

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный колледж»

Согласовано:

Заместитель директора по учебной
работе

_____ Староверова Е.С.

Утверждаю:

Председатель приёмной комиссии

_____ Д.В. Петров

Руководитель СП

_____ Полякова Ю.В.

Заведующая кафедрой

«Экранные виды искусств»

_____ Никонюк С.В.

ПРОГРАММА

вступительных испытаний творческой направленности
по специальности 55.02.02. Анимация и анимационное кино

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

При приеме абитуриентов на специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино, у поступающих требуется наличие определенных творческих способностей, для определения которых проводятся вступительные испытания в порядке, установленном в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Абитуриенты, поступающие на специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино, проходят вступительное испытание в соответствии с требованиями:

– приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 02 сентября 2020 года № 457 «Об утверждении Порядка приема на обучение по образовательным программам среднего профессионального образования», зарегистрированного Министерством юстиции Российской Федерации 6 ноября 2020 г. регистрационный № 60770;

– приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 11 декабря 2015 г. № 1456 «О внесении изменений в Порядок приема на обучение по образовательным программам среднего профессионального образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 января 2014 г. № 36»

Перечень вступительных испытаний творческой направленности включает творческие задания, позволяющие определить уровень подготовленности поступающих в данной области профессиональной деятельности.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ

Вступительное испытание на специальность 55.02.02 Анимация и анимационное кино проводится в форме творческого конкурса. Творческий конкурс — это экзамен, включающий выполнение практических квалификационных заданий и оценку портфолио, позволяющий оценить творческие способности абитуриента. Вступительные испытания включают в себя два этапа: **заочный и очный**.

Заочный этап выполняется дома самостоятельно и состоит из:

- портфолио;
- квалификационное задание.

Очный этап выполняется в колледже, согласно графику вступительных испытаний и содержит:

- выполнение квалификационного задания на основе работ заочного этапа.

3. СОДЕЖАНИЕ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ

Заочный этап.

На заочном этапе абитуриент самостоятельно формирует и предоставляет на очный этап:

- **Творческое портфолио** (10-15 работ, созданных абитуриентом в распечатанном

виде. Приветствуется наличие анимационных роликов, gif-анимации, которые можно предоставить на цифровом носителе на очном этапе вместе с распечатанным портфолио).

Портфолио – это презентация, включающая лучшие работы абитуриента по профилю специальности, демонстрирующие навыки, умения и знания абитуриента по профилю «Анимация и анимационное кино» (Приложение 1).

– **Квалификационное задание.**

Для *квалификационного* задания заочного этапа абитуриенту предлагается выполнить следующее:

– Создать на основе 3-х любых цветов, 2-х пятен любой формы и 2-х видов линии авторского, неантропоморфного (не основанного на образе человека) персонажа, используя любые цифровые или аналоговые инструменты.

– Описать характер персонажа в тексте (не более 2000 знаков).

– Нарисовать три ракурса своего персонажа: *фас, три четверти и профиль*.

– Нарисовать своего персонажа в его крайних эмоциональных состояниях (6-7 эмоций).

– Нарисовать 4-5 изображений, в которых персонаж что-либо делает. Часть изображений должна быть связана с физической активностью (бег, прыжок, бросок, поднятие тяжести, ходьба, падение и т.п.).

Квалификационное задание оформляется в файлы папки А4 формата в следующем порядке:

Файл 1 – Титульный лист. Фамилия имя отчество абитуриента с указанием специальности «55.02.02 Анимация и анимационное кино» (формат А4);

Файл 2 – персонаж в цвете (формат А4);

Файл 3 – персонаж в 3-х ракурсах (*фас, три четверти и профиль*, формат А4);

Файл 4 – карта эмоций персонажа (6-7 эмоций, формат А4)

Файл 5– карта движений персонажа (от 4 до 5 движений, формат А4)

Файл 6 – описание персонажа (распечатанный текст, формат А4).

Работы заочного этапа могут быть выполнены как цифровыми, так и аналоговыми средствами изображения. Цифровые изображения должны быть заранее распечатаны. Пояснительный текст предоставляется в распечатанном виде.

Требования к выполнению задания:

– создать персонажа соблюдая все предложенные условия квалификационного задания;

– описать характер персонажа.

