

Государственное бюджетное профессиональное образовательное «Южно-Уральский
государственный колледж»

РАССМОТРЕНО

Председатель ПЦК «Дизайн»

Волкова С. П.

подпись председателя ПЦК

«08» июня 2023 г.

**Комплект
контрольно-оценочных средств
по профессиональному модулю
«ПМ. 04 РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ МОУШН-ДИЗАЙН КОНТЕНТА»**

Программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)

по специальности СПО

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

г. Челябинск, 2023

Разработчики:

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Воротягина Т.Н.

ГБПОУ «ЮУГК

преподаватель

Носова К.А.

Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств.....	4
1.1. Область применения	4
1.2. Система контроля и оценки освоения программы ПМ.....	5
1.2.1. Формы промежуточной аттестации по ОПОП при освоении профессионального модуля.....	5
1.2.2. Организация контроля и оценки освоения программы ПМ...	6
2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности	7
2.1. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием практических заданий.....	7
2.2. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио.....	9
2.3. Комплект материалов для оценки сформированности элементов общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности в форме защиты курсового проекта (работы).....	9
3. Средства контроля для приобретения практического опыта.....	11
4. Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний.....	11
Приложение 1. Форма аттестационного листа по практике	12
Приложение 2. Оценочная ведомость по профессиональному модулю	13

1.Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

1.1. Область применения комплекта контрольно-оценочных средств

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения профессионального модуля (далее ПМ) программы подготовки специалистов среднего звена (далее ППСЗ) по профессии (профессиям) /специальности (специальностям) СПО

55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Программа разработана с учетом интересов работодателей в части освоения дополнительных видов профессиональной деятельности.

Количество часов на реализацию программы ПМ.04- 793

Программа профессионального модуля реализуется на 1-3 курсе.

ПМ состоит из

МДК 04.01 Анимационное движение;

МДК 04.02 Моушн-дизайн;

МДК 04.03 Художественная постановка и проектирование

МДК 04.04 Введение в креативные индустрии,

МДК 04.05 Основы предпринимательства в сфере креативных индустрий

УП 04 Учебная практика,

ПП.04 Производственная практика.

При реализации модуля устанавливаются междисциплинарные связи с учебными дисциплинами:

ОП.01 Рисунок с основами перспективы

ОП.02 Живопись с основами цветоведения

ПМ.01 Разработка анимационных проектов

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов

ПМ.03 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих

Рабочая программа профессионального модуля (далее – программа ПМ) – является частью ППСЗ по программам подготовки специалистов среднего звена 55.02.02. Анимация (по видам), направления подготовки **55.00.00**

Экранные искусства в части освоения соответствующих общих и профессиональных компетенций (ОК и ПК), знаний, умений:

1.1.1.Освоение профессиональных компетенций (ПК), соответствующих виду профессиональной деятельности, и элементов общих компетенций (ОК):

1.1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
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 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

1.1.2. Перечень общих компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 8	Разработка и создание моушн-дизайн контента
ПК 8.1	Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента
ПК 8.2	Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций
ПК 8.3	Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта
ПК 8.4	Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения
ПК 8.5	Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен

Владеть навыками	<p>курирования и контроля качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта</p> <p>определения образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;</p> <p>постановки и контроля качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения;</p> <p>проведения анализа эскизов и указаний художника-постановщика;</p> <p>проведения предпроектного анализа моушн-дизайн контента;</p> <p>разбора действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;</p> <p>разработки колористического решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента;</p> <p>разработки тонального решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента;</p> <p>художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика;</p>
Уметь	<p>выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;</p> <p>курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта;</p> <p>определять срок исполнения конкретного творческого задания</p> <p>применять изобразительные приемы;</p> <p>применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;</p> <p>применять принципы анимации для визуализации характерного;</p> <p>применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;</p> <p>проводить проектный анализ моушн-дизайн контента;</p> <p>работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве моушн-дизайн контента;</p> <p>разрабатывать концепцию моушн-дизайн контента;</p> <p>разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части моушн-дизайн контента;</p> <p>распределять этапы работы над визуализацией характерного движения;</p> <p>управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах</p>

