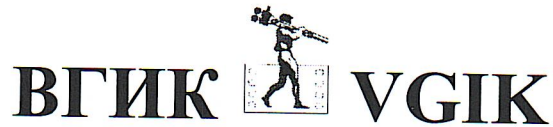


Министерство культуры Российской Федерации

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 ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ
ПП.01. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА
(ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ)**

для специальности СПО

54.02.05 Живопись (по видам)

Квалификация – художник-живописец, преподаватель

Углубленная подготовка

Форма обучения – очная

Москва

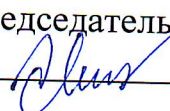
Рабочая программа производственной практики ПП.01. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.05 Живопись (по видам)**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 13 августа 2014 года № 995.

Разработчик: преподаватель высшей категории О.Ю.Веселова, преподаватель первой категории Р. И. Гиматдинова

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

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 практики в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи практики – требования к результатам освоения дисциплины	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения программы практики	7
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ	8
2.1.	Организационно-методические данные практики	8
2.2.	Примерный тематический план и содержание учебной практики	9
2.3.	Занятия с применением инновационных форм	11
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	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 ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ	14

1.ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1.Область применения программы

Рабочая программа производственной практики ПП.01. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО **54.05.02 Живопись** (по виду: станковая), утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 995.

1.2. Место практики в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Производственная практика ПП.01. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) относится к профессиональному модулю ПМ.01. Творческая и исполнительская деятельность. ПП.01. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) является базой для изучения таких дисциплин, как «Основы анимационного движения», «Композиция и художественный образ», «Компьютерная анимация и графика», «Мультимедийная обработка анимационного фильма», «Разработка творческой концепции анимационного фильма».

1.3. Цели и задачи практики – требования к результатам освоения программы практики:

Основными целями производственной практики ПП.01. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) являются:

- научиться обобщать и анализировать информацию, ставить цели и находить оптимальные пути для их достижения;
- перевести теоретические знания в систему профессиональных умений;
- познакомить обучающегося с этапами производства;
- изучить методы работы и программное обеспечение в организациях, занимающихся анимационным производством и в их структурных подразделениях, соответствующих профилю профессиональной подготовки обучающихся и задачам практики;
- выполнение теоретических и практических заданий руководителя практики.

В процессе обучения проводится принцип последовательности, постепенного усложнения учебных задач, закрепление и углубление профессиональных знаний и навыков по основам анимационного движения, композиции, компьютерной анимации и графике, мультимедийной обработке анимационного фильма, разработке творческой концепции анимационного фильма; развитие творческой активности и инициативы обучающихся,

творческой выносливости, умения сконцентрироваться, распланировать работу.

В результате освоения программы производственной практики обучающийся должен:

уметь:

- применять основные законы композиционного построения кадра;
- разрабатывать визуальные художественные образы;
- использовать компьютерные и аналоговые технологии при выполнении задач;
- применять принципы анимационного движения и стилизации.

знать:

- принципы анимации и основы анимационного движения;
- специфику выразительных средств различных видов изобразительного искусства;
- стили анимационного искусства;
- методы подготовки, построения и ведения изобразительных работ, законы композиционного построения кадра;
- художественные и эстетические свойства цвета, основные закономерности создания цветового строя;
- виды смежных профессии, их особенности и взаимодействие.

Производственная (по профилю специальности) практика проводится в павильонах объемно-кукольной анимации на базе Колледжа.

В обязательную часть программы входит:

перекладка:

- свободный выбор темы игрового этюда (творческое задание);
- выбор техники, в которой будет производиться съемка;
- изготовление раскадровки (не более пяти сцен);
- изготовление фона и персонажа;
- съемка;
- сборка.

куклы:

- шарнирная конструкция (человек) - входит и садится;
- шарнирная конструкция (собака) - встает, потягивается, чешет за ухом, садится.

- ознакомление с соответствующими материалами; постановка задачи; изучение методов работы и программного обеспечения;
- теоретические и практические задания от руководителя практики и профессионалов, работающих на производстве;
- освоение обучающимися грамотной организации производственного процесса, правильного распределения времени и своевременного и поэтапного выполнения порученной работы.

В зависимости от деятельности студии задачи для обучающихся могут различаться, включать все перечисленные пункты или только

некоторые из них, может изменяться время, отведённое на их выполнение.

