

**Департамент образования и науки
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры
бюджетное учреждение профессионального образования
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры
«Советский политехнический колледж»**

Утверждено
Директор БУ «Советский
политехнический колледж»
Н.Н. Болдырева
приказ № 139 от 14.06.2024 г.



**ОСНОВНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА**

55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)

Квалификация: специалист по
анимации и анимационному кино
Форма обучения - очная
Нормативный срок обучения
на базе основного общего
образования - 3 г. 10 м.
Профиль СОО - гуманитарный

2024 г.

Программа подготовки специалистов среднего звена разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от «17» мая 2012 г. № 413) и федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного приказом Минпросвещения России от 12.12.2022 г. № 1098 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 24.01.2023 г. № 72113).

Организация - разработчик:

бюджетное учреждение профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Советский политехнический колледж»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
Протокол № 3 от «16» мая 2024 г.
Секретарь  М.С. Горячева

Содержание

Раздел 1. Общие положения

Раздел 2. Общая характеристика образовательной программы

Раздел 3. Характеристика профессиональной деятельности выпускника

Раздел 4. Планируемые результаты освоения образовательной программы

4.1. Личностные, метапредметные, предметные результаты (ФГОС СОО)

4.1. Общие компетенции (ФГОС СПО)

4.2. Профессиональные компетенции (ФГОС СПО)

Раздел 5. Структура образовательной программы

5.1. учебный план

5.2. календарный учебный график

5.3. программы учебных дисциплин и профессиональных модулей (аннотации)

5.4. рабочая программа воспитания

5.5. календарный план воспитательной работы

Раздел 6. Условия реализации образовательной программы

6.1. Требования к материально-техническому обеспечению образовательной программы

6.2. Требования к учебно-методическому обеспечению образовательной программы.

6.3. Требования к организации воспитания обучающихся.

6.4. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы

Приложения

Раздел 1. Общие положения

1.1. Настоящая основная профессиональная образовательная программа среднего профессионального образования (далее – ООП СПО) по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), утвержденного приказом Минпросвещения России от 12.12.2022 г. № 1098 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 24.01.2023 г. № 72113).

ООП СПО определяет объем и содержание среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), планируемые результаты освоения образовательной программы, условия образовательной деятельности.

ООП СПО разработана для реализации образовательной программы на базе основного общего образования.

Срок получения образования по образовательной программе, реализуемой на базе основного общего образования в очной форме – 3 г. 10 месяцев.

Допускается реализация части образовательной программы с применением дистанционного обучения с использованием электронных образовательных ресурсов.

1.2. Нормативные основания для разработки ООП СПО:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями) (далее - Федеральный закон 273-ФЗ);
- Приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (в ред. Приказа Минпросвещения России от 12.08.2022 № 732) (далее – ФГОС СОО);
- Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 № 371 «Об утверждении федеральной образовательной программы среднего общего образования» (далее – ФОП СОО);
- Приказ Минпросвещения России от 28.08.2020 № 442 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»
- Приказ Минпросвещения России от 24.08.2022 № 762 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» (в ред. Приказа Минпросвещения России от 20.12.2022 № 1152);
- Приказ Минпросвещения России от 08.11.2021 № 800 «Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования» (в ред. Приказа Минпросвещения России от 19.01.2023 № 37);
- Приказ Минобрнауки России № 885, Минпросвещения России № 390 от 05.08.2020 «О практической подготовке обучающихся»;
- Приказ Минпросвещения России от 12.12.2022 г. № 1098 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 24.01.2023 г. № 72113);

- Приказ Минпросвещения России от 08 ноября 2021 г. № 800 «Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования»;
- Распоряжение Минпросвещения России от 30.04.2021 № Р-98 «Об утверждении Концепции преподавания общеобразовательных дисциплин с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СП 2.4.3648-20);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года № 842н «Об утверждении профессионального стандарта 04.007 Специалист по визуализации в анимационном кино" (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 21 января 2019 г, регистрационный № 533471);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 г. № 843н «Об утверждении профессионального стандарта 04.006 Специалист по подготовке к производству анимационного кино" (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 14 января 2019 г, регистрационный № 53355);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 25 декабря 2018 года № 844н «Об утверждении профессионального стандарта 04.008 Художник-аниматор" (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 14 января 2018 г., регистрационный № 53354);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 457н «Об утверждении профессионального стандарта 04.009 «Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 28 августа 2020 г., регистрационный № 59583).
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 17.05.2022 № 336 «Об утверждении перечней профессий и специальностей среднего профессионального образования и установлении соответствия отдельных профессий и специальностей среднего профессионального образования, указанных в этих перечнях, профессиям и специальностям среднего профессионального образования, перечни которых утверждены приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 октября 2013 г. № 119 «Об утверждении перечней профессий и специальностей среднего профессионального образования».
- Устав бюджетного учреждения профессионального образования Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Советский политехнический колледж

1.3. Перечень сокращений, используемых в тексте ОПОП:

ФГОС СОО - Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования;

ФГОС СПО – Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования;

ООП – основная образовательная программа;

ОП - ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

СО - Среднее общее образование

ПП - ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

СГ - Социально-гуманитарный цикл

ОП - Общепрофессиональный цикл

ПЦ - Профессиональный цикл

ПМ – профессиональный модуль;

МДК – междисциплинарный курс;

ОК – общие компетенции;

ПК – профессиональные компетенции;

ЛР – личностные результаты;

ГИА – государственная итоговая аттестация

Раздел 2. Общая характеристика образовательной программы

Квалификации, присваиваемые выпускникам образовательной программы:

специалист по анимации и анимационному кино

Форма обучения: очная

Срок получения образования по образовательной программе, реализуемой на базе основного общего образования по квалификации: дизайнер – 3 года 10 месяцев.

Объем и сроки получения среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) на базе основного общего образования с одновременным получением среднего общего образования: 5940 академических часов.

Раздел 3. Характеристика профессиональной деятельности выпускника

3.1. Область профессиональной деятельности выпускников: 04 Культура, искусство.

Направленность ОП (по выбору):

- визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино;
- моушн-дизайн контент.

Выпускник образовательной программы по квалификации специалист по анимации и анимационному кино осваивает общие виды деятельности:

- создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий;
- подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий;
- организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта.

Направленность образовательной программы конкретизирует содержание образовательной программы путем ориентации на следующие виды деятельности:

Наименование направленности	Вид деятельности (по выбору) в соответствии с направленностью
Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино	Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино
Моушн-дизайн контент	Разработка и создание моушн-дизайн контента

Раздел 4. Планируемые результаты освоения образовательной программы

4.1. Общие компетенции

Код компетенции	Формулировка компетенции	Код	Знания, умения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам		Умения:
		Уо 01.01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте
		Уо 01.02	анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части
		Уо 01.03	определять этапы решения задачи
		Уо 01.04	выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы
		Уо 01.05	составлять план действия
		Уо 01.06	определять необходимые ресурсы
		Уо 01.07	владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах
		Уо 01.08	реализовывать составленный план
		Уо 01.09	оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)
			Знания:
		Зо 01.01	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить
		Зо 01.02	основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте
		Зо 01.03	алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях
		Зо 01.04	методы работы в профессиональной и смежных сферах;
		Зо 01.05	структуру плана для решения задач
		Зо 01.06	порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности		Умения:
		Уо 02.01	определять задачи для поиска информации
		Уо 02.02	определять необходимые источники информации
		Уо 02.03	планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию
		Уо 02.04	выделять наиболее значимое в перечне информации
		Уо 02.05	оценивать практическую значимость результатов поиска
		Уо 02.06	оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач
		Уо 02.07	использовать современное программное обеспечение
		Уо 02.08	использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач
			Знания:

		Зо 02.01	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности
		Зо 02.02	приемы структурирования информации
		Зо 02.03	формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации
		Зо 02.04	порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях		Умения:
		Уо 03.01	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности
		Уо 03.02	применять современную научную профессиональную терминологию
		Уо 03.03	определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования
		Уо 03.04	выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи
		Уо 03.05	презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план
		Уо 03.06	рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования
		Уо 03.07	определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности
		Уо 03.08	презентовать бизнес-идею
		Уо 03.09	определять источники финансирования
			Знания:
		Зо 03.01	содержание актуальной нормативно-правовой документации
		Зо 03.02	современная научная и профессиональная терминология
		Зо 03.03	возможные траектории профессионального развития и самообразования
		Зо 03.04	основы предпринимательской деятельности основы финансовой грамотности
		Зо 03.05	правила разработки бизнес-планов
		Зо 03.06	порядок выстраивания презентации
		Зо 03.07	кредитные банковские продукты
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде		Умения:
		Уо 04.01	организовывать работу коллектива и команды
		Уо 04.02	взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности
			Знания:
		Зо 04.01	психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской	Зо 04.02	основы проектной деятельности
			Умения:
		Уо 05.01	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе

	Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста		Знания:
		Зо 05.01	особенности социального и культурного контекста
		Зо 05.02	правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения		Умения:
		Уо 06.01	описывать значимость своей специальности
		Уо 06.02	применять стандарты антикоррупционного поведения
			Знания:
		Зо 06.01	сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей
		Зо 06.02	значимость профессиональной деятельности по специальности
		Зо 06.03	стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	Уо 07.01	Умения:
			соблюдать нормы экологической безопасности
		Уо 07.02	определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности, осуществлять работу с соблюдением принципов бережливого производства
		Уо 07.03	организовывать профессиональную деятельность с учетом знаний об изменении климатических условий региона
			Знания:
		Зо 07.01	правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности
		Зо 07.02	основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности
		Зо 07.03	пути обеспечения ресурсосбережения
		Зо 07.04	принципы бережливого производства
		Зо 07.05	основные направления изменения климатических условий региона
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности		Умения:
		Уо 08.01	использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей
		Уо 08.02	применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности
		Уо 08.03	пользоваться средствами профилактики перенапряжения, характерными для данной специальности
			Знания:
		Зо 08.01	роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека
		Зо 08.02	основы здорового образа жизни
		Зо 08.03	условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья

ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках		для специальности
		Зо 08.04	средства профилактики перенапряжения
			Умения:
		Уо 09.01	понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы
		Уо 09.02	участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы
		Уо 09.03	строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности
		Уо 09.04	кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые)
		Уо 09.05	писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы
			Знания:
		Зо 09.01	правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы
		Зо 09.02	основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика)
		Зо 09.03	лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности
		Зо 09.04	особенности произношения
		Зо 09.05	правила чтения текстов профессиональной направленности

4.2. Профессиональные компетенции

Виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	Навыки:
		определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
		разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
		детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;
		заполнении экспозиционных листов;
		выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания.
		Умения:
		профессионально рисовать;
		реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации;
		использовать разработанные модели анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
		распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии рисованной анимации;
		применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в

		технологии рисованной анимации;
		составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации;
		вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.
		Знания:
		основ рисунка;
		основ компьютерной графики;
		принципов работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации;
		принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
		технологий рисованной анимации, позволяющие вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
		необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
		основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;
		принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
		принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.
	ПК 1.2. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового	Навыки:
		определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
		разборе действия анимационного персонажа,

	изменения положения частей компьютерной модели	его направления, темпа и распределения по хронометражу;
		настройке параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;
		расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
		дополнительной настройке параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз анимационного персонажа;
		выполнении поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
		Умения:
		распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
		применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
		использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
		использовать инструменты управления анимационным персонажем;
		распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;
		использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
		вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания.

		Знания:
		основ рисунка;
		основ компьютерной графики;
		необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии покадрового изменения положения частей компьютерной модели;
		этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной графики;
		основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики;
		принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
		принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения;
		принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры;
		технологии компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
		принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.
	ПК 1.3. Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	Навыки:
		определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
		разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;
		перемещении частей куклы и изменении длины костей, при наличии такой функции, для создания ключевых поз персонажа;

		расстановке ключевых поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
		детальной проработке движений и выразительных поз анимационного персонажа с помощью движения частей куклы-перекладки;
		выполнении поправок в положении частей анимационного персонажа (с помощью движения частей куклы-перекладки) и в распределении их по времени в рамках поставленного задания.
		Умения:
		реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии перекладки исходя из паспорта сцены;
		распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии перекладочной анимации.
		использовать разработанные модели анимационных персонажей и способы управления ими для визуализации характерного движения с сохранением узнаваемости персонажа;
		применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии перекладочной анимации;
		использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии перекладки;
		вносить правки в сцену, созданную в технологии перекладки, с учетом поставленного задания.
		Знания:
		основ рисунка;
		основ компьютерной графики;