Знать	<p>производства моушн-дизайн контента;</p> <p>виды живописно-графической техники;</p> <p>виды и стили изобразительного искусства;</p> <p>возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;</p> <p>необходимый набор информации для визуализации характерного движения;</p> <p>организацию производства моушн-дизайн контента;</p> <p>основы управления проектами;</p> <p>основы эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;</p> <p>основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;</p> <p>основы биомеханики;</p> <p>основы компьютерной графики;</p> <p>основы рисунка;</p> <p>основы цветоведения;</p> <p>основы кинодраматургии;</p> <p>особенности различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;</p> <p>принципы создания моушн-дизайн контента;</p> <p>программное обеспечение, используемое при создании моушн-дизайн контента;</p> <p>режиссуру анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;</p> <p>средства и методы осуществления движения анимации;</p> <p>средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов;</p> <p>технический английский язык в области моушн-дизайн контента и компьютерной графики;</p> <p>технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта;</p> <p>технологическую последовательность изготовления фоновой части;</p> <p>технология изготовления моушн-дизайн контента ;</p> <p>требований охраны труда;</p> <p>этапы рабочего процесса при создании видеоряда.</p>
-------	--

1.1.3. Освоение умений и усвоение знаний

Таблица 3.

Освоенные умения, усвоенные знания	Показатели оценки результата	№№ заданий для проверки
1	2	3
<p>виды живописно-графической техники; виды и стили изобразительного искусства; возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации; организацию производства анимационного кино; основы управления проектами; основы эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии; основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма; основы цветоведения; основы кинодраматургии; особенности различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки; программное обеспечение, используемое при создании анимационного кино;</p>	<p>- выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;</p> <p>- курировать и оценивать работу актерской группы;</p> <p>- курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта;</p> <p>- определять срок исполнения конкретного творческого задания;</p> <p>- оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту;</p> <p>- применять изобразительные приемы;</p> <p>- применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;</p> <p>- применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;</p> <p>- работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино;</p> <p>- разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта;</p> <p>- разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;</p>	<p>- Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы профессионального модуля;</p> <p>- оценка результатов выполнения практических работ;</p> <p>- оценка результатов выполнения контрольных работ;</p> <p>- сдача дифференцированного зачета;</p> <p>- сдача экзамена;</p> <p>- экспертная оценка результатов производственной практики (по профилю специальности);</p> <p>экспертная оценка результатов сдачи квалификационного экзамена</p>

режиссуру анимационного кино, сценарное и актерское мастерство; средства и методы осуществления движения анимации; средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов; технический английский язык в области анимационного кино и компьютерной графики; технологическую последовательность изготовления компьютерн- анимационного проекта; технологическую последовательность изготовления фоновой части; принципы создания анимационного кино; требования охраны труда.	- управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контроля качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта	
--	--	--

1.2. Система контроля и оценки освоения программы профессионального модуля

1.2.1. Организация контроля и оценки освоения программы профессионального модуля

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов освоения модуля

Итоговый контроль освоения вида профессиональной деятельности по разработке анимационного проекта осуществляется на экзамене (квалификационном)

Условием допуска к экзамену (квалификационному) является положительная аттестация по всем МДК профессионального модуля, учебной практике и производственной практике.

Текущий контроль успеваемости проходит в форме проверки практических заданий.

Практические занятия
1. Анимация логотипов. Приемы. Особенности
2. Анимация надписей. 2D и 3D
3. Анимация персонажа. Puppettool, кости, duik.
4. Анимация походки человека и животного.
5. Анимация фона. Приемы, творческий поиск.
6. Цветокоррекция.
7. Работа с частицами.
8. Композитинг.
9. Инфографика. Назначение. Композиция. Ритм.
10. Кинетическая типографика.
11. Глитч. Сферы применения. Приемы создания.
12. Создание объектов и их анимация в Cinema 4D. Интеграция проекты, выполненные в других программах
13. Видео представления товаров.

Примерная тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1

1. Изучение приемов для анимации графики в программе AfterEffects.
2. Применение и создание своих эффектов переходов и анимации.
3. Написание actions для оптимизации анимации.
4. Анализ встроенного кода программы.
5. Анимация графических объектов с применением эффектов.
6. Анимация персонажа с использованием принципов анимации.
7. Монтаж ролика под ритм.

Дизайн роликов для моушен-дизайн контента. Современные направления дизайна.

Учебная практика по ПМ Создание ролика по моушен-дизайну с использованием различной анимации текста.
Производственная практика ПМ Создание ролика по моушен-дизайну с использованием персонажа.
Курсовой проект (работа) Создание инфографики 20 секунд.

