

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
_____ И.В. Коротков**

« 30 » _____ января 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08. Основные виды цифрового искусства

(рисунок и живопись)

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 общепрофессиональной учебной дисциплины ОП.08. ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА (РИСУНОК И ЖИВОПИСЬ) 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 дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения дисциплины	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
2.1	Объем учебной дисциплины и виды учебной работы	7
2.2.	Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины	8
2.3.	Занятия с применением инновационных форм	13
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	14
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	14
3.2.	Информационное обеспечение обучения	14
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	15
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	16

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины ОП.08 Основные виды цифрового искусства (рисунок и живопись), входит в состав программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии требованиями с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) по видам, утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 24 января 2023 года № 72113.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Дисциплина ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА (РИСУНОК И ЖИВОПИСЬ) входит в цикл общепрофессиональных дисциплин профессионального учебного цикла, является основой для освоения профессионального модуля, всех видов практик.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

При изучении дисциплины Основные виды цифрового искусства (рисунок и живопись), используется принцип – последовательности, с постепенным усложнением образовательного материала. В ходе освоения программы, обучающемуся необходимо:

уметь:

- Методологически анализировать объекты цифрового искусства;
- Осуществлять поиск объектов цифрового искусства, посредством ИКТ;
- Посредством критического анализа систематизировать полученные знания в области цифрового искусства;

знать:

- Траектории развития цифрового искусства;
- Методы анализа;
- Критерии оценки объектов цифрового искусства;

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения дисциплины

Выпускник по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

максимальная учебная нагрузка – **166 часов;**

практическая подготовка

другие виды учебных занятий

лабораторные и практические занятия

Последовательно, практические занятия усложняются, по разным видам содержания и учебным задачам.

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

Введение в предмет	
Виды цифрового искусства	
Рисунок как вид цифрового искусства Практическая работа	
Живопись как вид цифрового искусств Практическая работа	166

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины «Основные виды цифрового искусства (рисунок и живопись)», осуществляется посредством аудиторных занятий в кабинете «Основные виды цифрового искусства».

Оборудование учебного кабинета:

Наполнение кабинета:

- рабочее место преподавателя;
- рабочее место обучающегося;
- осветительные приборы;
- интерактивные доски с выходом в интернет;
- ПК;
- доска школьная
- стулья;
- табуреты;
- удлинители;

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Коломиец Г. Г., Колесникова И. В. Мировая культура и искусство: Курс лекций Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2016
2. Садохин А. П. Мировая культура и искусство: Учебное пособие для студентов вузов Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017
3. Кандинский, В. Теория искусства Москва: Академический проект, 2020

Дополнительная литература:

1. Захарова Ю. А. Продакт-менеджмент, или Искусство управления товаром: практическое пособие Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2020
2. Чумиков, А. Н., Бочаров, М. П. PR в Интернете: web 1.0, web 2.0, web 3.0 Москва: Альпина Паблицер, 2020
3. Андреева И. В. Технологии выставочной деятельности: учебное пособие Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2018

Электронные издания, Интернет-ресурсы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При освоении рабочей программы «Основные виды цифрового искусства (рисунок и живопись)», следует использовать основную литературу, приведенную в списке. Для формирования профессиональных компетенций, необходимо посещать картинные галереи, выставки изобразительного искусства, музеев, использовать дополнительную литературу.

Практические занятия проходят при активной живой дискуссии. В ходе занятия определяются основные педагогические задачи, маршрутизация 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.
3. Подготовить вопросы по изучаемой теме.

Развитие навыка поиска и оценки дополнительной литературы по изучаемой теме.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы осуществляется преподавателем в процессе проведения всех видов занятий. Оценка образовательного процесса включает в себя – тестирование, контрольную работу, вопросы к зачету/экзамену, подготовку и защиты проектов исследований, просмотры учебно-творческих работ на семестровых выставках.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Методологически анализировать объекты цифрового искусства;➤ Осуществлять поиск объектов цифрового искусства, посредством ИКТ;➤ Посредством критического анализа систематизировать полученные знания в области цифрового искусства; <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Траектории развития цифрового искусства;➤ Методы анализа;➤ Критерии оценки объектов цифрового искусства;	<p>Текущий контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ проверка домашних и самостоятельных работ;➤ устный опрос;➤ оценка результатов выполнения практических работ; <p>Промежуточный контроль:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ экзаменационные билеты➤ просмотры творческих работ. <p>Дифференцированный зачет</p> <p>Экспертное оценка результатов работы студентов</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Дифференцированный зачет