

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

«Утверждаю»

Заместитель директора по УПР



Е.П.Шильникова

«31» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ
«Техническое исполнение анимационных проектов»

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов

МДК. 02.01. Мультимедийная обработка анимационного фильма

Специальность: 55.02.02Анимация (по видам) базовая подготовка

Квалификация выпускника: Художник-мультипликатор

г. Омск, 2022 г.

Рабочая программа учебной практики (далее - УП) «Техническое исполнение анимационных проектов» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта 3+ (далее ФГОС 3+) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 55.02.02. Анимация (по видам) 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: Астанин Д.А., преподаватель практики
Алексеева Л.В., методист колледжа

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	8
5. ПРИЛОЖЕНИЕ (АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ)	9

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ»

1.1 ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ»

Рабочая программа учебной практики «Техническое исполнение анимационных проектов» 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

Выписка из ФГОС

ПМ.02 «Техническое исполнение анимационных проектов»

иметь практический опыт:

- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;
- импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;
- работы над сценами с механикой и биомеханикой;
- работы с репликами и музыкой;
- создания анимационного сюжета;
- разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;

уметь:

- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- 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.

1.2 Цель учебной практики (далее - УП) УП «Техническое исполнение анимационных проектов»:

формирование у обучающихся умений:

- сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики;
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- 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;

приобретение обучающимися первоначального практического опыта:

- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;
- импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;
- создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;
- работы над сценами с механикой и биомеханикой;
- работы с репликами и музыкой;
- создания анимационного сюжета;
- разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;

1.3 Задачи УП «Техническое исполнение анимационных проектов»:

1. Участие в установочном мероприятии практики: знакомство с целью, задачами, содержанием практики, требованиями к отчетной документации обучающегося по практике.
2. Закрепление умений по поэтапной разработке анимационного проекта.
3. Реализация творческой идеи - техническое исполнение анимационных проектов.

- 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.
- Участие в итоговом аналитическом мероприятии с отчётом по итогам практики.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ»

2.1 Место и время проведения УП «Техническое исполнение анимационных проектов» в структуре программы подготовки специалистов среднего звена (далее - ППССЗ)

БПОУ «ОМПК» в соответствии с учебным планом на 3 курсе в 5 семестре.

Время, отведенное на проведение практики - 1 недели (36 часов)

2.2 Форма проведения УП "Техническое исполнение анимационных проектов": 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 учебных занятий, не предполагающие деление на подгруппы	Лабораторных и практ. занятий, вкл. Семинары	курсовых работ	17	22	17	21	13	13
								ат. 0	ат.2 н	ат.0	ат.1н	ат.1н	ат.1н	
								пр.0	пр.0	пр. 0н.	пр. 2н.	пр. 3н.	пр. 5н.	
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. 02.02	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.)	

2.4 Содержание деятельности обучающегося на учебной практике «Технология исполнения анимационных проектов»

№	Разделы (этапы) практики. Содержание деятельности обучающегося	Кол-во часов	
		Аудит	Самост
Организационный этап			
	Участие в установочных мероприятиях практики: знакомство с целями, задачами, содержанием практики, требованиями к отчётной документации	2	1
Основной этап			
	Выбор произведения как основы для создания анимационного фильма. Чтение и анализ литературного произведения. Создания анимационного сюжета.	4	2
	Создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете;	2	1
	Реализация творческой идеи (анимационного проекта):		
	- 4.1. создание рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики; - разрабатывание элементов графического анимационного сюжета;	6	3
	- 4.2. импортирование графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм;	1	
	- 4.3. работа над сценами с механикой и биомеханикой;	1	1
	- 4.4. разыгрывание сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;	3	1
	- 4.5. сканирование фотографий, иллюстраций и других видов графики;	1	1
	- 4.6 применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика;	1	
	- 4.7 анимирование графических объектов и персонажей;	5	3
	- 4.8. работа с репликами и музыкой;	1	1
	- 4.9. применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилит) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;	1	1

4.10. использование программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков;	1	
4.11 конвертирование видеоизображения и сохранение в различных видеоформатах;	2	1
4.12. Монтаж анимационного проекта (соединение звуковой дорожки с анимационными сценами в соответствии с режиссёрской основой проекта);	2	1
Заключительный этап		
- 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. Участие в итоговых аналитических мероприятиях по практике, дифференцированный зачёт.	3	1
Итого	36	18

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ»

3.1 Материально-техническое обеспечение УП "Техническое исполнение анимационных проектов"

Проведение занятий по УП "Технология исполнения анимационных проектов " осуществляется в учебной аудитории, оснащенной компьютерами, телевизором или мультимедийной установкой, доской, учебной мебелью (парты, стулья).

Программы: Adobe Animate, Adobe Photoshop, Sai, Adobe After Effects, Adobe Premier, Adobe Audition.

3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение УП «Техническое исполнение анимационных проектов»

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. – 3dsmax 4: от объекта до анимации. – СПб.: БХВ - Петербург, 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. Духи 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 УП «Техническое исполнение анимационных проектов»

Учебно-методическим обеспечением самостоятельной работы студентов на учебной практике являются:

1. учебная литература по освоенным ранее профильным дисциплинам;

2. нормативные документы, регламентирующие деятельность организации, на которой проходит учебную практику студент;
3. методические разработки для студентов, определяющие порядок прохождения и содержание учебной практики;
4. формы отчетности по УП, инструкции по их заполнению.

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ (ПО ПРОФИЛЮ СПЕЦИАЛЬНОСТИ) «ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ»

4.1 Форма промежуточной аттестации (элемент модуля) по итогам УП «Техническое исполнение анимационных проектов»: дифференцированный зачет на основании ведения дневника, выполнения заданий практики, отчёта по итогам учебной практики (по установленной в колледже форме), слайд - презентации как иллюстрация отчёта к тексту выступления обучающегося на итоговом аналитическом мероприятии по УП.