		технологий перекладки;
		необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии перекладки;
		этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии перекладки;
		основ биомеханики в приложении к возможностям основ рисунка;
		принципов работы с программным обеспечением для использования технологии перекладки;
		принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
		принципов композиции, определяющие восприятие совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене;
		технологий анимации перекладки, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
		принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики;
		технологий перекладки.
	ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	Навыки:
		определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
		разборе действия, его направления, темпа и распределения по хронометражу.
		создании ключевых поз анимационного персонажа путем изменения относительного положения частей куклы, а также другими доступными методами;
		расстановке ключевых поз по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
		детальной проработке движений

		анимационного персонажа;
		выполнении поправок в движении анимационного персонажа и в распределении ключевых поз по времени в рамках поставленного задания.
		Умения:
		реализовывать характерное движение анимационного персонажа в технологии кукольной анимации исходя из паспорта сцены;
		использовать имеющийся инструментарий для планирования времени и скорости движения куклы анимационного персонажа на съемочном макете;
		распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии объемной анимации. применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
		распределять ключевые позы анимационного персонажа по хронометражу сцены (таймингу) для разработки характерного движения в технологии объемной анимации;
		использовать взаимовлияние движения различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии объемной анимации;
		вносить правки в сцену, созданную в технологии объемной анимации, с учетом поставленного задания.
		Знания:
		основ рисунка;
		основ компьютерной графики;
		необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
		этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии объемной анимации;

		основ биомеханики в приложении к возможностям технологии объемной анимации;
		принципов работы с программным обеспечением для съемки кукольной анимации;
		принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения в технологии объемной анимации;
		принципов композиции, влияющих на восприятие совместного движения нескольких объектов;
		технологий объемной анимации, позволяющих вносить правки в сцену без нарушения общего характера движения;
		принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.
	ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	Навыки:
		детализации готовых трехмерных компьютерных моделей;
		создании трехмерных компьютерных скульптур для последующей печати на трехмерном принтере.
		Умения:
		использовать программное обеспечение для выполнения задач цифровой лепки;
		использовать приемы и методы цифровой лепки;
		использовать методы и приемы полигонального проектирования трехмерных компьютерных моделей в готовом программном обеспечении;
		использовать графический планшет для выполнения задач цифровой лепки.
		Знания:
		основ компьютерной графики;
		программного обеспечения для проектирования и цифровой лепки трехмерных компьютерных моделей;

		методов и приемов полигонального проектирования трехмерной компьютерной модели в готовом программном обеспечении;
		методов и приемов цифровой лепки;
		основ пластической анатомии человека и животных;
		методов и приемов нанесения детализации на трехмерную компьютерную модель;
		методов и приемов построения стилизованных анимационных персонажей
	ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	Навыки:
		разработке и зарисовке ключевых поз анимационного персонажа;
		расстановке ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
		детальной проработке движений анимационного персонажа и выразительных поз анимационного персонажа;
		заполнении экспозиционных листов;
		выполнении поправок в рисунках и в распределении их по времени в рамках поставленного задания.
		Умения:
		профессионально рисовать;
		применять принципы анимации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		распределять ключевые позы по хронометражу сцены для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии рисованной анимации;
		составлять схемы движения анимационного персонажа и заполнять экспозиционные листы

		для дальнейших этапов создания видеоряда в технологии рисованной анимации;
		вносить правки в сцену, созданную в технологии рисованной анимации, с учетом поставленного задания.
		Знания:
		основ рисунка;
		основ компьютерной графики;
		необходимого набора информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		этапов рабочего процесса при создании видеоряда в технологии рисованной анимации;
		основ биомеханики в приложении к возможностям технологии рисованной анимации;
		принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (тайминг) для визуализации характерного движения;
Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	ПК 2.1 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики.
		Навыки:
		определение образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене;
		разбор действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу;
		настройка параметров компьютерной модели для создания ключевых поз анимационного персонажа;
		расстановка ключевых поз анимационного персонажа по хронометражу в соответствии с заданием режиссера и звуковым рядом;
		дополнительная настройка параметров компьютерной модели для детальной проработки движений и выразительных поз

		анимационного персонажа;
		выполнение поправок в настройках параметров анимационного персонажа и в распределении их по времени в рамках поставленного задания
		Умения:
		использовать библиотеки поз анимационных персонажей без нарушения их узнаваемости;
		использовать инструменты управления анимационным персонажем;
		распределять этапы работы над визуализацией характерного движения в технологии компьютерной графики;
		применять принципы анимации для визуализации характерного движения в компьютерной графике;
		распределять ключевые позы по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения с применением компьютерной графики;
		использовать взаимовлияние движений различных частей персонажа для достижения точной визуализации характерного действия в технологии компьютерной графики;
		вносить правки в сцену, созданную с применением компьютерной графики, с учетом поставленного задания
		Знания:
		основ рисунка;
		основы компьютерной графики;
		принципов работы с программным обеспечением для создания компьютерной анимации;
		необходимых наборов информации для визуализации характерного движения в технологии рисованной анимации;
		этапов рабочего процесса при создании видеоряда с применением компьютерной

		графики;
		основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики
		принципов распределения ключевых поз по хронометражу сцены (таймингу) для визуализации характерного движения;
		принципов восприятия совместного движения нескольких объектов в анимационной сцене в приложении к использованию виртуальной камеры
		технологий компьютерной графики, позволяющие вносить исправления в сцену без нарушения общего характера движения;
		принципов визуализации характерного движения персонажей и биомеханики
	ПК 2.2 Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру	Навыки:
		создании виртуальных камер в сценах анимационного кино и настройка их технических параметров;
		мониторинге и настройка технических аспектов постановки виртуальных камер в соответствии с установленными правилами технологического процесса анимационного кино;
		постановке персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру;
		сборке анимационных сцен;
		решении технических задач, связанных с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;
		взаимодействии с творческой группой по вопросам, связанным с постановкой персонажей и объектов в виртуальном пространстве анимационных сцен;
		Умения:
		использовать программное обеспечение для постановки виртуальных камер в сценах анимационного кино и компьютерной графики;

		сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене;
		применять основные техники и принципы видеомонтажа в анимационном кино;
		применять принципы биомеханики при постановке объектов и персонажей
		Знания:
		программного обеспечения для постановки виртуальных;
		основных принципов видеомонтажа;
		основ анимации и мультипликации;
		основ построения композиции кадра;
		основ компьютерной графики;
		особенностей и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;
		технических принципов работы
	ПК 2.3 Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино	Навыки:
		компоновке и цветокоррекции результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга;
		исправление ошибок визуализации компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга;
		добавлении анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации компьютерных сцен анимационного кино;
		настройке и корректировке стереопараметров результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино генерации (рендеринге) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов

		(или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса
		Умения:
		использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;
		использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;
		использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;
		использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации компьютерных сцен анимационного кино;
		реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах;
		Знания:
		основ компьютерной графики;
		программного обеспечения для композитинга;
		программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;
		теории цвета;
		основ анимации;
		основ построения композиции кадра;
		профессиональной терминологии в сфере визуализации сцен;
		принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;
		форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров;
		видов цветовых пространств и особенности работы в них
	ПК 2.4 Воплощать художественный замысел	Навыки:
		принятие решений по основным

	посредством графических и анимационных объектов	характеристикам образов анимационных персонажей и взаимодействие с творческой группой по вопросам создания и утверждения раскадровки;
		создании аниматика посредством конструирования анимационных персонажей, их движений и мимики;
		создании ритмической структуры анимационного кино;
		внесении правок в раскадровки, сториборды с учетом комментариев режиссера, монтажера и оператора анимационного кино
		Умения:
		отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов;
		применять основы анатомии и биомеханики при создании раскадровки в приложении к возможностям компьютерной графики;
		достигать точного характерного действия персонажа или объекта в соответствии с заданием режиссера, монтажера и оператора и их комментариями
		Знания:
		технологий создания образа анимационного персонажа;
		основ сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки);
		ключевых тенденции в современной иллюстрации и анимации;
		основ компьютерной графики;
		основ анатомии человека и животных;
		основ биомеханики в приложении к возможностям компьютерной графики анимационного кино;
		основных принципов распределения хронометража сцены в анимационном кино

	ПК 2.5 Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру	Навыки:
		курировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства;
		постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения;
		постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;
		курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;
		курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта
		Умения:
		управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контролю качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта;
		курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта;
		курировать и оценивать работу актерской группы;
		работать в графических редакторах и

		программных обеспечениях, применяемых в производстве анимационного кино;
		определять срок исполнения конкретного творческого задания;
		оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту
		Знания:
		принципов создания анимационного кино;
		основы кинодраматургии;
		режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;
		- организации производства анимационного кино;
		основ управления проектами;
		особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;
		программного обеспечения, используемое при создании анимационного кино;
		основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;
		технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики;
		требований охраны труда
Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта	ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта	Навыки:
		выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика
		Умения:
		применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;

		разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;
		выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
		разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.
		Знания:
		основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
		возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
		средства и методы осуществления движения анимации;
		технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта;
		технологическую последовательность изготовления фоновой части.
	ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов	Навыки:
		разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта;
		разработке колористического решения согласно общему творческому замыслу компьютерно-анимационного проекта.
		Умения:
		применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах;
		применять изобразительные приемы.
		Знания:
		виды и стили изобразительного искусства;

		виды живописно-графической техники;
		основы цветоведения;
		средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов.
	ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	Навыки:
		выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика.
		Умения:
		применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;
		разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части компьютерно-анимационного проекта;
		выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
		разрабатывать концепцию компьютерно-анимационного проекта.
		Знания:
		основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
		возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
		средства и методы осуществления движения анимации;
		технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта;
		технологическую последовательность изготовления фоновой части.
	ПК 3.4 Организовывать работу	Навыки:

	исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	курировании и контроле качества исполнения задач по созданию результирующего визуального ряда согласно сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту и регламентам производства;
		постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов анимационного проекта, включая персонажей и окружения;
		постановке и контроле качества исполнения задания по мизансцене и действию в кадре в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;
		курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла анимационного проекта;
		курирование и контроле качества исполнения захвата движения актеров и визуальных съемок в производстве анимационного кино в целях реализации творческого замысла анимационного проекта
		Умения:
		управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контролю качества их исполнения на всех этапах производства анимационного кино в целях воплощения художественного замысла анимационного проекта;
		курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей анимационного проекта;
		курировать и оценивать работу актерской группы;
		работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в

		производстве анимационного кино;
		определять срок исполнения конкретного творческого задания;
		оценивать соответствие результирующего визуального ряда сформулированным творческим требованиям к анимационному проекту
		Знания:
		принципов создания анимационного кино;
		основы кинодраматургии;
		режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;
		организации производства анимационного кино;
		основ управления проектами;
		особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;
		программного обеспечения, используемое при создании анимационного кино;
		основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;
		технического английского языка в области анимационного кино и компьютерной графики;
		требований охраны труда
Разработка и создание моушн-дизайн контента	ПК 4.1. Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента	Навыки:
		проведении предпроектного анализа моушн-дизайн контента;
		проведении анализа эскизов и указаний художника-постановщика.
		Умения:
		проводить проектный анализ моушн-дизайн контента;
		разрабатывать концепцию моушн-дизайн контента.
		Знания:

		технология изготовления моушн-дизайн контента.
	ПК 4.2 Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций	Навыки в
		выборе оптимальной технологии художественно-графического оформления разработки движения анимации с учетом собственных компетенций, а также указаний режиссера и художника-постановщика.
		Умения:
		применять навыки логического и пространственного мышления в профессиональной деятельности;
		разрабатывать технологическую последовательность изготовления фоновой части моушн-дизайн контента;
		выполнять художественно-графическое оформление разработки движения анимации;
		разрабатывать концепцию моушн-дизайн проекта.
		Знания:
		основные технологии производства мультипликационного (анимационного) фильма;
		возможности и ограничения средств компьютерной графики при разработке художественно-графического оформления разработки движения анимации;
		средства и методы осуществления движения анимации;
		технологическую последовательность изготовления компьютерн-анимационного проекта;
		технологическую последовательность изготовления фоновой части.
	ПК 4.3. Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии	Навыки:
		разработке тонального решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн

	с референсами и художественными требованиями проекта	контента; разработке колористического решения согласно общему творческому замыслу моушн-дизайн контента. Умения: применять различные техники и технологии, графические и живописные материалы (с учетом их свойств), основываясь на художественных стилях и жанрах; применять изобразительные приемы. Знания: виды и стили изобразительного искусства; виды живописно-графической техники; основы цветоведения; средства и методы осуществления декорационной части творческих проектов.
	ПК 4.4. Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения	Навыки: определении образа и характера движения анимационного персонажа в соответствии с заданием режиссера по сцене; разборе действия анимационного персонажа, его направления, темпа и распределения по хронометражу. Умения: распределять этапы работы над визуализацией характерного движения; применять принципы анимации для визуализации характерного. Знания: основы рисунка; основы компьютерной графики; необходимый набор информации для визуализации характерного движения; этапы рабочего процесса при создании видеоряда; основы биомеханики.

	ПК 4.5. Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	Навыки:
		постановке и контроле качества исполнения задания по визуальному представлению всех составных элементов проекта, включая персонажей и окружения;
		курировании и контроле качества исполнения озвучивания и музыкального сопровождения в целях реализации творческого замысла проекта
		Умения:
		управлять процессом постановки творческих требований к задачам и контролю качества их исполнения на всех этапах производства моушн-дизайн контента;
		курировать и оценивать работу творческой группы по исполнению визуальной и смысловой составляющей проекта;
		работать в графических редакторах и программных обеспечениях, применяемых в производстве моушн-дизайн контента;
		определять срок исполнения конкретного творческого задания
		Знания:
		принципов создания моушн-дизайн контента;
		основы кинодраматургии;
		режиссуры анимационного кино, сценарное и актерское мастерство;
		организации производства моушн-дизайн контента;
		основ управления проектами;
		особенностей различных производственных технологий анимации и их производственные цепочки;
		программного обеспечения, используемое при создании моушн-дизайн контента;
		основ эстетики, этики, общей и социальной психологии, социологии, филологии;

		технического английского языка в области моушн-дизайн контента и компьютерной графики; требований охраны труда
Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	ПК 5.1. Создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино	Навыки: адаптации ранее созданных художественно-технических решений для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; настройке параметров визуально-технического решения в соответствии с особенностями выполняемого визуального эффекта и поставленной задачей Умения: владеть базовыми навыками программирования и написания сценариев (скриптования) и алгоритмов; владеть программным обеспечением для производства визуального эффекта; применять языки программирования и языки написания сценариев (скриптование) для ускорения и оптимизации процесса работы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Знания: базовых знаний математики, физики и химии; основных методов и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен; основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; основ программирования; принципов написания алгоритмов для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

		программных продуктов для моделирования визуальных эффектов;
		технологий создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
		физических, химических и математических процессов возникновения природных явлений, разбираться в математических моделях этих процессов и их аналогов в программной среде
	ПК 5.2 Создавать с помощью методов и алгоритмов физические свойства объектов в компьютерной графике	Навыки:
		внесении изменений и дополнений в визуально-техническое решение, необходимых для производства выполняемого визуального эффекта
		Умения:
		вносить изменения, дополнения и правки в визуально-техническое решение, необходимые для производства выполняемого визуального эффекта;
		понимать физические, химические и математические процессы возникновения природных явлений, понимание математических моделей этих процессов и их аналогов в программной среде
		Знания:
		основных методы и алгоритмы визуализации и симуляции трёхмерных сцен;
		основ программирования, используемые для выполнения задачи по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК 5.3 Настраивать освещение в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино на основе мастер-сцен	Навыки:
		создании, размещении и настройке параметров источников света в трехмерной компьютерной сцене анимационного кино;
		разделении визуализируемого рабочего материала на рендер-слои;
		задании проходов визуализации для каждого

		рендер-слоя;
		настройке и корректировке шейдеров, определяющих оптические свойства объектов трехмерных сцен анимационного кино;
		настройке параметров визуализации в соответствии с требованиями технологического процесса;
		визуализации, предварительной компоновке и цветокоррекции отдельных ключевых кадров трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		отправке трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на поточную визуализацию на рендер-сервер
		Умения:
		использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		использовать компьютерные программы для композитинга с целью осуществления деятельности, связанной с настройкой освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;
		использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;
		использовать цветовые экспликации и мастер-сцены для настройки освещения в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино;
		использовать фото- и кинематографические методы и приемы для постановки света в трехмерных компьютерных сценах анимационного кино
		Знания:
		основ компьютерной графики;
		программного обеспечения для трехмерной

		визуализации;
		программного обеспечения для композитинга;
		программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;
		теории цвета;
		психологическое воздействие цвета;
		основных схем освещения;
		физики распространения света, оптика;
		методов и алгоритмов визуализации трехмерных сцен;
	ПК 5.4 Разрабатывать методы, алгоритмы и создавать подпрограммы для повышения качества, скорости и стабильности поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
		Навыки:
		разработке методов и реализация процесса непрерывной передачи данных из других производственных отделов в отдел визуализации в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;
		разработке методов и реализация процесса непрерывной передачи данных из отдела визуализации в отдел композитинга в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса;
		написании, отладке и внедрении специализированных подпрограмм для оптимизации производственного процесса поточной визуализации компьютерных сцен анимационного кино;
		технологическом контроле оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		решении нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;

		взаимодействии с техническими специалистами по вопросам разработки методов оптимизации производства и технологических схем производственного процесса;
		составлении рабочей документации, связанной с осуществлением процесса поточной визуализации трехмерных компьютерных сцен и оптимизацией производства анимационного кино
		Умения:
		использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен;
		использовать компьютерные программы для выполнения задач по прикладному программированию в компьютерной графике;
		использовать компьютерные программы для композитинга;
		использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;
		использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;
		выявлять несоответствия технологическим требованиям и брак в поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сценах анимационного кино
		Знания:
		основ компьютерной графики;
		программного обеспечения для трехмерной визуализации;
		программного обеспечения для композитинга;
		программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;
		программного обеспечения для организации производства и управления им;

		языков программирования и способов их практического применения для оптимизации производственного процесса создания анимационного кино;
		теории цвета;
		цифрового цветового круг;
		физики распространения света, оптики;
		профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен;
		методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий визуализации;
		практических способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации;
		принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;
		форматов графических файлов и их основные параметры
		видов цветовых пространств и особенности работы в них;
		методов и математических алгоритмов, лежащие в основе технологий наложения и смешивания графических файлов;
		норм этики делового общения;
		технического английского языка в области производства компьютерной графики;
		особенностей и взаимосвязи этапов производства анимационного кино
	ПК 5.5 Выполнять компоновку и финальную постобработку результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на основе мастер-сцен	Навыки:
		компоновке и цветокоррекции результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в программе для композитинга в соответствии с художественными эскизами и экспликациями на основе мастер-сцен;
		исправлении ошибок визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино средствами программ для композитинга;

		добавлении анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		настройке и корректировке стереопараметров результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		создании специальных визуальных эффектов с помощью программ для композитинга и интеграция их в рабочую сцену по компоновке и постобработке результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		генерации (рендеринг) финального результата компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в виде последовательностей графических файлов (или видеофайла) в соответствии с технологическими требованиями производственного процесса
		Умения:
		использовать компьютерные программы для выполнения задач композитинга;
		использовать компьютерные программы для взаимодействия с рендер-сервером;
		использовать компьютерные программы для организации производства анимационного кино и управления им;
		использовать художественные эскизы и цветовые экспликации для компоновки и финальной постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
		реализовывать и выдерживать цветовые решения, задаваемые в мастер-сценах
		Знания:

		основ компьютерной графики;
		программного обеспечения для композитинга;
		программного обеспечения для взаимодействия с рендер-сервером;
		теории цвета;
		основ анимации;
		основ построения композиции кадра;
		профессиональной терминологии в сфере визуализации трехмерных сцен;
		принципов работы с многослойными цифровыми изображениями;
		форматов графических файлов и видеофайлов и их основных параметров;
		видов цветовых пространств и особенности работы в них

Раздел 5. Структура образовательной программы

Учебный план основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) дан в Приложении 1.

Календарный учебный график ППССЗ по специальности дан в Приложении 2.

Структура образовательной программы включает общеобразовательную подготовку и профессиональную подготовку в рамках времени, выделенного учебным планом, а также внеаудиторные мероприятия рабочей программы воспитания.

ОП. Общеобразовательная подготовка

СО - Среднее общее образование

Общеобразовательная подготовка осуществляется в рамках образовательной программы среднего профессионального образования и обеспечивает освоение программы среднего общего образования. В целях учёта специфики осваиваемой специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) учебные предметы из обязательных предметных областей ФГОС СОО изучаются обучающимися на базовом и профильном уровне.

В соответствии с требованиями ФГОС СОО на первом курсе обучающиеся выполняют индивидуальный проект. Индивидуальный проект может выполняться как одним обучающимся, так и группой обучающихся в случае объёмного (творческого) задания. Индивидуальный проект выполняется обучающимся самостоятельно под руководством преподавателя по выбранной теме.

Перечень рабочих программ учебных предметов представлен в таблице 5.1. (приложение 3)

Таблица 5.1 – Рабочие программы учебных предметов

Индекс дисциплины	Наименование циклов, разделов программ	Номер приложения
ОДБ.01	Русский язык	3
ОДБ.02	Литература	4
ОДБ.03	История	5
ОДБ.04	Обществознание	6
ОДБ.05	География	7
ОДБ.06	Иностранный язык	8
ОДП.07	Математика	9
ОДБ.08	Информатика	10
ОДБ.09	Физическая культура	11
ОДБ.10	Основы безопасности и защита Родины	12
ОДП.11	Физика	13
ОДБ.12	Химия	14
ОДБ.13	Биология	15
ОДБ.14	Основы проектной деятельности	16

ПП. Профессиональная подготовка

Профессиональная подготовка делится на обязательную часть и часть, формируемую участниками образовательных отношений (вариативную часть). Объем обязательной части без учета объема ГИА должен составлять не более 70 процентов от общего объема времени, отведенного на освоение образовательной программы. Вариативная часть образовательной программы не менее 30% от общего объема времени, отведенного на освоение программы, дает возможность дальнейшего развития общих и профессиональных компетенций, в том числе за счет расширения видов деятельности, введения дополнительных видов деятельности, а также профессиональных компетенций, необходимых для обеспечения

конкурентоспособности выпускника, в соответствии с потребностями регионального рынка труда, а также с учетом требований цифровой экономики. С учетом обязательной и вариативной частей основная профессиональная образовательная программа имеет следующую структуру:

ПП - ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

СГ - Социально-гуманитарный цикл

ОП - Общепрофессиональный цикл

ПЦ - Профессиональный цикл

ПМ – профессиональный модуль

МДК – междисциплинарный курс

ГИА – государственная итоговая аттестация

По согласованию с работодателями, часы вариативной части образовательной программы, в соответствии с ФГОС (1334) часа, распределены следующим образом:

Код ПМ, МДК, ОП	Наименование дидактических единиц	Кол-во часов
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности	76
СГ.04	Физическая культура	76
ПМ.01	Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	40
МДК.01.02	Компьютерная анимация	40
ПМ.02	Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	330
МДК.02.01	Основы художественной постановки	74
МДК.02.02	Риггинг и компьютерная перекладка	64
МДК.02.03	Художественная постановка и проектирование	60
УП.02	Учебная практика	72
ПП.02	Производственная практика	36
ПМ.02.02(К)	Экзамен по модулю "Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий"	24
ПМ.03	Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта	180
УП.03	Учебная практика	108
ПП.03	Производственная практика	72
ПМ.04	Разработка и создание моушн-дизайн контента	108
МДК.04.02	Анимационное движение	36
МДК.04.03	Моушн-дизайн	72
ПМ.05	Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	524
МДК.05.01	Разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов	68
МДК.05.02	Визуальные эффекты и компьютерная графика в анимационном кино	96
УП.05	Учебная практика	144
ПП.05	Производственная практика	216
	ИТОГО	1334

Перечень рабочих программ учебных дисциплин, профессиональных модулей и всех видов практик представлен в таблице 5.2. (приложение 3)

Таблица 5.2 – Рабочие программы дисциплин, модулей и практик

Индекс дисциплины	Наименование циклов, разделов программ	Номер приложения
СГ.01	История России	17
СГ.02	Иностранный язык в профессиональной деятельности	18
СГ.03	Безопасность жизнедеятельности	19
СГ.04	Физическая культура	20
СГ.05	Основы бережливого производства	21
СГ.06	Основы финансовой грамотности и предпринимательства	22
ОП.01	Информационное обеспечение профессиональной деятельности	23
ОП.02	Рисунок с основами перспективы	24
ОП.03	Живопись с основами цветоведения	25
ОП.04	Технологии создания компьютерной анимации	26
ОП.05	Основы композиционного построения в анимации	27
ОП.06	История технологий и стилей в визуальном искусстве	28
ОП.07	Охрана труда	29
ОП.08	Предпринимательство в креативных индустриях	30
ОП.09	Введение в креативные индустрии	31
ПМ.01	Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий	32
УП.01	Учебная практика	33
ПП.01	Производственная практика	34
ПМ.02	Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий	35
УП.02	Учебная практика	36
ПП.02	Производственная практика	37
ПМ.03	Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта	38
УП.03	Учебная практика	39
ПП.03	Производственная практика	40
ПМ.04	Разработка и создание моушн-дизайн контента	41
УП.04	Учебная практика	42
ПП.04	Производственная практика	43
ПМ.05	Создание визуальных эффектов и компьютерной графики в анимационном кино	44
УП.05	Учебная практика	45
ПП.05	Производственная практика	46

Учебные и производственные практики

В соответствии с ФГОС СПО программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам) практика входит в профессиональный цикл и имеет следующие виды - учебная практика и производственная практика, которые реализуются в форме практической подготовки. Типы практики устанавливаются образовательной организацией самостоятельно с учетом ПООП.

Учебная практика и производственная практика являются обязательными и представляют собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку обучающихся.

Практики закрепляют знания и умения, приобретаемые обучающимися в результате освоения теоретических курсов, вырабатывают практические навыки и способствуют комплексному формированию общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Учебная практика проводится на базе колледжа и реализуется концентрировано. Задачей учебной практики является формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений в рамках профессиональных модулей по основным видам профессиональной деятельности для освоения рабочей профессии, обучение трудовым приемам, операциям и способам выполнения трудовых процессов, характерных для соответствующей профессии и необходимых для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по избранной профессии.

Производственная практика проводится в организациях, направление деятельности которых соответствует профилю подготовки обучающихся и на базе колледжа концентрировано. Задачей производственной практики является закрепление и совершенствование приобретенных в процессе обучения профессиональных умений обучающихся по изучаемой профессии, развитие общих и профессиональных компетенций, освоение современных производственных процессов, адаптация обучающихся к конкретным условиям деятельности организаций различных организационно-правовых форм.

Аттестация по итогам учебной практики проводится в форме дифференцированного зачета. Производственная практика направлена на углубление студентом первоначального профессионального опыта, развитие общих и профессиональных компетенций, проверку его готовности к самостоятельной трудовой деятельности, а также на подготовку к выполнению выпускной квалификационной работы. Аттестация по итогам производственной практики проводится с учетом результатов, подтвержденных документами соответствующих организаций.

Содержание практики определяется требованиями к результатам обучения по каждому из профессиональных модулей программы в соответствии с ФГОС, рабочими программами практик, разрабатываемыми и утверждаемыми колледжем.

Образовательная организация должна предоставлять инвалидам и лицам с ограниченными возможностями здоровья (по их заявлению) возможность обучения по образовательной программе, учитывающей особенности их психофизического развития, индивидуальных возможностей и, при необходимости, обеспечивающей коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц.

Государственная итоговая аттестация проводится в форме государственного экзамена и (или) защиты дипломного проекта (работы).

Программа воспитания

Цель рабочей программы воспитания – личностное развитие обучающихся и их социализация, проявляющиеся в развитии их позитивных отношений к общественным ценностям, приобретении опыта поведения и применения сформированных общих компетенций специалистов среднего звена на практике.

Задачи:

- формирование единого воспитательного пространства, создающего равные условия для развития обучающихся;
- организация всех видов деятельности, вовлекающей обучающихся в общественно ценностные социализирующие отношения;

- формирование у обучающихся общих ценностей, моральных и нравственных ориентиров, необходимых для устойчивого развития государства;
- усиление воспитательного воздействия благодаря непрерывности процесса воспитания.

Программа разработана в соответствии с предъявляемыми требованиями. Программа воспитания и календарный план воспитательной работы представлены в приложении 4.

Раздел 6. Условия реализации образовательной программы

6.1. Требования к материально-техническому оснащению образовательной программы.

6.1.1. Специальные помещения представляют собой учебные аудитории для проведения занятий всех видов, предусмотренных образовательной программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы, мастерские и лаборатории, оснащенные оборудованием, техническими средствами обучения и материалами, учитывающими требования стандартов.

Перечень специальных помещений

Кабинеты:

- социально-гуманитарных дисциплин;
- истории;
- иностранного языка;
- истории изобразительного искусства;
- истории анимации;
- рисунка;
- живописи;
- пластической анатомии;
- безопасности жизнедеятельности.

Лаборатории:

- анимации;
- информатики и информационных технологий;
- алгоритмизации и программирования;
- компьютерной графики.

Студии:

- анимации и анимационного кино;
- видеомонтажная;
- графических технологий и стилей в анимационном кино.

Спортивный комплекс

Залы:

- библиотека, читальный зал с выходом в интернет;
- просмотрный видеозал;
- актовый зал;

– помещения, соответствующие профилю подготовки, для работы со специализированными материалами: фонотека, видеотека, фильмотека;

6.1.2. Материально-техническое оснащение кабинетов, баз практики по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

Колледж располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, лабораторной, практической работы обучающихся, предусмотренных учебным планом и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

Специальные помещения представляют собой учебные аудитории, лаборатории, мастерские, оснащенные оборудованием, техническими средствами обучения для проведения занятий всех видов, предусмотренных образовательной программой, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, а также для проведения текущего контроля, промежуточной и государственной итоговой аттестации, помещения для организации самостоятельной и воспитательной работы.

Колледж, реализуя образовательную программу в области подготовки специалистов авиационного персонала гражданской авиации, располагает учебно-тренажерной базой, в том числе объектами транспортной инфраструктуры, транспортными средствами и тренажерами.

Все виды учебной деятельности обучающихся, предусмотренные учебным планом, включая промежуточную и государственную итоговую аттестацию, обеспечены расходными материалами.

Помещения для организации самостоятельной и воспитательной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду колледжа.

Допускается замена оборудования его виртуальными аналогами.

Необходимый для реализации ООП перечень материально-технического обеспечения:

1.	Основная образовательная программа среднего профессионального образования 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)	СГ.01 История России	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 311 «Общегуманитарные дисциплины» (БТИ № 1,2)	Стол – 14 шт. Стул обучающегося – 28 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Информационные стенды, Комплекты учебно-наглядных пособий
1.1		СГ.02 Иностранный язык в профессиональной деятельности	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 316 «Иностранный язык в профессиональной деятельности» (БТИ № 10)	Стол – 7 шт. Стул обучающегося - 13 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Программное обеспечение управления лингвфонной системой, ноутбуки – 8 шт., наушники – 8 шт. Доска магнитно-маркерная - 1 шт.

					Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт.
1.2		СГ.03 Безопасность жизнедеятельности	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 314 «Безопасность жизнедеятельности» (БТИ № 11,12)	Стол –14 шт. Стул– 28 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Электронный стрелковый тир Средства обучения: наглядные пособия, стенды, плакаты, видеозаписи, инструктивные материалы, комплект учебных элементов, комплекты индивидуальных средств защиты, аптечка первой помощи (АИ-2), носилки санитарные, индивидуальный противохимический пакет (ИПП-8, 9, 10, 11), общевойсковой защитный комплект (ОЗК) общевойсковой противогаз или противогаз ГП-7, гипкалитовый патрон ДП-5В, изолирующий противогаз в комплекте с регенеративным патроном, респиратор Р-2, огнетушители порошковые (учебные), огнетушители пенные (учебные), огнетушители углекислотные (учебные), устройство отработки прицеливания, учебные автоматы АК-74, винтовки пневматические, робот-тренажер, компас-азимут, индикатор радиоактивности, сумка санитарная
1.3		СГ.04 Физическая культура	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Спортивный зал № 3 (БТИ № 7)	Спортивное оборудование - гимнастическая стенка -2 шт., баскетбольные щиты- 2 шт., гимнастическая скамейка-2 шт., гимнастический козел-1 шт., футбольные ворота – 2 шт., сетка волейбольная -

			628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Гастелло, д.16 628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Стадион Электронный стрелковый тир Учебный кабинет № 314 «Безопасность жизнедеятельности» (БТИ № 11,12)	1 шт., турник навесной для деревянной гимнастической стенки - 2 шт., маты – 7 шт., инвентарь. Беговая дорожка, беговая дорожка с элементами полосы препятствия, футбольное поле, футбольные ворота – 2 шт., баскетбольная площадка. Стол –14 шт. Стул– 28 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Средства обучения: наглядные пособия, стенды, плакаты, видеозаписи, инструктивные материалы, комплект учебных элементов, образцы средств индивидуальной защиты, аптечка первой помощи (АИ-2), носилки санитарные, индивидуальный противохимический пакет (ИПП-8, 9, 10, 11), общевойсковой защитный комплект (ОЗК) общевойсковой противогаз или противогаз ГП-7, гипкалитовый патрон ДП-5В, изолирующий противогаз в комплекте с регенеративным патроном, респиратор Р-2, огнетушители порошковые (учебные), огнетушители пенные (учебные), огнетушители углекислотные (учебные), устройство отработки прицеливания, учебные автоматы АК-74, винтовки пневматические, робот-тренажер, компас-азимут, индикатор радиоактивности, сумка санитарная
1.4		СГ.05 Основы бережливого производства	628240 Российская Федерация, Ханты-	Учебный кабинет № 311 «Общегуманитарные дисциплины» (БТИ № 1,2)	Стол – 14 шт. Стул обучающегося – 28 шт. Рабочее место

			Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3		преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Информационные стенды, Комплекты учебно-наглядных пособий
1.5		СГ.06 Основы финансовой грамотности	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 311 «Общегуманитарные дисциплины» (БТИ № 1,2)	Стол – 14 шт. Стул обучающегося – 28 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Информационные стенды, Комплекты учебно-наглядных пособий
1.6		ОП.01 Информационное обеспечение профессиональной деятельности	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 312 «Информационного обеспечения профессиональной деятельности» (БТИ № 5,6)	Стол – 12 шт. Стул обучающегося – 12 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска магнитно-маркерная – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Компьютер для преподавателя DEPO – 1 шт. Компьютеры для обучающихся DEPO – 12 шт. Принтер HP Laser Jet 1020 – 1 шт. Сканер HP Scanjet G4010 – 1 шт. Колонки – 2 шт. Web камера – 1 шт.
1.7		ОП.02. Рисунок с основами перспективы	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №13 «Рисунок с основами перспективы» (БТИ 2)	Рабочее место преподавателя - 1 комп. Стол для конференц-зала -1 шт. Стул- 25 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. МФУ – 1 шт. Мольберт – 12 шт. натюрмортный фонд художественные материалы, графические материалы, инструменты и аксессуары, дидактические материалы Фонотека, видеотека, фильмотека
1.8		ОП.03. Живопись с основами цветоведения	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский	Учебный кабинет №13 «Живопись с основами цветоведения» (БТИ 2)	Рабочее место преподавателя - 1 комп. Стол для конференцзала-1 шт.

			автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1		Стул- 25 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. МФУ – 1 шт. Мольберт – 12 шт. натюрмортный фонд художественные материалы, графические материалы, инструменты и аксессуары, дидактические материалы натюрмортный фонд Фонотека, видеотека, фильмотека
1.9		ОП.04. Технологии создания компьютерной анимации	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет № 18 «Технологии создания компьютерной анимации» (БТИ № 2)	Стол 12 шт., кресло обучающего-10 шт., Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно-маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Стеллаж-1 шт., Монитор 31,5 Samsung -12 шт., Системный блок ПЭВМ КИТ -12шт, Телевизор LG-1шт, Система виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-6 шт., Штатив для базовой станции системы виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-12шт, Веб камера Canyon CNE-cWC3-6 шт, МФУ-1шт, Камера GoPro HERO7-1 шт., Комплект интерактивного оборудования "360 спиннер"-1шт, Лампа кольцевая-1 шт., Фотоаппарат CANON-1шт.
1.10		ОП.05. Основы композиционного построения в анимации	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет № 18 «Технологии создания компьютерной анимации» (БТИ № 2)	Стол 12 шт., кресло обучающего-10 шт, Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно-маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Стеллаж-1 шт, Монитор 31,5 Samsung -12 шт, Системный блок ПЭВМ КИТ -12шт, Телевизор LG-1шт, Система виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-6 шт, Штатив для базовой станции системы виртуальной реальности HTC VIVE

					Pro Full Kit-12шт, Веб камера Canyou CNE-cWC3-6 шт, МФУ-1шт, Камера GoPro HERO7-1 шт, Комплект интерактивного оборудования "360 спиннер"-1шт, Лампа кольцевая-1 шт, Фотоаппарат CANON-1шт.
1.11		ОП.06. История технологий и стилей в визуальном искусстве	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет № 18 «Технологии создания компьютерной анимации» (БТИ № 2)	Стол 12 шт., кресло обучающего-10 шт., Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно-маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Стеллаж-1 шт., Монитор 31,5 Samsung -12 шт., Системный блок ПЭВМ КИТ -12шт., Телевизор LG-1шт., Система виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-6 шт., Штатив для базовой станции системы виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-12шт., Веб камера Canyou CNE-cWC3-6 шт, МФУ-1шт., Камера GoPro HERO7-1 шт., Комплект интерактивного оборудования "360 спиннер"-1шт., Лампа кольцевая-1 шт. Фотоаппарат CANON-1шт.
1.12		ОП.07. Охрана труда	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 411 (БТИ 1,2) «Социально-экономических дисциплин»	Стол – 13 шт. Стул обучающего – 26 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Компьютеры для обучающихся DEPO – 13 шт. МФУ– 6 шт. Колонки – 2 шт. Web камера – 1 шт.
1.13		ОП.08 Введение в креативные индустрии	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 411 (БТИ 1,2) «Социально-экономических дисциплин»	Стол – 13 шт. Стул обучающего – 26 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Компьютеры для обучающихся DEPO – 13 шт. МФУ– 6 шт. Колонки – 2 шт.

1.14		ОП.09 Предпринимательство	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 411 (БТИ 1,2) «Социально- экономических дисциплин»	Web камера – 1 шт. Стол – 13 шт. Стул обучающегося – 26 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска меловая – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Компьютеры для обучающихся DEPO – 13 шт. МФУ– 6 шт. