

Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА**



Колледж кино, телевидения и мультимедиа

УТВЕРЖДАЮ

**Проректор по учебно – методической
работе**

_____ **И.В. Коротков**

« 30 » _____ января _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

**МДК.03.01 Организация процесса изготовления компьютерно-
анимационного проекта**

для специальности СПО

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация – **специалист по анимации и анимационному кино**

Базовая подготовка

Форма обучения – **очная**

Москва

Рабочая программа междисциплинарного курса **МДК.03.01. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **55.02.02** Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного приказом Министерства образования и науки от 24 января 2023 года № 72113.

Разработчик:

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол №

Председатель ЦМК

Директор колледжа _____ М.Н.Краковская

Начальник отдела по методической работе _____ В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа _____ М.И. Золотова

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2024 г.

ПРИНЯТО

Протокол заседания цикловой методической комиссии

№ _____ от _____

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле)

дисциплины _____

(название дисциплины)

по специальности _____

(название специальности)

на 20__/20__ учебный год

1. В _____ вносятся следующие изменения:

(раздел рабочей программы)

1.1.;

1.2.;

...

1.9.

2. В _____ вносятся следующие изменения:

(раздел рабочей программы)

2.1.;

2.2.;

...

2.9.

3. В _____ вносятся следующие изменения:

(раздел рабочей программы)

3.1.;

3.2.;

...

3.9.

Заведующий отделением _____

(Ф.И.О. подпись)

« ____ » _____ 20__ г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	5
1.1.	Область применения программы	5
1.2.	Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	7
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	7
2.2.	Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы	8
2.3.	Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса	10
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	19
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	20
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	20 21
3.2.	Информационное обеспечение обучения	
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	22
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ	

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.03 междисциплинарного курса МДК.03.01. **ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА** входит в состав программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии требованиями с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация по видам, утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 24 января 2023 года № 72113.

1.2. Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Междисциплинарный курс МДК.03.01. **ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА** входит в состав профессионального модуля ПМ.03. и является основой для освоения дисциплин: «Рисунок с основами перспективы», «Живопись с основами цветоведения», «Технология создания компьютерной анимации», «Основы композиционного построения в анимации», «История технологий и стилей в визуальном искусстве», «Основные виды цифрового искусства (рисунок и живопись)», «Скетчинг».

1.3. Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса:

Целью освоения междисциплинарного курса МДК.03.01. **ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА ИЗГОТОВЛЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**, является формирование у обучающихся образного мышления, умение пользоваться многообразием творческих решений, достижение поставленных образовательных задач. В ходе освоения программы, обучающемуся необходимо:

Уметь:

- применять навык сканирования всех видов графики, фотографии, иллюстрации;
- применять навык конвертирования видеоизображений и их архивирование в различных видеоформатах;
- интегрировать части видеосюжетов в анимационный проект;

Знать:

- принципы разработки анимационного сюжета;
- принципы работы с анимационными программами при создании анимационного проекта;
- анимировать персонажи в рамках ТЗ;

Занятия носят практический характер. В ходе образовательного процесса, осуществляется читка лекций, просмотров анимационных фильмов.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса

Выпускник по специальности 55.02.02 Анимация (по видам), в соответствии с ФГОС от 24 января 2023 №72113, в результате освоения ППССЗ должен обладать следующими компетенциями:

Общие компетенции -

- ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
- ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
- ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в

профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;

- ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
- ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
- ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
- ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
- ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
- ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональными компетенциями -

- ПК 1.1. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

2.1. Организационно-методические данные междисциплинарного курса

Рекомендуемое количество часов на освоение программы

междисциплинарного курса:

максимальная учебная нагрузка – **132** часа;

практическая подготовка
другие виды учебных занятий
лабораторные и практические занятия
Практики
Курсовая работа (проект)
Промежуточная аттестация

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины осуществляется посредством учебных мастерских:

- «Компьютерная анимация»
- «Монтажная».