– организовать изображения на плоскости листа;

– выполнить цветное решение образа персонажа, согласно его характеристики;

– сочинить историю для раскадровки с учетом специфики анимационного кино.

Очный этап

На очном этапе абитуриент выполняет квалификационное задание в колледже, где ему предлагается нарисовать раскадровку на основе следующего задания:

- на основе своей работы заочного этапа придумай короткую историю, содержащую завязку, перипетии, кульминацию и развязку;
- запиши историю листе А4 формата;
- при помощи аналоговых средств изложи придуманную историю в графике (нарисуй раскадровку) не менее 5 и не более 20 связных изображений (кадров).

Требования:

- организовать изображения на плоскости листа;
- создать кадры, иллюстрирующие историю;
- кратко подписать, что происходит на кадрах;
- выполнить цветное решение раскадровки графическими материалами.

Материалы: бумага А3 – 1лист, бумага А4 (для эскизов и описания истории) – 3-4 листа, цветные карандаши, линеры, маркеры, простой карандаш, ластик, линейка 30 см, канцелярский ли точилка.

Время выполнения – 4 академических часа.

4. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ.

Критерии оценки вступительных испытаний в форме творческого конкурса по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино направлены на выявление уровня подготовленности поступающих и умения использовать полученные знания при выполнении квалификационных заданий.

Творческий конкурс оценивается по 100-балльной шкале. Максимальное количество баллов – 100 баллов, минимальное – 0 баллов. Распределение максимального количества баллов по содержанию и этапам распределяется следующим образом:

Содержание вступительного испытания	Максимальный балл
Портфолио	15 баллов
Заочный этап	35 баллов
Очный этап	50 баллов
Максимальный балл за творческий конкурс	100 баллов

По итогам творческого конкурса формируется рейтинг, который является основанием для зачисления.

Критерии оценки заочного этапа.

1. Портфолио

Критерий	0 баллов	1-2 баллов	3-10 баллов	МАХ балл
Наличие представленных творческих работ в портфолио	Портфолио отсутствует	В портфолио присутствуют работы в цифровом и аналоговом формате		2
Качество и оригинальность представленных творческих работ в портфолио		Присутствует качество исполнения с элементами заимствования в представленных творческих работах	Присутствует качество и оригинальность исполнения в представленных творческих работах	10
Наличие анимационных проектов, гиф-анимация	отсутствует анимационные проекты, гиф-анимация	В портфолио присутствуют анимационные проекты, гиф-анимация		3
Максимальный балл за портфолио				15

2. Квалификационное задание

Критерий	0 баллов	1-5 баллов	6-10 баллов	МАХ балл
Выразительность образа персонажа	Персонаж не является авторским, он вторичен	Авторский персонаж с выразительным характером		5
Соотношение словесного описания и образа персонажа	Изображение персонажа противоречит его словесному описанию		Изображение персонажа не противоречит его описанию, дает представление о его характере.	10
Силуэтность Внятность поз персонажа за счет его силуэта	Персонаж не силуэтен, позы не считаются	Хотя бы в одной из работ присутствует силуэтная выразительность	Позы персонажа точно передают его эмоцию и действие в данный момент	10
Пластика и пропорции Удержание пластики и пропорций персонажа в рисунке	В изображениях персонажа пропорции не удерживаются, в позах не считается движение.	Движение в позах считается, но пластика не соответствует характеру, пропорции персонажа удержаны	Движение персонажа считается и пластика отражает характер, В ракурсах, эмоциях и действиях персонаж похож сам на себя	10
Максимальный балл за задание				35

Критерии оценки очного этапа

Критерий	0 баллов	1-10 баллов	11-20 баллов	МАХ балл
Читаемость графической истории	В раскадровке не читается сюжет	В раскадровке читается сюжет, благодаря текстовым пояснениям	В раскадровке без текстовых пояснений читается сюжет. Текст служит логичным дополнением сюжету	20
Монтажное мышление. Логичное использование различных монтажных планов	В очной работе отсутствует монтажная логика	Использованы различные монтажные планы	Различные монтажные планы содержат повествовательную логику и подчеркивают акценты	20
Выразительность композиции и ракурсов отдельных изображений	В очной работе отсутствуют выразительные композиции и ракурсы	Композиция кадра и выбранные ракурсы подчеркивают сюжет		10
Максимальный балл за задание				50

5. ПРАВИЛА И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ

До начала вступительных испытаний по специальности абитуриенты имеют право на групповую консультацию с преподавателем (членом экзаменационной комиссии). На консультации определяется задача и технические требования к заданию на вступительных испытаниях. Преподаватель проводит анализ работ из методического фонда по теме задания, рассматриваются примеры типичных ошибок.

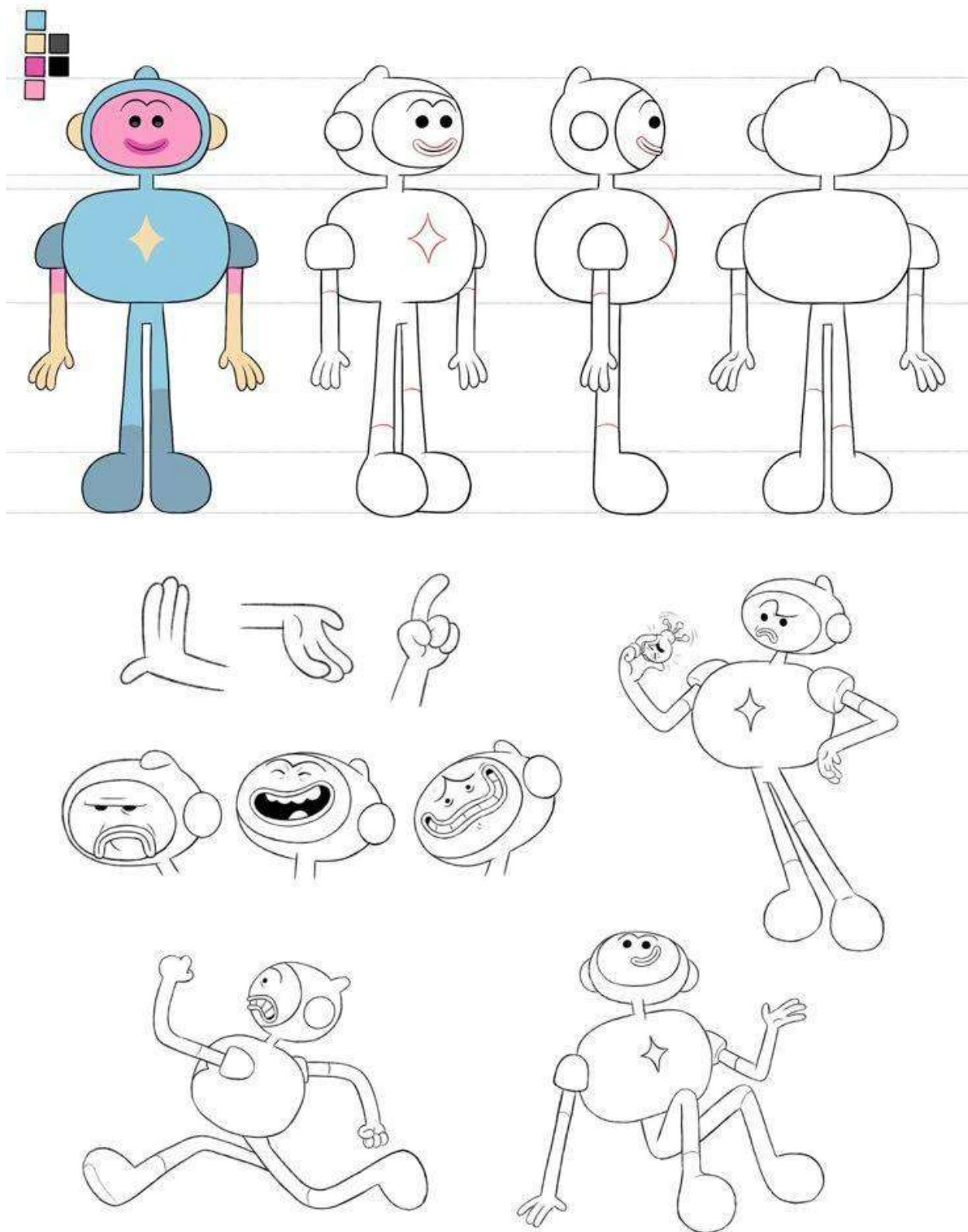
На консультации с преподавателем (членом экзаменационной комиссии) определяется круг заданий, порядок проведения вступительных испытаний.

Результаты вступительного испытания публикуются на официальном сайте колледжа ([http:// www.uugk.ru/](http://www.uugk.ru/)) на следующий день после сдачи.

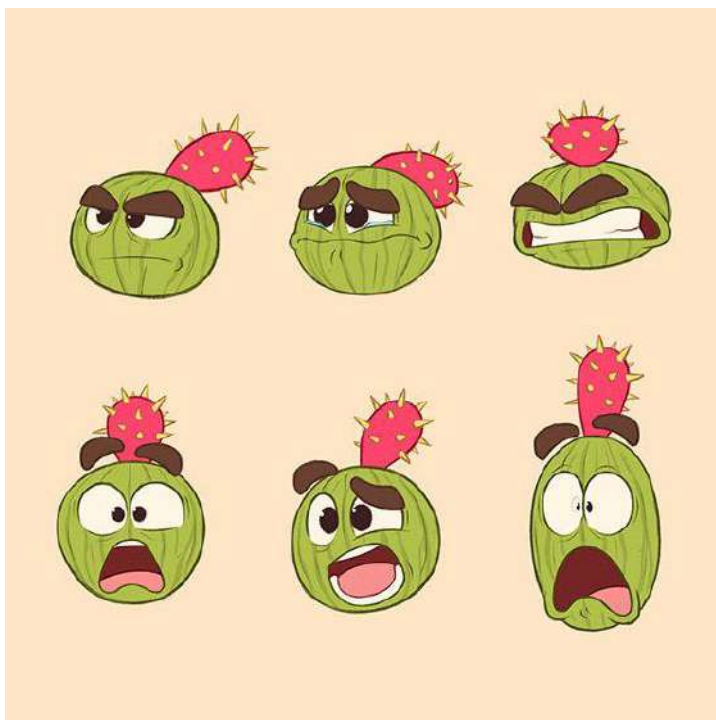
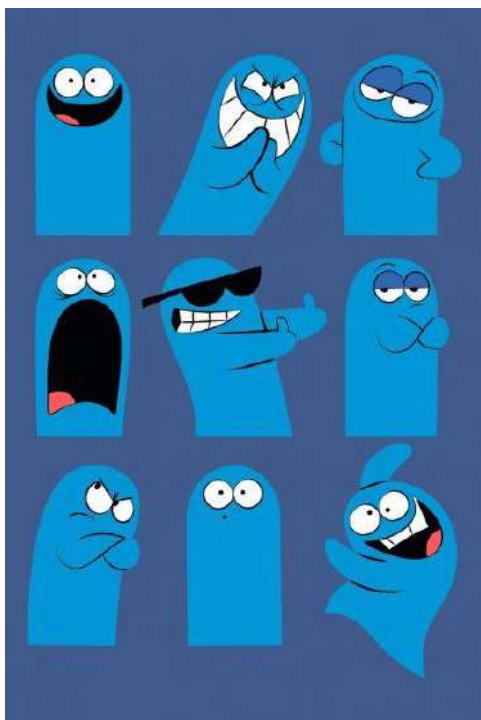
Обращаем внимание абитуриентов, что портфолио, резюме, квалификационное задание заочного этапа в распечатанном и оформленном виде абитуриент предоставляет на вступительном испытании очного этапа.

Примеры работ для разработки квалификационного заочного этапа

Карта персонажа (ракурс, цветовое решение, движение, эмоции)

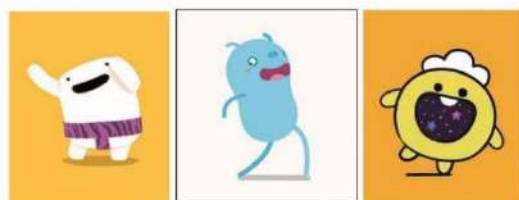


Примеры карты эмоций персонажа



Разработка неантропоморфного персонажа

на основе произвольных форм, линий и пятен.



Примеры работ квалификационного очного этапа

Раскадровка