5.

Формы контроля	
Формы итогового контроля выполнения программы УП	Формы текущего контроля по УП - выполнение заданий практики оформляются в дневнике УП
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 УП «Техническое исполнение анимационных проектов»

Критерии результатов освоения программы УП по видам деятельности на практике (формирование у обучающихся умений, приобретения первоначального практического опыта)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
- сканирование фотографии, иллюстрации и других видов графики; - включение фрагментов видеосюжетов в мультипликационный фильм; - конвертирование видеоизображения и сохранение в различных видеоформатах; - разрабатывание элементов графического анимационного сюжета; - применение возможностей анимационных программ при создании анимационного ролика; - анимирование графических объектов и персонажей; - применение спецэффектов и специальных подпрограмм (утилит) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;	- оформление результатов выполнения заданий в формах дневника, приложениях к дневнику в соответствии требованиями и инструкцией преподавателя. - полнота и правильность выполнения заданий практики, - сформированность умений, первоначального практического опыта	- оценка качества выполнения заданий практики, заполнения соответствующих форм в дневнике практики. Контроль оформления и систематизация приложений к дневнику практики. - дифференцированный зачет (оценка презентации работы на практике, разработанного анимационного проекта). - оформление аттестационного листа (определяются уровни сформированности умений, первоначального практического опыта)
- использование программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков; - импортирование графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм; - создание рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики; - создание промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете; - работа над сценами с механикой и биомеханикой; - работа с репликами и музыкой; - создание анимационного сюжета; - разыгрывание сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях;		

5. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

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

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ

ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ «Техническое исполнение анимационных проектов»

ФИО _____

обучающийся на ____ курсе по специальности 55.02.02 Анимация (по видам) прошел учебную практику «Техническое исполнение анимационных проектов» по ПМ.02 «Техническое исполнение анимационных проектов»
МДК. 02.01. Мультимедийная обработка анимационного фильма, в объеме 2 недель (72 часа) с «__» _____ 20__ г. по
«__» _____ 20__ г. в организации:.....

(полное наименование базовой организации)

Виды деятельности обучающегося на практике	Приобретаемый обучающимся первоначальный практический опыт, формируемые умения	Показатели оценки результата деятельности обучающегося	Качество работ, выполненных обучающимся в соответствии с требованиями базовой ОО	
			Освоено (3-5 балла)	Не освоено (2 балла)
Техническое исполнение анимационного проекта	Приобретаемый обучающимся первоначальный практический опыт			
	использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, магнитных носителей, компакт-дисков	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.		
	импортирования графических изображений, созданных с помощью различных компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм	Уровень освоения и использования в практической деятельности в рамках практики (апробация) графических программ для 2D анимации, сохранения изображений с учетом технических требований, умения управлять параметрами импортированных изображений.		
	создания рисованных и графических образов с помощью программных средств векторной и растровой графики;	Уровень освоения и применения в практической деятельности в рамках практики (апробация) графических программ векторной и растровой график, инструментов рисования, заливок, применения эффектов, компоновки на листе согласно законов композиции для создания рисованных и графических образов		
	создания промежуточных компоновок и фаз в графическом анимационном сюжете	Уровень исполнения компоновок и фаз движения персонажа в соответствии с раскадровкой анимационного фильма. Прорисовка фаз движения соответствует 12 кадрам в секунду времени.		
	работы над сценами с механикой и биомеханикой	Разработанность механики сцен и листов с биомеханикой персонажей согласно с раскадровкой.		
	работа с репликами и музыкой	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 звуоряда анимационного фильма, звукорежиссерская проработанность музыкально-шумового и речевого решения анимационного фильма и качество звукового монтажа.		

создания анимационного сюжета	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).		
разыгрывания сцен с мультипликационными персонажами в различных художественных стилях	Уровень освоения деятельности по разработке эскизов главных персонажей в трех различных стилях.		
Формируемые у обучающихся умения			
сканировать фотографии, иллюстрации и другие виды графики	Уровень сформированности умений использования сканера с учетом технических особенностей и параметров изображения при сканировании.		
включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм	Уровень сформированности умений импортировать в проект видеофрагменты, владения монтажом и нарезкой видеофайлов.		
конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах	Уровень сформированности умений сохранять изображение в различных видеоформатах.		
разрабатывать элементы графического анимационного сюжета	Уровень разработки элементов графического анимационного сюжета и их соответствие качеству и разрешению, требуемое для создания анимационного фильма.		
применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика	Уровень сформированности умения применять возможности анимационных программ для создания графики: AdobePhotoshop, Sai, анимации: Animate, AfterEffect, монтажа: AdobePremier.		
анимировать графические объекты и персонажи	Уровень сформированности умений применения различных методик и приемов анимации в компьютерных программах, владения инструментами анимации, расчета времени.		
применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов	Уровень сформированности умений применять утилиты для программ монтажа и анимации.		

Примечание.

Критерием оценки (отметки) качества выполнения работ на практике является уровень сформированности умений обучающегося, уровень приобретения первоначального практического опыта в рамках ПМ 02, МДК 02.01.

Итоговая оценка (отметка) равна средней арифметической оценке (отметке) (по 4-х балльной системе («2», «3», «4», «5») по столбцу «ОСВОЕНО»: «отлично» (70-75баллов) - оптимальный уровень, «хорошо» (61-69баллов) - допустимый уровень, «удовлетворительно» (45 -60 баллов) – критический уровень, «неудовлетворительно» (44и 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 01

(подписи) (расшифровка подписи)

Заместитель директора по УПР

(подписи) (расшифровка подписи)