Наполнение мастерских:

- - рабочее место преподавателя;
- - интерактивные доски с выходом в интернет;
- - ПК;
- - сканер;
- - принтер;
- - пластиковая доска;
- - шторы/жалюзи;
- - учебно-методический комплекс;
- - наглядные пособия по анимации
- - образцы объектов по анимации;
- - автоматизированное место преподавателя;
- - ПО профессионального назначения;
- - планшеты;
- - наглядные пособия;
- - методические пособия (образцы графических и живописных материалов).
- - наличие индивидуального рабочего места, обучающегося;
- - интерактивные доски с выходом в интернет;
- - удлинители.
- - экран; плазменная панель

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

- Аниматографические записки. Вып. 1. М., Аниматографический центр «Пилот», НИИ Культуры, 1991.
- Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л., Искусство, 1968 (2-е изд. – 1994).
- Асенин С. В. Волшебники экрана». М. Искусство. 1974 г.
- Волков А. Мультипликационный фильм. М., Знание, 1974.
- Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. М., Искусство, 1957.
- Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., Фонд развития кинематографии РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001.
- Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М., Искусство, 1980.
- Иванов-Вано И. П. Рисованный фильм – особый вид киноискусства. М. ВГИК, 1956.
- Кривуля Н. Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М., Аметист, 2006.
- Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры, М., 1999
- Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма /О природе гротеска и метафоры/. М. ВГИК, 1986.
- Монтаж. Литература, искусство, театр, кино. Сб. статей. М., Наука, 1988.
- Норштейн Ю. Снег на траве. В 2-х томах. М., Красная площадь, 2008.
- Одноралов Н. В. Материалы, инструменты и оборудование в изобразительном искусстве. М., Просвещение, 2018.
- Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. М., Импэто, 1995.
- Орлов А. М. Духи компьютерной анимации. М., Мирт, 1993.
- Р. Грегори Р. Разумный глаз. М., Мир, 1972.
- Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М, ВГИК, 1960.
- Смолянов Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке, М., ВГИК, 1984.

- Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993
- Феллини Ф. Деталь фильм, М., Искусство, 1984
- Х. Бидstrup. «Жизнь и творчество». М., Искусство, 2019.
- Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. М., Гаятри, 2008.
- Художники советского мультфильма. Альбом. М., Советский художник, 1978.
- Чаплин Ч. О себе и своем творчестве в 2-х томах, М., Искусство, 1990
- Эйзенштейн С. Избранные произв. В 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71

Интернет ресурсы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При освоении основной части междисциплинарного курса следует использовать основную литературу, приведенную в списке. Для формирования профессиональных компетенций при освоении профессионального модуля необходимо посещать выставки изобразительного искусства, музеи, использовать дополнительную литературу.

Практические занятия должны проходить с максимальным включением обучающихся в образовательный процесс. В ходе занятия обучающимся необходимо определить основные педагогические задачи при изучении новой темы, маршрутизацию их решения, выработать конечный продукт для достижения высоких образовательных результатов.

Рекомендации при подготовке к практическому занятию:

1. Выполнение домашнего задания.
2. Ознакомиться с основной и дополнительной литературой. Подготовить вопросы по изучаемой теме.

Развитие навыка поиска и оценки дополнительной литературы по изучаемой теме.

1. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

Контроль и оценка результатов освоения междисциплинарного курса осуществляется преподавателем в процессе проведения всех видов занятий, промежуточных и семестровых просмотров. Закрепленные в ФОС, методы и средства контроля включают в себя - тестирование, контрольную работу, вопросы к зачету/экзамену, подготовку и защиты проектов исследований, просмотры учебно-творческих работ на семестровых выставках. Оценивание результатов освоение рабочей программы осуществляется по 5-балльной шкале.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ применять навык сканирования всех видов графики, фотографии, иллюстрации; ➤ применять навык конвертирования видеоизображений и их архивирование в различных видеоформатах; ➤ интегрировать части видеосюжетов в анимационный проект; <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ принципы разработки анимационного сюжета; ➤ принципы работы с анимационными программами при создании анимационного проекта; ➤ анимировать персонажи в рамках ТЗ; 	<p>Текущий контроль:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. проверка домашних и самостоятельных работ; 2. устный опрос <p>Промежуточный контроль:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. экзаменационные билеты 2. просмотры творческих работ. <p>Дифференцированный Зачет.</p> <p>Экспертное оценка результатов работы студентов</p>

	Дифференцированный зачет/семестровые просмотры.
--	---