Основные разделы практики:

- Работа с персонажем;
- Работа с декорациями, их элементами.
- Работа с мультипликатом;
- Работа с фонами.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения программы практики

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

Осуществлять педагогическую и учебно-методическую деятельность в детских школах искусств и детских художественных школах, других учреждениях дополнительного образования, учреждениях общего образования (ПК 2.1).

Использовать знания в области педагогики, специальных дисциплин в преподавательской деятельности (ПК 2.2).

Использовать базовые знания и навыки по организации и анализу учебного процесса, методике подготовки и проведения урока (ПК 2.3).

Осваивать основной учебно-педагогический материал (ПК 2.4).

Применять классические и современные методы преподавания ИЗО ПК (2.5).

Использовать индивидуальные методы и приемы работы с учетом возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся (ПК 2.6).

Планировать развитие профессиональных навыков у обучающихся ПК (2.7).

Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией (ПК 2.8).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

2.1. Организационно-методические данные практики

Вид и объем	Количество часов
Теоретическая часть	4
Работа в павильоне	68
ВСЕГО	72
Промежуточная аттестация	Дифференцированный зачет в форме просмотра и отчетной конференции

2.2. Примерный тематический план и содержание производственной (по профилю специальности) практики

Тематический план

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов	Уровень освоения
Раздел 1.	Введение в рабочую программу производственной (по профилю специальности) практики (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.6, ПК 2.7, ПК 2.8)	2	
Тема 1.1. Краткое введение в программу практики.	Теоретическое занятие. Введение. Инструктаж по технике безопасности. Постановка задач.	2	* **
Раздел 2.	Работа над анимационным этюдом (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 2.6, ПК 2.7, ПК 2.8)	66	
Тема 2.1 Разработка истории и персонажа.	Практическое занятие. Выдача задания по производственной практике, изучение методов работы и программного обеспечения. Разработка персонажа. (Мимика, позинг, тёрнраунд). Выполнение раскадровки. Разбор техник изготовления элементов декора. Элементы декораций для анимационной сцены. Создание среды, макета, фонов.	16	* **
Тема 2.2 Подготовка персонажа для анимации.	Практическое занятие. Проверка выполненного материала руководителем практики. Подготовка персонажа к анимации - дополнительные необходимые ракурсы и, при выполнении в технике перекладка, порезка персонажа, подготовка макета к съемке.	10	* **
Тема 2.3 Съемка этюда.	Практическое занятие. Съемка анимационных сцен.	22	* **
Тема 2.4 Обработка отснятых сцен, монтаж.	Практическое занятие. Сборка анимационных сцен.	18	* **

озвучивание.			
Раздел 3.	Оформление документации по практике (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 1.5, ПК 2.6, ПК 2.7, ПК 2.8)	4	
	Составление отчёта по практике.	2	***
	Дифференцированный зачет	2	
	Всего	72	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- * – 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 обучения

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения		
		лекции	практические	(описание)
Раздел 2. Работа с персонажем		-	46	
Тема 2.1	Разработка истории и персонажа.	-	10	Создание оригинального персонажа: мимика, позинг, тёрнэраунд.
Тема 2.2	Подготовка персонажа для анимации.	-	6	Дополнительные ракурсы порезка персонажа.
Тема 2.3	Съемка этюда.	-	12	Съемка анимационных сцен.
Тема 2.4	Обработка отснятых сцен, монтаж, озвучивание.	-	18	Сборка анимационных сцен.
Итого:		-	46	64% занятий в интерактивной форме

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы практики требует наличия следующего оборудования:

- компьютеры с установленными профессиональным программным обеспечением;
- планшеты;
- перекладочные станки;

- экспозиционные листы;
- марионетки;
- шарнирная конструкция
- осветительные приборы;
- оборудования для перевода материала в цифровой формат – камера на штативе.

3.2. Информационное обеспечение обучения

ОСНОВНАЯ:

1. Компьютерная графика 2-е изд., испр. и доп. Учебник и практикум для СПО. Селезнев В.А., Дмитроченко С.А. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт)
2. Инженерная и компьютерная графика. Учебник и практикум для СПО. Под общ. Ред. Анамовой Р.Р., Леонов С.А., Пшеничных Н.В. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

Асенин С.В. Мир мультфильма. – М., Искусство, 1986.

