным разделом ППССЗ. Она представляет собой вид учебных занятий, обеспечивающих практико-ориентированную подготовку обучающихся.

Учебная практика и производственная практика (по профилю специальности) проводятся образовательным учреждением при освоении студентами профессиональных компетенций в рамках профессионального модуля и реализуется концентрированно в несколько периодов чередуясь с теоретическими занятиями в рамках профессионального модуля. Учебная практика студентов проходит в условиях образовательного учреждения в специально оборудованных учебных лабораториях творческой художественно-проектной деятельности. Производственная практика ПМ.01. Разработка анимационных проектов предполагает освоение обучающимися профессиональных и общих компетенций в условиях организаций имеющих оснащение рабочих мест:

- Освоение обучающимися практических занятий включает обязательный компонент - практические задания с использованием персональных компьютеров.
- При использовании электронных изданий образовательное учреждение обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе в соответствии с объемом изучаемых дисциплин.
- Учебные мастерские:
  - фазовки;
  - прорисовки;
  - анимации;
  - основы художественной постановки;
  - Студии:
    - учебная видеомонтажная;
    - графических технологий и стилей в анимационном фильме.

## **1.6. Виды и рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы практики**

Индекс по учебному плану	Наименование практики	Количество недель по учебному плану	Количество часов по учебному плану	Промежуточная аттестация
УП.04	Учебная практика	0,5 нед.	18	Дифференцированный зачет
ПП.04	Производственная практика по профилю специальности	1 нед.	36	Дифференцированный зачет

## 2. Структура и содержание рабочей программы

Наименование вида практики		Кол-во недель по учеб. плану	Кол-во часов по учеб. плану	Период прохождения прак.
<b>УП.04. Учебная практика</b>	<b>3 курс- 6 семестр</b>	<b>0,5нед.</b>	<b>18</b>	<b>3 курс (июнь)</b>
<b>Цели, задачи практики</b>	<p><b>иметь практический опыт:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• разработки анимационных сцен;</li> <li>• определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом;</li> <li>• разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа;</li> <li>• создания раскадровки;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• представлять и изображать различные типы фигур;</li> <li>• создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;</li> <li>• создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;</li> <li>• выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;</li> <li>• выполнять эскизы композиционного поиска и типажей в соответствии с тематикой проекта;</li> <li>• создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;</li> <li>• построить композицию кадра;</li> <li>• разрабатывать персонаж;</li> <li>• использовать инструменты программы для создания компьютерной модели анимационного персонажа;</li> <li>• создавать эскиз иллюстраций персонажей, выполнять их обрисовку в программах;</li> <li>• разбивать изображение на фрагменты и слои, подбирать колористическое решение иллюстрации;</li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>создавать шаблоны раскадровки, прописывать интерактивные ссылки к сценам и репликам, использовать инструменты программы для оформления концепции персонажа.</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном анимационном проекте;</li> <li>правила гармонизации цвета.</li> <li>основы работы с иллюстрацией;</li> <li>инструменты программ и принцип их действия;</li> <li>основы работы с программами.</li> </ul>			
<b>Содержание практики, основные умения и знания</b>	Самостоятельная работа			
1. Установочная конференция. Инструктаж по ПТБ и ПДД. 2. IDLE-Анимация (3d) 3. Визуализация 4. Итоговая конференция				
<b>ПП.04. Производственная практика</b>	<b>3 курс- 6 семестр</b>	<b>1 нед.</b>	<b>36</b>	<b>3 курс (июнь)</b>
<b>Цели, задачи практики</b>	<p><b>иметь практический опыт:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>разработки анимационных сцен;</li> <li>определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским замыслом;</li> <li>разработки и зарисовки ключевых поз анимационного персонажа;</li> <li>создания раскадровки;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>представлять и изображать различные типы фигур;</li> <li>создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;</li> <li>создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера</li> </ul>			

