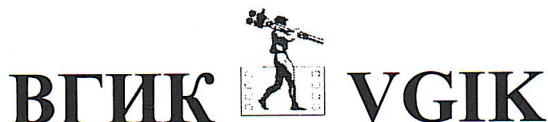


Министерство культуры Российской Федерации

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**

« 31 »

августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП.05. РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ**

для специальности СПО

**54.02.05 Живопись (по видам)**

Квалификация – художник-живописец, преподаватель

Углубленная подготовка

Форма обучения – очная

Москва


Рабочая программа общепрофессиональной учебной дисциплины ОП.05. РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.05 Живопись (по видам)**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 13 августа 2014 года № 995.

**Разработчик:** доцент И.А.Ленникова

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол № 9 от 30 августа 2023 г.

Председатель ЦМК

 И.А.Ленникова - доцент, заведующая отделением «Живопись»

СОГЛАСОВАНО:

Директор колледжа

  
\_\_\_\_\_ М.Н.Краковская

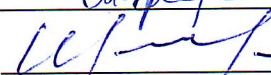
Начальник отдела по методической работе

  
\_\_\_\_\_ В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа

  
\_\_\_\_\_ М.И. Золотова

Заведующая библиотекой

  
\_\_\_\_\_ В.М.Шипулина

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2023 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	11
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	11
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	11
3.2.	Информационное обеспечение обучения	12
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	13
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	13

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа общепрофессиональной дисциплины ОП.05. РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.05.02 Живопись (по видам), утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 995.

## 1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Дисциплина РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального учебного цикла. РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ является базой для изучения таких дисциплин, как «Композиция и художественный образ», «Основы анимационного движения».

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

Основной целью дисциплины РАЗРАБОТКА ТВОРЧЕСКОЙ КОНЦЕПЦИИ является изучение теоретических основ анимации, этапов ее развития, преобладания в разные годы определенных стилистических и технологических решений очень важно для обучающихся. Обладая знаниями в данной области, обучающиеся смогут определиться с выбором темы дипломной работы, стилистики и техники выполнения, понимать значение фильма в контексте эпохи и в развитии технологических возможностей. Анализ дипломных фильмов, их стилистики, сценария, монтажа расширит возможности обучающихся, поможет в развитии целостного восприятия анимационного кинематографа, повысит уровень их знаний в таких учебных дисциплинах как «Композиция и художественный образ», «Основы анимационного движения». Данная дисциплина является необходимой подготовкой к грамотному и последовательному выполнению выпускной квалификационной работы.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:  
**иметь практический опыт:**

- творческого использования средств живописи, их изобразительно-выразительные возможности;
- проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала, выбора художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей;

- последовательного ведения работы над композицией;

**уметь:**

- технически умело выполнять эскиз;
- находить новые живописно-пластические решения для каждой творческой задачи;

**знать:**

- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- основные технические разновидности, функции и возможности живописи;
- опыт классического художественного наследия и современной художественной практики;
- принципы сбора и систематизации подготовительного материала и способы его применения для воплощения творческого замысла.

Занятия проходят в форме лекций, дискуссий, просмотров анимационных фильмов, слайдов, практических занятий.

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

Выпускник по специальности 54.05.02 Живопись в процессе освоения ППССЗ на базе приобретенных знаний и навыков должен обладать следующими компетенциями:

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

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

Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях (ОК 3);

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

Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности (ОК 5);

Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством (ОК 6);

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

Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение

квалификации (ОК 8);

Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9);

Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи (ПК 1.1);

Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия (ПК 1.2);

Проводить работу по целевому сбору, анализу, обобщению и применению подготовительного материала (ПК 1.3);

Последовательно вести работу над композицией (ПК 1.4);

Владеть различными приемами выполнения живописных работ (ПК 1.5);

Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла (ПК 1.6);

Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи (ПК 1.7).

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>54</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>36</b>
в том числе:	
практические занятия	<b>10</b>
контрольные работы	<b>4</b>
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>18</b>
в том числе:	
внеаудиторная работа по выполнению поставленных задач	<b>14</b>
<b>Консультация</b>	<b>2</b>
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	

## 2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

### Тематический план

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов			Уровень освоения
		Макс.	Аудиторные	Внеауд. работа	
	<b>Раздел I. Введение</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
<b>Тема 1.1</b> Введение.	Просмотр лучших дипломных работ колледжа и ВГИК, их анализ.	3	2	1	*
<b>Тема 1.2</b> Общее видение дипломной работы.	«Каким я представляю себе свой будущий диплом?». Просмотр разных дипломов (по шкале оценок). Письменная работа в форме эссе.	3	2	1	**
<b>Тема 1.3</b> Требования, предъявляемые к ВКР.	Ознакомление с Положением о ВКР и основными требованиями к ВКР: - теоретическая часть – выбор темы, создание сюжетной линии в сценарно-режиссерской разработке, портфолио; - изобразительная часть – выбор техники и стили; персонажи, раскадровка, эскизы, титры - экранно-практическая часть - аниматик, анимационные сцены (музыка, текст, шум), монтаж, титры; - организационная часть – кафедры по дипломникам, занятия с руководителем диплома, консультации, работа с рецензентом, оформление портфолио и изобразительное решение, снятого материала, ведение дневника дипломника, утверждение титров.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Завершение письменной работы в форме эссе.</i>			<b>3</b>	<b>***</b>
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		<b>9</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	
<b>Тема 2.1</b> Демонстрация образца дипломной работы.	Демонстрация образца дипломной работы во всех его стадиях; -портфолио, персонаж, раскадровка, эскизы, аниматик, фильм. Своя версия этой работы (сценарий и раскадровка).	3	2	1	* **
<b>Тема 2.2</b> Выбор темы ВКР.	Выбор темы ВКР. Критерии и ошибки. Авторский сюжет. Упражнение на основе дипломов.	3	2	1	* **