Оценочные средства для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проходит в форме экзамена. Для успешной сдачи необходимо выполнить творческое практическое задание и сдать 2 теоретических вопроса.

Типовые задания для проведения промежуточной аттестации – экзамен

1. Определение Мультимедиа.
2. Предпосылки появления и основные задачи мультимедиа технологий.
3. Работа над мультфильмом по заданному сюжету.
4. Переработка прототипов. Разработка персонажей.
5. Уточнение основных пропорций персонажей.
6. Определение предварительного рисунка "линейки персонажей"
7. Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике.
8. Выполнение эскизов в заданной технике, в полном размере.
9. Композиционное построение ключевых кадров.
10. Разработайте план создания покадровой анимации
11. Создать в презентации анимационное движение Земли вокруг Солнца
12. Инфографика. Виды инфографики, назначение, референсы
13. Цветокоррекция.
14. Работа с частицами
15. Композитинг. Процесс.
16. Инфографика. Назначение. Композиция. Ритм
17. Кинетическая типографика.
18. Глитч. Сферы применения. Приемы создания.
19. Анимация логотипов. Приемы. Особенности
20. Анимация надписей. 2D и 3D
21. Анимация персонажа. Puppettool, кости, duik
22. Рендеринг

Оценка «отлично» ставится, если студентом соблюдены следующие требования:

1. наличие всех заданий и полнота их выполнения
2. выполнение задания в соответствии с поставленными задачами,
3. рассмотрение различных техник на стадии предварительных эскизов,
4. творческий подход;

5. грамотное использование цвета, расстановка цветовых акцентов,
6. грамотный подбор шрифтов (при необходимости): гарнитура, кегль, начертание

Оценка «хорошо» ставится при условии:

1. наличие всех заданий и полнота их выполнения
2. в построении композиции незначительные ошибки,
3. рассмотрение малого количества техник на стадии эскизирования,
4. творческий подход;
5. грамотное использование цвета, но цветовые акценты или освещение выбрано недостаточно удачным

Оценка «удовлетворительно» ставится если:

1. не хватает более одного задания,
2. работы сделаны не аккуратно,
3. отсутствуют эскизы,
4. не обоснованное использование цвета.

Оценка «неудовлетворительно» ставится если:

1. отсутствует большая часть работ,
2. работы не соответствуют выше перечисленным требованиям

Оценочные средства для промежуточной аттестации

ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

Показатели оценки результатов освоения программы профессионального модуля

Номер и краткое содержание задания	Оцениваемые компетенции	Показатели оценки результата (требования к выполнению задания) м.б. конкретизированы, соотнесены с этапами выполнения задания в сравнение с паспортом

<p>Задание №1</p> <p>Экзаменационные вопросы (22 варианта)</p>	<p>ПК 8.1 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента</p> <p>ПК 8.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций</p> <p>ПК 8.3 Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта</p> <p>ПК 8.4 Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения</p> <p>ПК 8.5 Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента</p>	
<p>Время выполнения задания: 90 минут</p> <p>Условия выполнения заданий</p> <p>Место проведения: учебный кабинет колледжа</p> <p>Время проведения: первая половина дня</p> <p>Используемое оборудование: ПК с установленным программным обеспечением</p> <p>Рекомендации по проведению оценки:</p> <p>1. Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки.</p>		

2. Создайте доброжелательную обстановку для экзаменуемых
 3. Ознакомьте экзаменуемых с оборудованием и порядком проведения испытания
 4. Ознакомьте экзаменуемых с правилами поведения во время первого этапа экзамена
- Условия выполнения заданий

Оборудование: ПК с установленным программным обеспечением

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования: вопросы теории и практики : [16+] / Р. Ч. Барциц ; Московский педагогический государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 201 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
2. Беляева, О. А. Композиция : практикум : [16+] / О. А. Беляева ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2017. – 60 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
3. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А. Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
4. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

Дополнительная литература:

1. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
 2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие : [16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>
 3. Справочно-библиографические и периодические издания:
 4. Журнал Render <https://render.ru/ru/magazine>
 5. История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика
 6. <http://iskusstvu.ru/>
- Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>
6. Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

Рекомендации по проведению оценки:

Ознакомьтесь с заданиями для экзаменуемых, оцениваемыми компетенциями и показателями оценки

5 (отлично)

Все задания выполнены правильно, возможна одна неточность или описка, не являющаяся следствием незнания или непонимания учебного материала. Ответы на вопросы представлены развернуто, обоснованно. Практическое задание выполнено с учетом знания

методики и инструкции теоретического материала. В ответе присутствует логика, структура и грамотность изложения. Работа выполнена самостоятельно.