	<p>движения;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;</li> <li>• выполнять эскизы композиционного поиска и типажей в соответствии с тематикой проекта;</li> <li>• создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;</li> <li>• построить композицию кадра;</li> <li>• разрабатывать персонаж;</li> <li>• использовать инструменты программы для создания компьютерной модели анимационного персонажа;</li> <li>• создавать эскиз иллюстраций персонажей, выполнять их обрисовку в программах;</li> <li>• разбивать изображение на фрагменты и слои, подбирать колористическое решение иллюстрации;</li> <li>• создавать шаблоны раскадровки, прописывать интерактивные ссылки к сценам и репликам, использовать инструменты программы для оформления концепции персонажа.</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном анимационном проекте;</li> <li>• правила гармонизации цвета.</li> <li>• основы работы с иллюстрацией;</li> <li>• инструменты программ и принцип их действия;</li> <li>• основы работы с программами.</li> </ul>		
<b>Содержание практики, основные умения и знания</b>	Самостоятельная работа		
1. Установочная конференция. Инструктаж по ПТБ и ПДД. 2. Graph Editor. Оси и координаты 3. Анатомия ходьбы 4. Принцип от общего к частному 5. Graph Editor. - кривые «безье» 6. Итоговая конференция (просмотр)			

### **3. Контроль и оценка результатов освоения учебной и производственной практик**

Оценку за практику ставит руководитель практики с учетом отзыва преподавателя-предметника и в соответствии с качеством выполнения заданий и оформления документов.

Оценка приравнивается к оценке по теоретическому обучению, отметка ставится по пятибалльной шкале. Предварительные и итоговые оценки выставляются руководителями подгрупп студентов-практикантов в журналы по практике на основании выполнения всех видов заданий.

Критерии оценки по практике: качество выполненных заданий; уровень и глубина сформированности практических навыков; отношение к профессиональной деятельности (дисциплинированность, добросовестность, ответственность, инициативность); качество ведения документации.

**Оценка "5"** ставится, если студент:

Комплексно решил учебные задачи:

- правильно закомпоновал изображение; передал движение натуры, ее пропорции, характер формы в перспективе;
- правильно выполнил пластическую моделировку формы средствами графики и живописи;
- решил пространство посредством тона или цвета как гармонического целого;
- последовательно и методически верно вел работу с учетом знаний по технологии;
- содержание практики освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки сформированы, все предусмотренные индивидуальные учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено максимальным числом баллов, высокая мотивация к обучению.

**Оценка "4"** ставится, если студент:

Комплексно решил учебные задачи:

- правильно закомпоновал изображение;
- передал движение натуры, ее пропорции, характер формы в перспективе, но имеются небольшие неточности;
- допустил небольшие неточности в пластической моделировке формы;
- допустил небольшие неточности в решении пространства посредством тона или цвета как гармонического целого;
- последовательно и методически верно вел работу с учетом знаний по технологии рисунка, живописи;
- содержание практики освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки сформированы, все предусмотренные индивидуальные учебные задания выполнены с незначительным несоответствием качества, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному, высокая мотивация к обучению.

**Оценка "3"** ставится, если студент:

Комплексно решил учебные задачи с незначительными ошибками:

- имеется небольшая неуравновешенность в компоновке изображения; допустил небольшие ошибки в движении натуры, ее пропорциях, характере формы в перспективе;

- допустил небольшие неточности в пластической моделировке формы;

- допустил небольшие ошибки в решении пространства посредством тона или цвета как гармонического целого;

- последовательно и методически верно вел работу с учетом знаний по технологии рисунка, живописи;

- содержание практики освоено полностью, с небольшими пробелами, необходимые практические навыки сформированы, все предусмотренные индивидуальные учебные задания выполнены с незначительным несоответствием качества, качество их выполнения оценено числом баллов, невысокая мотивация к обучению, незначительные нарушения дисциплины; затруднения в общении с коллегами, нерегулярность заполнения документации.

