

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ
«ОМСКИЙ МУЗЫКАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ» (БПОУ «ОМПК»)

«Утверждаю»

Заместитель директора по УПР



Шильникова Е.П.

«31» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»

ПМ 01 Разработка анимационных проектов

МДК 01.01 Композиция и художественный образ

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов

МДК 02.01 Мультимедийная обработка анимационного фильма

МДК.02.02. Компьютерная анимация, компьютерная графика

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

МДК 03.01 Основы мастерства художника-мультипликатора

Специальность: 55.02.02 Анимация (по видам) базовая подготовка

Квалификация выпускника: Художник-мультипликатор

г. Омск, 2022 г.

Рабочая программа производственной практики (преддипломной) «Преддипломная» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 55.02.02. Анимация (по видам) базовой подготовки и и Приказа Минобрнауки России, Минпросвещения России от 05 августа 2020 года № 885/390 «О практической подготовке обучающихся», Положения о практической подготовке обучающихся БПОУ «ОМПК»

Организация-разработчик: бюджетное профессиональное образовательное учреждение Омской области «Омский музыкально-педагогический колледж» (БПОУ «ОМПК»)

Разработчики: Глеба Е.Б.-заместитель директора по УПР;
Алексеева Л.В.-методист колледжа;
Астанин Д.А. –руководитель практики

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
5. ПРИЛОЖЕНИЕ (АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ)	11

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ» ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ»

Рабочая программа производственной практики (преддипломной) «Преддипломная» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 3+ (далее ФГОС 3+) по специальности 55.02.02. Анимация (по видам) базовой подготовки в части освоения квалификации: Художник-мультипликатор и основных видов деятельности:

Выписка из стандарта образования

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ 55.02.02 АНИМАЦИЯ (ПО ВИДАМ).

Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. N 992

IV. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫПУСКНИКОВ

4.3. Художник-мультипликатор (базовой подготовки) готовится к следующим видам деятельности:

4.3.1. Разработка анимационных проектов.

4.3.2. Техническое исполнение анимационных проектов.

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

V. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА

5.1. Художник-мультипликатор (базовой подготовки) должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

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

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

5.2. Художник-мультипликатор (базовой подготовки) должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности:

5.2.1. Разработка анимационных проектов.

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта.

ПК 1.2. Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.

ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.5. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.6. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

ПК 1.7. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.

ПК 1.8. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 1.9. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатеки, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

5.2.2. Техническое исполнение анимационных проектов.

ПК 2.1. Применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств.

ПК 2.2. Выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.

ПК 2.4. Синхронизировать изображение с фонограммой.

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

ПК 3.1. Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа.

1.2 Цель производственной практики (преддипломная) «Преддипломная»: углубление первоначального практического опыта обучающегося (по профессиональному модулю 01, 02), развитие общих компетенций, профессиональных компетенций, определение уровня готовности обучающегося к самостоятельной трудовой деятельности в организациях различных организационно-правовых форм.

1.3 Задачи производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»:

1. Участие в установочном мероприятии практики: знакомство с целями, задачами, содержанием практики, требованиями к отчетной документации обучающегося по практике.

2. Знакомство с базовой организацией, заданиями практики. Инструктаж по ОТ, ТБ.

3. Реализация творческой идеи - техническое исполнение анимационных проектов (работа по созданию анимационного

проекта - задания базы практики) – формирование ОК, ПК, расширение практического опыта по поэтапной разработке анимационного проекта (МДК 01.01), по технологии исполнения анимационных проектов (МДК 02.01., МДК.02.02).

4. Презентация готового продукта – анимационного проекта на базе практики.

5. Подготовка отчётной документации обучающегося по практике: дневника, отчёта по итогам практики (форма в дневнике практики), выступления (краткого отчёта) и слайд - презентации как иллюстрации к краткому отчёту (по желанию).

6. Участие в итоговом аналитическом мероприятии с отчётом по итогам практики, презентацией готового продукта – анимационного проекта, дифференцированный зачёт.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ»

2.1 Место и время проведения производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»:

Базовые учреждения (организации) в соответствии с учебным планом на 3 курсе в 6 семестре.

Время, отведенное на проведение практики - 4 недели (144 часа).

2.2 Форма проведения производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»: концентрированно

2.3 План учебного процесса (основная профессиональная программа СПО) специальность 55.02.02.

