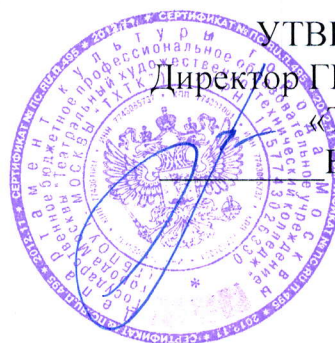


Департамент культуры города Москвы

Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение города Москвы
«Театральный художественно - технический колледж»



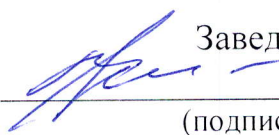
УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ г. Москвы
«ТХТК»
Волпянская О.И.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПРЕДДИПЛОМНОЙ ПРАКТИКИ

55.02.02 (071006) Анимация

Москва,
2015 год

ОДОБРЕНА предметной (цикловой) комиссией специальных дисциплин «Анимации и рекламы» Протокол № <u>1</u> от « <u>03</u> » <u>09</u> 201 <u>5</u> г.	Разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 55.02.02 (071006) Анимация
Председатель предметной (цикловой) комиссии <u>А.В. Аксенова</u> / Аксенова А.В. (подпись) (Ф.И.О.)	Заместитель директора по учебно- производственной работе <u>Ю.В. Коренько</u> / Коренько Ю.В. (подпись) (Ф.И.О.)

 Заведующий практикой
/ Новикова А.В.
(подпись) (Ф.И.О.)

Составители (авторы):

Ткачук Светлана Сергеевна, преподаватель профессиональных дисциплин
ГБПОУ г. Москвы «ТХТК»,
Аксенова Аксана Викторовна преподаватель профессиональных дисциплин
ГБПОУ г. Москвы «ТХТК».
(Ф.И.О., ученая степень, должность, наименование ОУ СПО)

Программа согласована: Т.Н. Ильина; рецензент К/с
(Ф.И.О., ученая степень, должность, наименование организации)

«Союзный фронт»; доцент ВГИК
Я.И. Усманов

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ПРАКТИКИ	7
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ	10
4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИКИ	14
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРАКТИКИ	16

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ «ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) ПРАКТИКИ»

1.1. Место преддипломной практики в структуре основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП).

Программа производственной (преддипломной) практики является частью ОПОП по специальности 55.02.02 (071006) Анимация (по виду: Художник-мультипликатор) в части освоения основных видов профессиональной деятельности:

ПМ. 01 Разработка анимационных проектов.

ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.

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

ПК 1.3. Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.

ПК 1.4. Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.

ПК 1.5. Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.

ПК 1.6. Выбирать и применять средства компьютерной графики при разработке анимационных проектов.

ПК 1.7. Писать режиссерский сценарий по литературному сценарию для выполнения анимационного сюжета.

ПК 1.8. Использовать при проектировании прикладное программное обеспечение.

ПК 1.9. Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.

ПК 1.10. Применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности.

ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов, в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): техническое исполнение анимационных проектов и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

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

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

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

ПК 2.4. Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.

ПК 2.5. Применять программные и аппаратные средства автоматизированного проектирования.

ПК 2.6. Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

ПМ 03. Организация работы коллектива исполнителей.

ПК 3.1. Составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев.

ПК 3.2. Планировать собственную деятельность.

ПК 3.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.

ПК 3.4. Подбирать исполнителей под конкретные задания.

ПК 3.5. Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.

1.2. Цели и задачи производственной (преддипломной) практики.

С целью овладения указанными видами профессиональной деятельности студент в ходе данного вида практики должен:

По профессиональной деятельности -

ПМ. 01 Разработка анимационных проектов:

иметь практический опыт:

- владение техникой и технологиями в создании анимационного сюжета используя основные принципы композиции и режиссуры;
- разработкой рабочей раскадровки к анимационному сюжету;
- навыками движения актерской игры с персонажем;
- методами работы с репликами и музыкой.

уметь:

- нарисовать персонаж, используя опыт работы с натуры, по памяти и по представлению;
- использовать законы перспективы для создания персонажа в окружающей среде;
- создавать персонаж в разных стилях и сохранять его в выбранном стиле на протяжении всего сюжета;
- работать с расшифрованной музыкой и репликами.