**Оценка "2"** ставится, если студент:

Не решил учебные задачи:

- изображение закомпоновал неуравновешенно;

- допустил ошибки в движении натуры, ее пропорциях, характере формы в перспективе;

- неверно выполнил пластическую моделировку формы;

- неверно передал пространство посредством тона и цвета;

- допустил ошибки в последовательности ведения работы и в технологии рисунка, живописи.

**«Не аттестация»** выставляется за:

- отсутствие или низкий уровень качества выполненного задания;

- поверхностный уровень анализа;

- нарушения дисциплины;

- неумение выстраивать взаимодействие с коллегами, отсутствие документации по практике.

#### **4. Информационное обеспечение обучения**

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Информационное обеспечение обучения.

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Анимация персонажей: учебное пособие/Издательство Лань/ЭБС

2. Альтендорфер А. Анимация/ Издательство «ДМК Пресс»/ 2020- 164 с.:ил./ ЭБС
3. Туганбаев А.А. Мультимедийные модули и идеалы/ Издательство «ФЛИНТА»/ ЭБС
4. Иванов В.В. Анимация в keushot: Учебное пособие/ Издательство Лань/ЭБС

Дополнительные источники:

1. Боланте Э. Adobe After Effects 7.0. Спецэффекты и создание видеокомпозиций: пер.с англ./Э. Бонте.- Москва: триумф. 2007.- 831 с.:ил.
2. Слепченко К. Самоучитель ФВщиу Адур CS 3/К. Слепченко.- СПб.: БХВ- Петербург, 2008.- 544 с.: ил.
3. Демин А.Ю. Основы компьютерной график [Электронный ресурс]: учебное пособие /А.Ю. Демин; Национальный исследовательский Томский политехнический университет (ТПУ).- Томск: Изд-во ТПУ, 2011.
4. Дунаев В.В. Photoshop CS4: понятный самоучитель/ В.В. Дунаев.- СПб.: Лидер, 2010.- 208 с.:ил.
5. Пронин Г. Технология дизайна в 3DS Max 2011. От моделирования до визуализации/ Г. Пронин.- СПб.: Питер.2011.- 383 с.:ил.
6. Данилов А.А. Идея, сценарий, дизайн в рекламе/ А.А. Данилов. – 3-е издание.- СПб.: ДАН, 2009.- 252 с.:ил.

Internet- ресурсы:

1. <http://www.Adobe.com/ru/products/photoshop.html>
2. <http://www.Adobe.com/ru/products/aftereffects.html>
3. <http://www.Autodeak.ru/products/3ds-max/overview>

## **7. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Обучение по образовательным программам среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется на основе образовательных программ среднего профессионального образования, адаптированных при необходимости для обучения данной категории обучающихся.

Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья организовано совместно с другими обучающимися.

Обучение по образовательным программам среднего профессионального образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

В колледже созданы специальные условия для получения среднего профессионального образования, без которых невозможно или затруднено

освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья:

- создание специальных социально-бытовых условий, обеспечивающих возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения колледжа, а также их пребывания в указанных помещениях (пандусы с входными группами, телескопические пандусы, перекатные пандусы, гусеничные мобильные подъемники, поручни) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата;

- использование в образовательном процессе специальных методов обучения и воспитания (организация отдельного учебного места вблизи размещения демонстрационного оборудования, дублирование основного содержания учебно-методического обеспечения в адаптированных раздаточных материалах, обеспечение облегченной практической деятельности на учебных занятиях, предупреждение признаков переутомления с помощью динамических пауз, соблюдение рационального акустического режима и обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации, замедленный темп индивидуального обучения, многократное повторение, опора на сохранные анализаторы, функции и системы организма, опора на положительные личностные качества);

- обеспечение преподавателем-предметником организации технической помощи обучающимся с ограниченными возможностями здоровья;

Оснащение колледжа специальным, в том числе компьютерным, оборудованием для осуществления обучения лиц с ограниченными возможностями по зрению, слуху, движению двумя мобильными классами в составе:

- 8 ноутбуков,
- проектор,
- экран, 8 наушников с микрофоном,
- принтер.