<b>Тема 2.3</b> Выбор стилистики.	Выбор стилистики дипломной работы – лубок, восточная миниатюра, черно-белый силуэт, греческая вазапись и т.д. Сбор материала по выбранной стилистике. Показ мультипликационных и дипломных фильмов по данной тематике.	1.5	1	0.5	*
<b>Тема 2.4</b> Выбор техники.	Выбор техники выполнения диплома (рисованная классическая анимация, объемно-кукольная, перекладка, песок, живопись по стеклу, 3D и т.д.). Использование новых технологий в анимации. Выбор техники исполнения в соответствии с художественным решением. Показ мультипликационных и дипломных фильмов по данной тематике.	1.5	1	0.5	**
	<i>Самостоятельная работа.</i>			4	***
	<i>Завершение упражнений, начатых на занятиях.</i>				
Текущий контроль. Устный опрос.		3	2	1	
		15	10	5	
<b>Раздел III. Изобразительная часть ВКР</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
<b>Тема 3.1</b> Персонаж. Линейка персонажей.	Персонаж - что входит в его разработку? (показ образцов из фонда). Линейка персонажей. Упражнение на создание образа.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа.</i>			2	***
	<i>Завершение упражнений по разработке персонажей.</i>				
<b>Тема 3.2</b> Объемно-кукольная анимация.	Разработка персонажа (конструкции) в объемно-кукольной анимации и материально-техническая часть к объемному диплому (декорации).	3	2	1	**
	Материалы для перекладки: сыпучие материалы, живопись по стеклу.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа.</i>			2	***
	<i>Анализ конструкции анимационных кукол.</i>				
<b>Тема 3.3</b> Раскадровка.	Раскадровка - что входит в ее разработку? (показ образцов из фонда). Выполнение упражнения: анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, удалением «лишних» и добавлением недостающих кадров.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа.</i>			1	***
	<i>Завершение упражнений, начатых на занятиях.</i>				
<b>Тема 3.4</b> Эскиз.	Эскиз - что входит в его разработку? (показ образцов из фонда). Композиционное решение эскиза. Статика и динамика в композиции. Поиск эскизы к мультипликационному фильму с вариантами цветового решения. Упражнение: выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике.	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа.</i>			2	**
	<i>Завершение упражнений, начатых на занятиях.</i>				
<b>Раздел IV. Экранно-практическая часть</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		12	8	4	
<b>Тема 4.1</b>	Экранно-практическая часть: аниматик – с каких сцен начинать?	3	2	1	

Аниматик.							
<b>Тема 4.2</b> Звук.	Звуковое оформление фильма: текст, музыка, шумы. Показ дипломных работ.	3	2	1			**
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Завершение упражнений, начатых на занятиях.</i>			2			***
<b>Тема 4.3</b> Монтаж.	Анимационные сцены. Монтаж. Показ дипломных работ.	3	2	1			**
<b>Тема 4.4</b> Титры.	Значение первого и последнего кадра. Титры. Показ дипломных работ.	3	2	1			**
	<i>Консультация</i>				1		***
	<b>Раздел IV. Оформление теоретической части ВКР</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	4	2	2			
<b>Тема 4.1</b> Оформление работы.	Разработка оформления дипломного проекта. Оформление практической работы. Работа с рецензентом.	4	2	2			**
	<i>Консультация</i>				1		***
<b>Дифференцированный зачет</b>		2	2	-			

Уровень освоения учебного материала обозначается следующим образом:

\* – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

\*\* – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

\*\*\* – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

## 2.3. Занятия с применением инновационных форм

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения			
		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
<b>Раздел I. Введение</b>		<b>2</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
Тема 1.2	Общее видение дипломной работы. «Каким я представляю себе свой будущий диплом?».	2	-	1	Письменная работа в форме эссе.
<b>Раздел II. Тема ВКР</b>		<b>4</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
Темы 2.1	Демонстрация образца дипломной работы. Своя версия этой работы (сценарий и раскадровка).	2	-	1	Выполнение проекта
Тема 2.2	Выбор темы ВКР. Авторский сюжет. Упражнение на основе дипломов.	2	-	1	Выполнение проекта
<b>Раздел III. Изобразительная часть ВКР</b>		<b>6</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	
Темы 3.1	Персонаж. Линейка персонажей. Упражнение на создание образа.	2	-	1	Исследовательское задание
Тема 3.3	Раскадровка. Выполнение упражнения: анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности	2	-	1	Исследовательское задание
Тема 3.4	Эскиз. Упражнение: выполнение эскиза к мультфильму в выбранной технике.	2	-	1	Выполнение проекта
Итого:		<b>12</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	33% занятий в интерактивной форме

## 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### 3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий по анимации и истории искусств.

Технические средства обучения:

- экран; плазменная панель;
- тематические подборки видеоматериалов, дипломных фильмов;
- компьютеры для просмотра и работы с рабочими материалами.
- художественные материалы (карандаши графитные, тушь, акварель, темпера, бумага для рисования).

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

**ОСНОВНАЯ:**

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями : материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция ; ) ; науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М. : ВГИК, 2010. - 329 с. :
2. Инновационные технологии в кинематографе и образовании: IV международная научно-практическая конференция (26-29 сентября 2017 г.): Материалы и доклады : сборник / Мин. культ. РФ, СК РФ, Рос. секция НО инженеров кино и телевидения (SMРTE). - М. : ВГИК им. С. А. Герасимова, 2017. - 267 с.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

1. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры, М., 1999
2. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993
3. Феллини Ф. Деталь фильм, М., Искусство, 1984
4. Чаплин Ч. О себе и своем творчестве в 2-х томах, М., Искусство, 1990
5. Эйзенштейн С. Избранные произв. В 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71
6. Аниматографические записки. Вып. 1. М., Аниматографический центр «Пилот», НИИ Культуры, 1991.
7. Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л., Искусство, 1968 (2-е изд. – 1994).
8. Асенин С. В. Волшебники экрана». М. Искусство. 1974 г.
9. Волков А. Мультипликационный фильм. М., Знание, 1974.
10. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. М., Искусство, 1957.
11. Р. Грегори Р. Разумный глаз. М., Мир, 1972.
12. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., Фонд развития кинематографии РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001.
13. Иванов-Вано И. П. Рисованный фильм – особый вид киноискусства. М. ВГИК, 1956.
14. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М., Искусство, 1980.
15. Кривуля Н. Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М., Аметист, 2006.
16. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма /О природе гротеска и метафоры/. М. ВГИК, 1986.
17. Монтаж. Литература, искусство, театр, кино. Сб. статей. М., Наука, 1988.
18. Норштейн Ю. Снег на траве. В 2-х томах. М., Красная площадь, 2008.
19. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. М., Импэто, 1995.

20. Орлов А. М. Духи компьютерной анимации. М., Мирт, 1993.
21. Мировое кино История искусства экрана : научно - попул. изд. / К. Э. Разлогов ; Росс. ин-т культурологии. - М. : Эксмо, 2011,2013. - 688 с.
22. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М, ВГИК, 1960.
23. Смолянов Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке, М,, ВГИК, 1984.
24. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. М., Гаятри, 2008.
25. Художники советского мультфильма. Альбом. М., Советский художник, 1978.
- Периодические издания.  
 Альбомы по живописи, графике, скульптуре.  
 Монографии.  
 Документальные, художественные и анимационные фильмы.  
 Интернет ресурсы.

#### 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При подготовке к практическим занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке.

На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Обучающемуся рекомендуется следующая схема подготовки к практическому занятию:

1. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
2. Проработать вопросы практического занятия;
3. Выполнить домашнее задание.

#### 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических и самостоятельных занятий, промежуточный контроль в форме дифференцированного зачета.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>Знание</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• особенностей построения кинематографического пространства;</li> </ul>	Контрольно-

<ul style="list-style-type: none"> <li>• отличительных особенностей композиционного построения пространства в анимационном кино;</li> <li>• современных видов анимационного кинематографа и анимационных технологий;</li> <li>• принципов выстраивания кинематографического образа в анимационном кинематографе;</li> <li>• отличий построения художественного образа в рисованном и объемно-кукольном кино;</li> <li>• основных терминов анимационного кинематографа.</li> </ul>	<p>оценочные процедуры без дидактического материала: устный опрос, диспут, собеседование.</p>
<p><b>Умение</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать профессиональную анимацию во всех основных анимационных техниках и стилистиках;</li> <li>• работать над анимационными проектами в широком диапазоне творческих задач, используя все основные инструменты анимационного искусства;</li> <li>• профессионально работать над анимационным проектом в коллективе съемочной группы;</li> <li>• выражать свои творческие замыслы в графической форме, чётко и ясно;</li> <li>• анализировать профессиональную информацию на основных цифровых носителях (компьютерах, цифровых камерах, аудиовизуальной технике);</li> <li>• профессионально работать в основных анимационных компьютерных программах разного типа;</li> <li>• аргументировано защищать свою творческую позицию перед своими коллегами по созданию анимационных проектов;</li> <li>• структурировать профессиональные разработки, доводить проект до окончательного результата;</li> <li>• использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности.</li> </ul>	<p>Промежуточный контроль в форме дифференцированного зачета (опроса по билетам).</p>