4 (хорошо)

Все задания выполнены правильно, но недостаточны обоснования, рассуждения, допущены одна ошибка или два – три недочета. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала, с незначительными неточностями. В ответе присутствует логика, но имеются незначительные отклонения в структуре изложения. Обучающийся единожды обращается за помощью преподавателя.

3 (удовлетв.)

В заданиях допущены более одной ошибки или более трех недочетов, но обучающийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме. Практическое задание выполнено с учетом знания методики и инструкции теоретического материала, но с ошибками в применении. В ответе нарушена логика, и имеются отклонения в структуре изложения. Обучающийся многократно обращается за помощью преподавателя.

2 (неудовл.)

Выполнено меньше половины предложенных заданий, допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не владеет обязательными умениями по данной теме в полном объеме. Обучающийся выполняет работу с помощью преподавателя.

2.2. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности с использованием портфолио (если предусмотрено)

Тип портфолио: _____

Выберите из предложенных вариантов: портфолио документов, портфолио работ, рефлексивный портфолио, портфолио смешанного типа.

Проверяемые результаты обучения:

Перечислить коды и наименования ПК и ОК _____

Основные требования:

Требования к структуре и оформлению портфолио: _____.

Требования к презентации и защите портфолио: _____.

Показатели оценки портфолио

Таблица 5.

Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

Показатели оценки презентации и защиты портфолио

Таблица 6.

Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

2.3. Комплект материалов для оценки сформированности общих и профессиональных компетенций по виду профессиональной деятельности в форме защиты курсового проекта (работы)

Основные требования:

Курсовой проект (работа)

Курсовой проект (работа)

Создание инфографики 20 секунд.

- 1.Выбор темы на курсовой проект (тематика выбирается обучающимся самостоятельно).
- 2.Разработка персонажей или объектов, выбор техники, разработка стилизового решения курсового проекта
- 3.Выполнение раскадровки и эскизов.
- 4.Выполнение аниматика под музыкальное сопровождение, звуки, шумы
- 5.Выполнение моушн сцен.
- 6.Соединение всех сцен в общий проект
7. Наложение музыки, шумов, звуков, нужных эффектов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ ПРИ КУРСОВОМ ПРОЕКТЕ

- Работа с аналогами, сбор и анализ
- Изучение современных направлений, техник, приемов в анимировании
- Изучение литературных источников
- Доработка эскизов, раскадровок, монтажа и иной проектной работы
- Распечатка демонстрационных материалов, пояснительной записки

Показатели оценки курсового проекта (работы)

Таблица 7.

Коды и наименования проверяемых компетенций и их сочетания	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)
<p>ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков</p> <p>ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели</p> <p>ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки</p> <p>ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов</p> <p>ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели</p> <p>ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.</p>	<p>- Обучающийся проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов, выполняет эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>- создаёт целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</p> <p>- использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм в графике;</p> <p>- проводит работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполняет необходимые предпроектные исследования;</p> <p>- владеет основными принципами, методами и приемами работы над анимационным проектом</p> <p>- демонстрировать владение необходимым современным программным обеспечением</p> <p>- полное знание современных тенденций и трендов в анимации;</p> <p>.</p> <p>- Грамотное знание и умение владеть технико-экономическими расчетами при проектировании</p> <p>- Анализировать модель предлагаемого проекта, включая прогнозирование потоков доходов и расходов</p> <p>- Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.</p>	<p>да</p>

<p>ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам</p> <p>ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях</p> <p>ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p> <p>ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста</p> <p>ОК 06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Знание специфики цветовых сочетаний и моно-цвета при разработке персонажа и фоновых сцен - создаёт цветовое единство в композиции по законам колористики; - полное знание законов цветовой гармонии и законов зрительного восприятия цвета. - Выполнять разработку характерных персонажей разных типажей - Выполнение разработки персонажей в соответствии с критериями сценического движения и в соответствии с внешними факторами - Отработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами - Использование и осуществление синхронизации изображения и фонограммы - Уметь работать в программах простейшего монтажа звука - Использовать программы записи и перезаписи звука с помощью микрофонов - Работать с репликами, музыкой, звуками для создания мультимедийного продукта (анимации, анимационного видеоряда) - Содержательное применение графических средств в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта - умение нарисовать персонажа в сложном ракурсе с сохранением пропорций и траектории движения; - умение преобразовывать растровое изображение в векторное. - Сохранять в форматах различных графических редакторов - Уметь анализировать сложные задачи и находить логически обоснованные решения в контексте анимации и компьютерной графики 	
--	---	--