Анимация 2017-2018 уч. год

Индекс	Наименование циклов, дисциплин, профессиональных модулей, МДК, практик	Формы промежуточной аттестации	Учебная нагрузка						Распределение обязательной учебной нагрузки (включая обязательную аудиторную нагрузку и все виды практики в составе профессиональных модулей) по курсам и семестрам (час. в семестр)					
			Максимальная	самостоятельная работа	Обязательная аудиторная				1 курс		2 курс		3 курс	
					Всего занятий	В т.ч.			1 сем.	2 сем.	3 сем.	4 сем.	5 сем.	6 сем.
						Лекции, др. видов уч. занятий, не предполагающие деление на подмодули	Лабораторных и практ. занятий, вкл. Семинары	курсовых работ						
ПМ.00	Профессиональные модули	3/ДЗ/Э 1/2/-						6	0	0	7	16	15	19
ПМ.01	Разработка анимационных проектов	3/ДЗ/Э .-12/1	531	177	354	59	295		0	0	3	7	6	6 э(кв)
МДК. 01.01.	Композиция и художественный образ	4 сем - ДЗ 6 сем- ДЗ	531	177	354	59	295				3	7	6	6
	Композиция		270	90	180		180				2(34)	2(42)	4(52)	4(52)
	Сценарное мастерство и режиссура		88,5	29,5	59	59					1(17)	2(42)		
	Разработка творческой концепции анимационного фильма		172,5	57,5	115		115					3(63)	2(26)	2(26)
УП.01	Учебная практика "Разработка анимационных проектов"											2 нед. (72 час.)		
ПМ.02	Техническое исполнение анимационных проектов	3/ДЗ/Э .-14/2	697,5	232,5	465	0	459	6	0	0	4	9	9	11 э(кв)
МДК. 02.01.	Мультимедийная обработка анимационного фильма	4 сем - ДЗ 6 сем- ДЗ	466,5	155,5	311	0	305	6			4	6	4	5

	Техника и технология создания анимационных фильмов		211, 5	70,5	141		135	6			2(34)	2(42)	2(26)	3(39)
	Звуковое решение анимационного фильма		141	47	94		94					2(42)	2(26)	2(26)
	Техника и технология изобразительных материалов в анимации		114	38	76		76				2(34)	2(42)		
УП. 02.	Учебная практика" Техническое исполнение анимационных проектов"												1 нед. (36 час.)	
МДК.0 2.02	Компьютерная анимация, компьютерная графика	6 сем- ДЗ	231	77	154		154					3(63)	3(39)	4(52)
ПП.02	Производственная практика (по профилю специальности) "Техническое исполнение анимационных проектов"												2 нед. (72 час.)	
ПМ.0 3	Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих	<u>3/ДЗ/Э</u> <u>0/1/1</u>	78	26	52		52		0	0	0	0	2	2 э(кв)
МДК. 03.0 1	Основы мастерства художника-мультипликатора	6 сем - ДЗ	78	26	52		52						2(26)	2(26)
ПП.0 3.	Производственная практика (по профилю специальности) "Выполнение работ по профессиям рабочих, должностям служащих (художник-мультипликатор)"													1 нед. (36 час.)
ПП (пред ипломная)	Преддипломная													4 нед. (144 час.)

2.4 Содержание деятельности обучающегося на производственной практике(преддипломной) «Преддипломная»

№	Разделы (этапы) практики. Содержание деятельности обучающегося	Кол-во часов		Формы текущего контроля. Отчётность обучающегося
		Аудитор	Самост	
Организационный этап				
1.	Участие в установочном мероприятии по практике: цель, задачи, содержание практики, требования к отчётной документации обучающегося по практике.	2	1	Дневник по практике, протокол установочного мероприятия практики.
Основной этап				
2.	Знакомство с базой практики. Инструктаж по ТБ. Задания производственной практики.	2		Дневник по практике (информационный лист базы практики), Инструкция по ТБ
3.	Разработка анимационного проекта в соответствии с техническим заданием базы практики	6	6	Дневник по практике (приложения: диск с готовым анимационным проектом)
4.	Реализация творческой идеи (анимационного проекта):	128	62	
	- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета			
	- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;			
	- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах			
	- импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм			
	- применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;			
	- анимировать графические объекты и персонажи;			
	- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов			
	- работы с репликами и музыкой;			
- монтаж анимационного проекта (соединение звуковой дорожки с анимационными сценами в соответствии с режиссёрской основой проекта)				
	Представление готового продукта анимационного ролика для заказчика (база практики)	3	1	
Заключительный этап				
5.	Участие в итоговом аналитическом мероприятии по практике (оформление отчётной документации по итогам практики), дифференцированный зачёт.	3	2	Дневник по практике(приложения: диск с готовым анимационным проектом), характеристика с базы практики, аттестационный лист обучающегося по итогам практики, отчёт (форма в дневнике), краткий отчёт (текст выступления), слайд - презентация как иллюстрация краткого отчета (по желанию)
Итого		144	72	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ)«ПРЕДДИПЛОМНАЯ»