Дворко Н.И. Профессия – режиссер мультимедиа. – Спб., СПбГУП, 2004

Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. – М., ВГИК, 1999

Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: вопросы эстетического и нравственного воспитания. Учебное пособие – М., ВГИК, 1988

Поличко Г.А. Киноязык, объясненный студенту (художественно-педагогические диалоги) – М. – Рязань, Русское слово, 2006.

Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. - М., 2003, Т. 1-3.

Аниматографические записки. Выпуск первый. М.: Пилот, 1991. — 450с. Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2006. — 230с.

Асенин, С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995. — 390с.

Иванов-Вано И. Рисованный фильм. М.: Госкиноиздат, 1950. — 360с.

Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. Издание второе, исправленное и дополненное. Детская киностудия «Поиск». Новосибирск: 2011 г., 41 стр. с илл.

Джин Э. Р. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя. М., 2006. — 450с.

Кривуля, Н.Г. Лабиринты анимации: Исслед. художеств. образа рос. анимац. фильмов второй половины XX века. М.: Грааль, 2002. — 460с.

Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. М.: ВГИК, 1988. — 52с.

Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: о природе гротеска и метафоры. М.: ВГИК, 1986.— 68с.

Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов.// Об искусстве. СПб: Искусство-СПб, 1998. — 340с.

Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. // Под ред. С. Асенин. М.: Искусство, 1983. Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. — 470с.

Питер У. Композиция кадра в кино и на телевидении: Пер. с англ. А. М. Аемуровой, Ю. В. Волковой под ред. С. И. Ждановой — М.: ГИТР, (Серия «Телемания»). 2005. — 196 с, илл.

Сазонов А.П. Персонаж рисованных фильмов. М.: ВГИК, 1959. — 29с.

Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005. — 128с.

Смолянов Г.Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке. Учебное пособие. М.: ВГИК, 1984. — 46с.

Тумеля М. Все, что вы хотели знать о фазовке, но стеснялись спросить. М., 1998. — 17 с.

Халас Д., Уайтекер Г. Тайминг в анимации. Пер. с англ. Ф.Хитрук. М.: Магазин Искусства, 2000. — 70с.

Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. (В 2 тт., т. 1.) — М.: Гаятри, 2007.— 304 с.

Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук. (В 2 тт., т. 2.) — М.: Гаятри, 2007.— 304 с.

Интернет ресурсы.

Комплект учебно-наглядных пособий (видео уроков), созданный на факультете анимации и мультимедиа ВГИК, и ежегодно пополняемый.

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, посещать показы анимационных фильмов, обсуждения, мастер-классы.

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 задание.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических и самостоятельных занятий, на просмотрах учебно-творческих работ.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">- применять принципы анимационного движения и стилизации;- использовать аналоговый и цифровой инструментарий; <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none">- законы построения кадра;- основные законы построения формы;- графические и колористические способы передачи драматургии.	<p>Текущий контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none">- устного опроса;- проверки выполнения учебно-творческих работ. <p>Промежуточный контроль (дифференцированный зачет) в форме просмотра учебно-творческих работ, заполнения отчета, проведения отчетной конференции.</p>

Бланк отчета по практике:

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**

Колледж кино, телевидения и мультимедиа ВГИК

**ОТЧЕТ
ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ
ПРАКТИКЕ (по профилю специальности)**

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: 54.02.05 ЖИВОПИСЬ (по видам)

Группа _____

Студент _____

Руководитель практики _____

Место проведения практики: _____

Количество часов по учебному плану: 72

Время прохождения практики: с _____ по _____ 2020 г.

**ВГИК
2020**

Учебное задание на период практики (объемно-кукольная анимация)
Учебное задание по практике по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Задание от образовательной организации.
Введение в рабочую программу производственной (по профилю специальности) практики
Введение. Ознакомление с местом проведения практики. Инструктаж по технике безопасности.
Постановка задач.
Работа с кукольным персонажем
Съемка движения шарнирной конструкции(человек).
Съемка движения шарнирной конструкции(собака).
Работа с мультипликатором
Выбор темы и техники творческого задания.
Изготовление раскадровки (не более 5 сцен).
Изготовление фона.
Изготовление персонажей.
Съемка и сборка материала.

Руководитель практики от колледжа ВГИК

_____ (должность) _____ (Ф.И.О.) _____ (подпись)

Студент задание получил(а)

_____ (Ф.И.О.) _____ (подпись)

Учебное задание на период практики (на студии)

Учебное задание по практике по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Задание от образовательной организации.
Введение в рабочую программу производственной (по профилю специальности) практики
Введение. Ознакомление с местом проведением практики. Знакомство с коллективом студии. Инструктаж по технике безопасности. Постановка задач.
Практическое занятие. Выдача задания по производственной практике, изучение методов работы и программного обеспечения.
Разработка персонажа.
Разбор техник изготовления элементов декора. Элементы декораций для анимационной сцены. Создание среды, макета, фонов.
Практическое занятие.
Проверка выполненного материала квалифицированными сотрудниками согласно специализации.
Подготовка персонажа к анимации - дополнительные необходимые ракурсы и, при выполнении в технике перекладка, порезка персонажа, подготовка макета к съемке.
Практическое занятие. Съемка анимационных сцен.
Проверка сцены руководителем практики.
Составление отчёта по практике.

Руководитель практики от колледжа ВГИК

_____ (должность) _____ (Ф.И.О.) _____ (подпись)

Руководитель практики от организации

_____ (должность) _____ (Ф.И.О.) _____ (подпись)

Студент задание получил(а)

_____ (Ф.И.О.) _____ (подпись)

ГРАФИК ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ (объемно-кукольная анимация)

Сроки	Место прохождения практики	Вид деятельности	Продолжительность работы (часы)
	Колледж ВГИК	Инструктаж по проведению практики и техники безопасности. Установочная конференция по производственной практике. Свободный выбор темы игрового этюда (творческое задание). Выбор техники, в которой будет производиться съёмка.	6
	Колледж ВГИК	Анимационная сцена. Шарнирная конструкция (человек) – входит и садится. Изготовление раскадровки дл творческой работы (не более пяти сцен).	6
	Колледж ВГИК	Анимационная сцена. Шарнирная конструкция (человек) – входит и садится. Изготовление раскадровки дл творческой работы (не более пяти сцен).	6
	Колледж ВГИК	Анимационная сцена. Шарнирная конструкция (собака). Изготовление фона и персонажа для творческой работы.	6
	Колледж ВГИК	Анимационная сцена. Шарнирная конструкция (собака). Изготовление фона и персонажа для творческой работы.	6
	Колледж ВГИК	Изготовление фона и персонажа для творческой работы.	6
	Колледж ВГИК	Изготовление фона и персонажа для творческой работы.	6
	Колледж ВГИК	Съёмка сцен.	7

	Колледж ВГИК	Съёмка сцен.	7
	Колледж ВГИК	Съёмка сцен.	7
	Колледж ВГИК	Сборка отснятого материала.	7
05.07.2020	Колледж ВГИК	Дифференцированный зачет в виде итоговой конференции и просмотра.	2
	Всего		72

Руководитель практики
от колледжа ВГИК

(должность)

(Ф.И.О.)

(подпись)

Студент _____

(подпись)

ГРАФИК ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ (на студии)

Сроки	Место прохождения практики	Вид деятельности	Продолжительность работы (часы)
		Инструктаж по проведению практики и техники безопасности. Установочная конференция по производственной практике.	4
05.07.2020	Колледж	Дифференцированный зачет в виде итоговой конференции и просмотра.	2
		Всего	72

Руководитель практики
от колледжа ВГИК

(должность)

(Ф.И.О.)

(подпись)

Руководитель практики от организации

(должность)

(Ф.И.О.)

(подпись)

Студент _____

(подпись)

Анализ результатов практики

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**

Колледж кино, телевидения и мультимедиа ВГИК

**ХАРАКТЕРИСТИКА
студента-практиканта**

_____ (фамилия, имя, отчество студента)

Специальность _____

_____ группа _____ курс 2 форма обучения очная

с _____ 2020 г. по _____ 2020 г.

ПОД РУКОВОДСТВОМ

_____ (фамилия, имя, отчество, ученая степень, должность)

прошел(а) практику по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

1. За время практики обучающийся проявил(а) личностные, деловые качества и продемонстрировал(а) способности, компетенции*:

№	Наименование и шифр профессиональных (ПК) компетенций в соответствии с учебным планом и ФГОС по специальности СПО 54.05.02 Живопись (по видам)	Уровень сформированности компетенции, элемента компетенции*		
		низкий	средний	высокий
1.	Введение в рабочую программу производственной практики (по профилю специальности) (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 1.5, ПК 2.6, ПК 2.7, ПК 2.8)			
2.	Работа с персонажем (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.7, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 1.5, ПК 2.6, ПК 2.7, ПК 2.8)			