знать:

- основные принципы создания анимационного кино;
- принципы расчета времени движения;
- правила расчета циклов, панорам, наездов и других операторских приемов;

- разработку основных компоновок к сюжету согласно раскадровки.

иметь практический опыт:

- разработки колористического решения анимационного проекта;
- создания персонажей с мимикой, жестами, артикуляцией в соответствии с мизансценой;
- синхронизации изображения и фонограммы.

ПМ.02 Техническое исполнение анимационных проектов:

иметь практический опыт:

- создания раскадровки;
- разработки типажей;
- создания анимационной сцены с элементами актерской игры, мимики и пантомимы;

уметь:

- создавать рабочую раскадровку;
- создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
- изображать графически композицию кадра;
- создавать персонаж;
- представлять и изображать различные типы фигур;

знать:

- основные принципы создания анимационного фильма
- принцип расчета времени движения и записи мультипликата в экспозиционные листы;

ПМ 03. Организация работы коллектива исполнителей.

иметь практический опыт

- работы с коллективом исполнителей;

уметь:

- принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;
- осуществлять контроль деятельности персонала;
- обеспечивать условия для профессионально-личностного совершенствования исполнителей;
- правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда;

знать:

- особенности экономики и управления в сфере культуры и искусства;
- основы макро- и микроэкономики;
- систему управления трудовыми ресурсами в организации;
- методы и формы обучения персонала;
- способы управления конфликтами и борьбы со стрессом;

– особенности обеспечения безопасных условий труда в сфере профессиональной деятельности, правовые, нормативные и организационные основы охраны труда в организации

1.3. Количество недель (часов) на освоение программы производственной (преддипломной) практики:

Всего 6 недель, 216 часов (педагогическая нагрузка руководителя практики 108 часов).

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ПРАКТИКИ

Результатом преддипломной практики является освоение общих компетенций (ОК):

Код	Наименование результата практики
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.
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.
ОК 10.	Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).

профессиональных компетенций (ПК):

Вид профессиональной деятельности	Код	Наименование результатов практики
1	2	3
Проводить предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.	ПК 1.1.	Выполнять предпроектный анализ для разработки анимационных проектов.
Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.	ПК 1.2.	Выполнять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации.
Разрабатывать колористическое решение анимационного проекта.	ПК 1.3.	Осуществлять разработку колористического решения анимационного проекта.
Создавать персонажи, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.	ПК 1.4.	Выполнять разработку персонажей, отрабатывать характер заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам.
Учитывать необходимость синхронизации изображения и фонограммы.	ПК1.5.	Использовать и осуществлять необходимость синхронизации изображения и фонограммы.
Писать режиссерский сценарий по литературному сценарию для выполнения анимационного сюжета.	ПК 1.7.	Уметь писать режиссерский сценарий по литературному сценарию для выполнения анимационного сюжета.
Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.	ПК 1.9.	Изучение опыта работ художников аниматоров с использованием оптимальных материалов и технологий изготовления объектов анимации.

1	2	3
Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.	ПК 1.11.	Применять информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимации и компьютерной графики.
Применять различные технологии, графические материалы с учетом их свойств.	ПК 2.1.	Изучение опыта работ художников аниматоров с использованием иллюстративного материала.
Создавать эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.	ПК 2.2.	Выполнять эскизы и зарисовки анимационного проекта или его отдельные элементы в макете, материале.
Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного проекта.	ПК 2.3.	Осуществлять разработку конструкций и технологической последовательности изготовления анимационного проекта.
Использовать при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.	ПК 2.4.	Применять при разработке художественно-технологической составляющей анимационного проекта современные информационные технологии.
Прорисовывать и фазовать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.	ПК 2.6.	Умение прорисовывать и фазовать анимационную сцену с учетом сохранения типажа.
Составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев.	ПК 3.1.	Умение составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев.