3.1 Материально-техническое обеспечение производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»

Проведение производственной практики (преддипломной) «Преддипломная» осуществляется в базовых организациях: мастерские по разработке и исполнению мультипликационных проектов, творческие объединения, студии мультипликации.

3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»

По разработке анимационного проекта

1. Коновалов, В. А. Инновационные технологии в творчестве художника анимации и компьютерной графики / В. А.

Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В., Коновалов.- (Монография посвящена разработке инновационных технологий создания анимационного фильма). Уфа: Аэтерна, 2015.

2. Райт Джин Энн. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя. – М.: 2007.
3. Торн А., Основы анимации в Unity, издательство «ДМК Пресс», 2016
4. Фрумкин Г.М. Сценарное мастерство. Учебное пособие. – М.: Академический проект, 2011.
5. Мовшович Дин, От идеи до злодея. Учимся создавать истории вместе с Pixar, издательство «Эксмо» ООО, 2015 г.
6. Ты можешь рисовать мультики, издательство «Эксмо» ООО, 2018 г., 12+

Дополнительная литература

1. 33+ подробных уроков по созданию анимации (на русском)
2. Анимация как феномен культуры. Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28.04.2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006.
3. Асенин С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: 1974.
4. Асенин С. Иржи Трнка. Тайна кинокуклы. – М.: 1982.
5. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. – М.: Искусство, 1995.
6. Бартон К. Как снимают мультфильмы. Пер. с англ. Т.Бруссе. – М.: Искусство, 1971.
7. Боярский И.Я. До востребования. Сборник сценариев для анимации. – М.: 2006.
8. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – М.: Союзинформкино, 1979.
9. Волков А. Мультипликационный фильм. – М.: Знание, 1974.
10. Герчева К.К. Эстетика мультипликационного кино. – София: Наука и искусство, 1979.
11. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Грааль, 2002.
12. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. – М.: Аметист, 2006.
13. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. – М.: ВГИК, 1988.
14. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. Уч. пособие. – М.: ВГИК, 1986.
15. Лейнборн Кит. Анимационная книга. – М.: 2001.
16. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов.// Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 1998.
17. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей. – СПб.: Питер, 2012.
18. Мультипликация, аниматограф, фантомка. Сборник статей. – К.: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок-89», 1989.
19. Наши мультфильмы. Сост. И.Марголина, Н.Лозинская. – М.: Интеррос, 2006.
20. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Лекции по искусству анимации. – М.: ВГИК, 2005.
21. Режиссеры советского мультипликационного кино. Сборник статей. – М.: Всесоюзное объединение «Союзинформкино» Госкино СССР, 1983.
22. Русско-английский словарь анимационных терминов. Сост. Ф.Хитрук. – М.: Высшие курсы сценаристов и режиссеров, Респект, 1991.
23. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в ан-ном фильме. Уч. пос. – М.:ВГИК, 2005.
24. Фильмы-сказки. Сценарии мультипликационных фильмов. Выпуск XI. – М.: Искусство, 1979.
25. Халатов И.В. Мы снимаем мультфильмы. – М.: Молодая гвардия, 1986.
26. Шафранюк В.А. Понятие о куклах-актерах и традиционные заблуждения. – М.: Стелс, 2001.
27. Эйзенштейн С.М. Дисней.// Метод. Том 2. – М.: Музей Кино, Эйзенштейн-центр, 2002.
28. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. – М.: Алгоритм, 2006.

По техническому исполнению анимационного проекта.