<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Понимание работы с трехмерными объектами в пространстве, умение работать с пространственной перспективой для создания визуальных эффектов - Умение работать с методами “синтез” и “анализ” при создании анимационных проектов - Оценка способности находить креативные решения в вопросах анимации и компьютерной графики - Умение находить и получать доступ к необходимой информации в информационной среде, включая использование баз данных и архивов - Умение студента выполнять поиск, анализировать и фильтровать информацию в целях достижения конкретных задач в области анимации и компьютерной графики - Эффективно использовать медиатеки для поиска и интеграции мультимедийных ресурсов в свой проект - Понимание студентом вопросов безопасности и конфиденциальности при работе с информацией и данными в этой области 	
---	--	--

3. Средства контроля для приобретения практического опыта

Таблица 9.

Требования к практическому опыту и коды формируемых профессиональных компетенций	Коды и наименование формируемых профессиональных, общих компетенций, умений	Виды работ на учебной и / или производственной практике, требования к их выполнению и / или условия выполнения	Документ, подтверждающий качество выполнения работ
1	2	3	4
указывается в соответствии с программой ПМ с учетом требований ФГОС; коды ПК указываются при совпадении названий компетенций и описания практического опыта; в ином случае ПК указываются в столбце 2, наименование столбца 1 корректируется	заполняется при отличии формулировок требований к практическому опыту от наименований компетенций и умений; может содержать только перечень ОК и/или умений (наименование столбца корректируется), при значительном совпадении информации с указанной в столбце 1 может быть удален	Указываются в соответствии с разделом 3 рабочей программы профессионального модуля.	М. б. представлены аттестационный лист о прохождении практики (формат в Приложении 1), выписка из трудовой книжки, справка с места работы, другие свидетельства в зависимости от особенностей осваиваемого ВПД (указать какие)

3. Задания для оценки умений и усвоения знаний

• ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Форма аттестационного листа по практике
(заполняется на каждого обучающегося)

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ ПО ПРАКТИКЕ

ФИО _____

обучающийся (аяся) на _____ курсе

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)
успешно прошел (ла) учебную/ производственную практику по профессиональному
модулю _____

наименование профессионального модуля

в объеме _____ часов с « _____ » _____ 20__ г. по « _____ » _____ 20__ г.

В организации _____

наименование организации, юридический адрес

Виды и качество выполнения работ

Виды и объем работ, выполненных обучающимся во время практики	Качество выполнения работ в соответствии с технологией и (или) требованиями организации, в которой проходила практика

Характеристика учебной и профессиональной деятельности обучающегося во время учебной / производственной практики

(дополнительно используются произвольные критерии по выбору (ОУ) _____)

Дата ____ . ____ . 20__

Подпись руководителя практики _____

_____ / ФИО, должность

Подпись ответственного лица организации (базы практики)

_____ / ФИО, должность

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Оценочная ведомость по профессиональному модулю

(заполняется на каждого обучающегося)

ОЦЕНОЧНАЯ ВЕДОМОСТЬ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ

код и наименование профессионального модуля

ФИО _____

обучающийся (аяся) на _____ курсе

Специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

освоил(а) программу профессионального модуля _____

наименование

профессионального модуля

в объеме _____ часов с « _____ » _____ 20 _____ г. по « _____ » _____ 20 _____ г.

результатом промежуточной аттестации по элементам профессионального модуля (если предусмотрено учебным планом).

Элементы модуля (код и наименование МДК, код практик)	Формы промежуточной аттестации	Оценка
МДК 04.01		
УП 04		
ПП 04		

Результаты выполнения и защиты курсового проекта (работы) (если предусмотрено учебным планом; если защита проекта входит в экзамен квалификационный – пункт переносится ниже).

Тема « _____ »

Оценка _____.

Итоги экзамена (квалификационного) по профессиональному модулю

Коды проверяемых компетенций	Показатели оценки результата	Оценка (да / нет)

Дата ____ . ____ . 20 ____

Подписи членов экзаменационной комиссии _____