1	2	3
Планировать собственную деятельность.	ПК 3.2.	Осуществлять планирование собственной деятельности
Контролировать сроки и качество выполненных заданий.	ПК 3.3.	Осуществлять контроль за сроками и качеством выполненных заданий.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПРЕДДИПЛОМНОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Тематический план

Коды формируемых компетенций	Наименование профессионального модуля	Объем времени, отведенный на практику (в неделях, часах)	Сроки проведения
ПК 1.1., ПК 1.2., ПК 1.3., ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 1.6., ПК 1.7., ПК 1.8., ПК 1.9., ПК 2.1., ПК 2.2.	ПМ.01 Разработка анимационных проектов МДК.01.01 Композиция и художественный образ	24 часов	На 1-ой неделе
ПК 1.4., ПК 1.5., ПК 2.4., ПК 2.5., ПК 2.6.,	ПМ.01 Разработка анимационных проектов МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора	156 часов	На 2- 5 неделе
ПК 3.1., ПК 3.2., ПК 3.3	ПМ 03. Организация работы коллектива исполнителей МДК. 03.01 Экономика, менеджмент, охрана труда	36 часов	На 6 недели
	итого	216	6 недель

3.2. Содержание практики

Виды деятельности	Виды работ	Содержание освоенного учебного материала, необходимого для видов работ	Наименование учебных дисциплин, междисциплинарных курсов с указанием тем, обеспечивающих выполнение видов работ	Кол-во часов
1	2	3	4	5
Вводное занятие	Выдача задания. Планирование работ в период прохождения практики.	Правила внутреннего распорядка, техники безопасности и пожарной защиты.	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора	6 часов
Разработка сюжета в черновой раскадровке. Разработка типажей.	Поиск персонажей, стилистики и цветового решения анимационного проекта.	Поиск стилистического и цветового решения анимационного проекта. Эскизы персонажей и фонов анимационного проекта. Разработка по созданию сюжета в черновой раскадровке.	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора Тема 1. Анимация МДК.01.01 Композиция и художественный образ Тема 1. Режиссура Тема 2. Основы композиции. Тема 3. Основы художественной постановки. МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации Тема 1. Технологии и стили в анимационном кино.	48 часов
Разработка типажей к сюжету	Работа по отрисовке чистой раскадровки.	Поиск композиции кадра, создание пластики движения, актерской игры персонажа по сюжету	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора Тема 1. Анимация МДК.01.01 Композиция и художественный образ Тема 2. Основы композиции	30 часов

1	2	3	4	5
Композиция кадра. Чистовая раскадровка. Типажи.	Отрисовка типажей. Создание карты эмоций. Разработка характерных движений персонажа.	Чистовая отрисовка типажей с учетом выбранной стилистикой и цветовым решением фильма. Разработка карты эмоций персонажей. Нахождение характерных поз, особенностей движения персонажа.	МДК.01.01 Композиция и художественный образ Тема 2. Основы композиции	30 часов
Изготовление чернового мультипликата Съемка.	Работа над изготовлением чернового мультипликата. Черновая съемка. Выполнение поправок.	Нахождение основных и дополнительных компонентов в мультипликате. Методы съемки.	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора Тема 1. Анимация МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации Тема 4в. Видеомонтаж и озвучение.	42 часов
Прорисовка, фазовка, съемка сцены	Работа над прорисовкой компановок в сцене. Работа по фазовке сцены. Съемка. Заливка.	Изготовление чистового мультипликата методами прорисовки. Изготовление средних фаз движений методами фазовки. Методы съемки и заливка сцены.	МДК.02.01 Мастерство художника-мультипликатора Тема 2. Прорисовка Тема 3. Фазовка МДК.02.02 Техника и технология изобразительных материалов в анимации Тема 3. Компьютерная графика. Тема 4в. Видеомонтаж и озвучение.	18 часов
Составление сметы проекта	Расчет себестоимости мультипликата.	Осуществлять группировку затрат по статьям калькуляции; составлять сметы расходов.	МДК. 03.01 Экономика, менеджмент, охрана труда	36 часов

1	2	3	4	5
Конференция	Просморт. Составление отчета.	Представление отчета по практике.	МДК.02.01 Мастерство художника- мультипликатора	6 часов
			ВСЕГО	216 часов

4. УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИИ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) ПРАКТИКИ.

Во время производственной (преддипломной) практики студенты последовательно перемещаются для работы на разных участках. С этой целью для каждой группы составляется график распределения студентов.

4.1. Требования к документации, необходимой для проведения практики:

- положение об производственной практике студентов;
- программа преддипломной практики;
- договоры с организациями на проведение практики;
- календарно-тематический план;
- приказ о назначении руководителя практики от образовательного учреждения и о распределении студентов по местам практики;
- график проведения практики.

4.2. Требования к учебно-методическому обеспечению практики:

В период преддипломной практики используются следующие формы обучения: урок производственного обучения, индивидуальное обучение, обучение в ученических бригадах, экскурсии.

4.3. Требования к материально-техническому обеспечению:

Реализация программы предлагает наличие учебного кабинета «Анимация», «Прорисовка», «Фазовка».

Оборудование и технологическое оснащение учебного кабинета и рабочих мест кабинета «Анимация», «Прорисовка», «Фазовка»:

- рабочие места учащихся
- столы с просветом
- письменная доска
- компьютеры, сканеры, принтеры, телевизор, DVD магнитофон,
- съемочный станок
- жалюзи, защищающие от солнечного света
- визуальный тематический материал (диски с анимационными и документальными фильмами.)

Для проведения практики подбираются базы практики, с учетом оснащения необходимого современного оборудования для производства и съемки анимационных фильмов, обязательным условием является наличие квалифицированного персонала, способного обеспечить руководство практикой студентов.

4.4. Перечень учебных изданий, Интернет ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор» том 1. Из-во «Live book» 2008г.

Ф. Хитрук. «Профессия-аниматор» том 2. Из-во «Live book» 2008г.

Г. Уайтэкер, Д. Холос «Тайминг в анимации», 2001г.

R.WILLIAMS «The Animators Survival kit», 2001 г.

P.Blair, «Cartoon Animathion», изд. Laguna Hilis California, 1994г.

Дополнительные источники:

Х. Бидstrup. «Путевые заметки. Зарисовки, шаржи». «Издательский дом Мещеркова», 2006г.

В. Солодчук. «Создание анимационного фильма с помощью компьютера». «Издательство Института Психотерапии», 2002г.

Х. Бидstrup. «Жизнь и творчество». Из-во «Искусство» 1998г.

Одноралов Н. В. Материалы, инструменты и оборудование в изобразительном искусстве. – М.: Просвещение, 1988.

Елисеев М. А. Материалы, оборудование, техника живописи и графики. – М.: АСТ Астрель, 2004

Константинова С. С. Техники изобразительного искусства. Конспект лекций – Ростов-на-Дону.: Феникс, 2004

под. ред. Манизер М. Г., Серов В.А., Сысоев П.М., Алексич М.Н., Ушенин Х.А. Школа изобразительного искусства (в 10 томах). – М.: Искусство, 1965.

Отечественные журналы:

«Юный художник»

«Художественный совет»

Интернет-ресурсы:

<http://www.bibliotekar.ru/slovarZhivopis/index.htm>

<http://leo-life.ru/>

<http://www.artprojekt.ru/>

<http://www.compress.ru/lesson.aspx>

<http://www.photoshop-master.ru/>

www.render.ru

4.5. Требования к руководителям практики от образовательного учреждения и организации

Требования к руководителям практики от образовательного учреждения:

Среднее профессиональное образование по специальности, соответствующей профилю, и стаж работы по специальности, соответствующей профилю, не менее 3 лет.

Требования к руководителям практики от организации:

Среднее профессиональное образование по специальности, соответствующей профилю, и стаж работы по специальности, соответствующей профилю, не менее 3 лет.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ (ПРЕДДИПЛОМНОЙ) ПРАКТИКИ

По итогам программы преддипломной практики в образовательном учреждении или студии проводится конференция по практике, на которой студенты предоставляют результаты прохождения практики в виде папки-портфолио, разработки типажей, отснятой сцены, и других эскизов к преддипломному анимационному проекту.

На всех этапах практики студенты ведут дневник, в котором отмечают содержание выполняемой ежедневно работы, свои наблюдения и результаты изучения процессов.

На основании записей дневника студенты составляют отчет по практике. В отчете необходимо: дать описание студии, аниматорского цеха в студии, анализ выполненной работы, изученных процессов, выводы и предложения по улучшению производства.