1. Зынковский Валентин, AnimestudioPro 5.6 / 6.0 «Создание анимационных фильмов на примерах + видеокурс. БХВ, Петербург, 2018
2. Кассон Р., Кардосо Д. Реалистичная архитектурная визуализация с помощью 3dsMax. Пер. с англ. – К.: «МК-Пресс», 2008-304с., ил.
3. Кеннеди Сэнфорд, Маэстри Джордж, Франц Ральф и др. Внутренний мир 3DStudioMAX. Том III: Пер. с англ. / Сэнфорд – К.: Издательство «ДиаСофт», 1998. – 640с.
4. Ким Ли 3DStudioMax 4 для дизайнера. Искусство трехмерной анимации. Пер. с англ. Ким Ли и др.-К.: ООО «ТИД-ДС», 2002.-832с.
5. Кишик А.Н., Галушкин П.Г. FlashMX. Эффективный самоучитель: СПб.: ООО «ДиаСофтЮП», 2003-416с.
6. Коновалов, М. В.Покадровая анимация в компьютерных технологиях: учебник для вузов / М. В. Коновалов. - Уфа: Аэтерна, 2015. (Книга отражает новые достижения в компьютерных технологиях создания анимационного фильма на основе рисованной покадровой анимации).
7. Кулагин Б.Ю. – 3 dsmax 4: от объекта до анимации. – СПб.: БХВ-Питербург, 2002 – 448с.:ил.
8. Миллер Филип. Внутренний мир 3DStudioMAX 3. «ДиаСофт». 2000
9. Потс Э., Фридл Д. (мл), Сток Э. 3DStudioMAX в примерах / Перев. с англ., - СПб: Питер. 1997-432с.

10. Розенцвейг Г. MacromediaFlash8. Создание игр с помощью ActionScript. Пер. с англ – М.: ДНК Пресс, 2006.-576с.
11. Солодчук, В. И.,Создание анимационного фильма с помощью компьютера / В.И. Солодчук. - М.: Изд-во ин-та «Психотерапии», 2002.
12. Флеминг Билл. Создание трехмерных персонажей. Уроки мастерства: пер. с англ./М.:ДМК, 1999-448с.: ил. (Серия «Для дизайнеров»)

Дополнительная литература

1. 33+ подробных уроков по созданию анимации (на русском)
2. Олешко В.П. Так рождаются мультфильмы. – Минск: Полымя, 1992.
3. Орлов А.М. Души компьютерной анимации. – М.: Мирт, 1993.

<https://rb.ru/longread/multifilms/> Мультяшный бизнес: анимация на экспорт и для своих. Кто, как и для кого делает мультфильмы в России? Май 2019 г.

[Lives Velikaya](#), Султанка. Идея инвестиционного проекта по созданию художественного анимационного фильма, Цифровая книга, издательства «Издательские решения»

3.3 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов на производственной практики (преддипломной) «Преддипломная»

Учебно-методическим обеспечением самостоятельной работы студентов на производственной практики (преддипломной) «Преддипломная» являются:

1. учебная литература по освоенным ранее профильным дисциплинам;
2. нормативные документы, регламентирующие деятельность организации, на которой проходит производственную практику студент;
3. методические разработки для студентов, определяющие порядок прохождения и содержание производственной практики;
4. формы отчетности по производственной практике, инструкции по их заполнению.

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) «ПРЕДДИПЛОМНАЯ»

4.1. Форма промежуточной аттестации (элемент модуля) по итогам производственной практики(преддипломной) «Преддипломная»: дифференцированный зачет на основании отчёта по выполнению заданий производственной практики, слайд - презентации как иллюстрация отчёта к тексту выступления обучающегося на итоговом аналитическом мероприятии по практике. На зачет приглашаются представители базовых учреждений (организаций).

Формы контроля	
Формы итогового контроля выполнения программы ПП	Формы текущего контроля по практике - выполнение заданий практики оформляются в дневнике ПП
Дифференцированный зачет	Наблюдение за работой студента на практике, систематическим выполнением заданий практики. Контроль ведения дневника практики, приложений к дневнику. Консультации по вопросам выполнения заданий практики.
	Анализ письменного отчета по итогам практики. Анализ готовности творческого проекта – анимационного проекта

4.2 Контроль и оценка результатов освоения программы производственной практики(преддипломной) «Преддипломная»

Критерии результатов освоения программы ПП по видам деятельности на практике	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
Общие компетенции - Понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии, проявление к ней устойчивого интереса (ОК 1.). - Организация собственной деятельности, выбор типовых методов и способов выполнения профессиональных задач, оценивание их эффективности и качества (ОК 2.). - Принятие решения в стандартных и нестандартных ситуациях и способность нести за них ответственность (ОК 3.). - Осуществление поиска и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК 4.).	– оформление результатов выполнения заданий в формах дневника, приложениях к дневнику в соответствии требованиями и инструкцией преподавателя. – полнота и правильность выполнения заданий практики, - уровень	– Оценка качества выполнения заданий практики, заполнения соответствующих форм в дневнике практики. -Контроль оформления и систематизация приложений к дневнику практики. - экспертное наблюдение, оформление

- Использование информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности (ОК 5.). - Работа в коллективе, способность эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями (ОК 6.). - Способность брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий (ОК 7.). - Самостоятельное определение задачи профессионального и личностного развития, занятие самообразованием, осознанное планирование повышения квалификации (ОК 8). - Способность ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9).	сформированности общих и профессиональных компетенций	аттестационного листа (определяются уровни сформированности ОК, ПК, готовности к самостоятельной профессиональной деятельности).
Профессиональные компетенции Разработка анимационных проектов. - способность проводить предпроектный анализ для разработки анимационного проекта; - способность осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации. - способность производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта; - способность разрабатывать колористическое решение анимационного проекта; - - способность создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам; - способность учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы; - способность выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов. -способность применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности; - способность использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики. способность выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов Техническое исполнение анимационных проектов. - способность выполнять эскизы анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале, применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы с учетом их свойств; - способность разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта; - способность синхронизации изображение с фонограммой Воплощение художественного замысла посредством визуализации движения анимационного персонажа. -способность создавать художественный образ персонажа посредством графических средств выражения -способность передавать движение персонажа используя выразительные средства графики и средства компьютерной графики		– Дифференцированный зачет на итоговом мероприятии по ПП с приглашением представителей базовых учреждений (организаций) – баз практики (характеристика на студента, оценка работы на практике, оценка презентации работы на практике, разработанного анимационного проекта).

**БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ
«ОМСКИЙ МУЗЫКАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ» (БПОУ «ОМПК»)
АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ
по производственной практике(преддипломной) «Преддипломная»**

ФИО _____

обучающийся на ____ курсе по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) базовой подготовки прошел производственную практику (преддипломную) «Преддипломная» по ПМ 01 «Разработка анимационных проектов» ПМ.02 «Техническое исполнение анимационных проектов» ПМ 03. ПМ 03 «Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих»

в объеме 4 недель (144 часа) с «__» _____ 20__ г. по «__» _____ 20__ г. в организации:

(полное наименование базовой организации)

Виды деятельности обучающегося на практике	Освоение общих и профессиональных компетенций		Уровень готовности к самостоятельной трудовой деятельности (качество работ, выполненных обучающимся)	
			Уровень готовности к самостоятельной трудовой деятельности (результат деятельности: 3-5 балла)	Не готов к самостоятельной трудовой деятельности (2 балла) 2- низкий уровень
	ОК	Показатели оценки результата деятельности обучающегося		
Техническое исполнение анимационного проекта	Понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии, проявление к ней устойчивого интереса (ОК 1.).	Уровень осознанности в понимании сущности и социальной значимости своей будущей профессии, проявления к ней устойчивого интереса		
	Организация собственной деятельности, выбор типовых методов и способов выполнения профессиональных задач, оценивание их эффективности и качества (ОК 2.).	Уровень организации собственной деятельности, выбора типовых методов и способов выполнения профессиональных задач, оценивания их эффективности и качества в практической деятельности способности		
	Принятие решения в стандартных и нестандартных ситуациях и способность нести за них ответственность (ОК 3.).	Уровень демонстрации в практической деятельности способности принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и способности нести за них ответственность		
	Осуществление поиска и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК 4.). Самостоятельное определение задачи профессионального и личностного развития, занятие самообразованием, осознанное планирование повышения квалификации (ОК 8).	Уровень демонстрации в практической деятельности способности поиска и использования информации, необходимую для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития, самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития.		
	Использование информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности (ОК 5.).	Уровень способности использования информационно-коммуникационные технологии в практической деятельности		
	Работа в коллективе, способность эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями (ОК 6.). Способность брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий (ОК 7.).	Уровень способности работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями, брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий (демонстрация в практической деятельности).		
	Способность ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9).	Уровень способности ориентироваться в условиях частой смены технологий (демонстрация в практической деятельности).		
	ПК по разработке анимационных проектов.			
	Проведение предпроектный анализ для разработки анимационного проекта (ПК 1.1.)	Уровень проведения предпроектного анализа для разработки анимационного проекта		
	Осуществление процесса анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации (ПК 1.2.)	Уровень осуществления процесса анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации		

Произведение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта. ПК 1.3.	Уровень произведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта		
Разработка колористического решения анимационного проекта ПК (1.4.)	Уровень разработки колористического решения анимационного проекта		
Создание персонажей, отработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажом (ПК 1.5.), (ПК 3.1)	Уровень создания персонажей, отработки характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию и их соответствие с мизансценами и типажом		
Учет необходимости синхронизации изображения и фонограммы (ПК 1.6.)	Уровень способности учитывать необходимости синхронизации изображения и фонограммы		
Способность выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов (ПК 1.7), (ПК 3.1)	Уровень способности выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов в практической деятельности		
Применение навыков логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности (ПК 1.8.)	Уровень применения навыков логического и пространственного мышления в практической деятельности		
Использование информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатеки, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики (ПК 1.9.)	Уровень использования информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатеки, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики в практической деятельности		
ПК по техническому исполнению анимационных проектов.			
- Применение различных техник и технологий, графические и живописные материалы с учетом их свойств (ПК 2.1). Выполнение эскизов анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале (ПК 2.2), (ПК 3.1)	Уровень использования в практической деятельности в рамках практики (апробация): - <i>графических программ для 2D анимации</i> , сохранения изображений с учетом технических требований, умения управлять параметрами импортированных изображений. - <i>графических программ векторной и растровой график, инструментов рисования, заливок, применения эффектов, компоновки на листе согласно законов композиции для создания рисованных и графических образов</i>		
	Уровень использования сканера с учетом технических особенностей и параметров изображения при сканировании.		
	Уровень способности импортировать в проект видеофрагменты, владения монтажом и нарезкой видеофайлов, сохранять изображение в различных видеоформатах.		
	Уровень способности применять возможности анимационных программ для создания графики: AdobePhotoshop, Sai, анимации: Animate, AfterEffect, монтажа: AdobePremier, применять утилиты для программ монтажа и анимации		
	Уровень исполнения компоновок и фаз движения персонажа в соответствии с раскадровкой анимационного фильма. Прорисовка фаз движения соответствует 12 кадрам в секунду времени. Разработанность механика сцен и листы с биомеханикой персонажей согласно с раскадровкой.		
- Способность разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта (ПК 2.3)	Уровень освоения деятельности по созданию анимационного сюжета: режиссерско - драматургическая проработанность (наличие сюжетных элементов: завязка, развитие действия, кульминация, развязка), использование монтажных возможностей экранного повествования, оформлению фильма (титры, субтитры) в соответствии с требованиями).		
	Уровень освоения деятельности по разработке эскизов главных персонажей в трех различных стилях.		
	Уровень освоения и использования в практической деятельности в рамках практики (апробация) программ для записи звука, применения фильтров для удаления посторонних шумов в фонограмме, охранение звука в различных форматах.		
- Синхронизация изображение с фонограммой (ПК 2.4)	Уровень освоения и применения в практической деятельности в рамках практики (апробация) работ с репликами и музыкой: качество звукового решения анимационного фильма, соответствующего выбору визуального стиля анимации и драматургической линии развития сюжета, соотношения музыки (синхронность) с пластическим движением анимационного образа, музыкально-шумовая и речевая выразительность звукооряда анимационного фильма, звуорежиссерская проработанность музыкально-шумового и речевого решения анимационного фильма и качество звукового монтажа.		

--	--	--	--	--

Примечание. Критерием оценки (отметки) качества выполнения работ на практике является уровень первоначального практического опыта обучающегося), развитие *общих компетенций, профессиональных компетенций*, уровень готовности обучающегося к самостоятельной трудовой деятельности в организациях различных организационно-правовых форм.

Итоговая оценка (отметка) равна средней арифметической оценке (отметке) (по 4-х балльной системе («2», «3», «4», «5») по столбцу «ОСВОЕНО»: «отлично» (100-125баллов) - оптимальный уровень, «хорошо» (80-99баллов) - допустимый уровень, «удовлетворительно» (75 -82 баллов) – критический уровень, «неудовлетворительно» (74и менеебаллов и если один и более показателей оценены на 2 балла (столбец «НЕ ОСВОЕНО») - низкий уровень.

Отметка « _____ » Дата « ____ » _____ 20__ г.

Преподаватель практики

(подписи)

(расшифровка подписи)

Преподаватель (ли) ПМ

(подписи)

(расшифровка подписи)

Заместитель директора по УПР

(подписи)

(расшифровка подписи)

МП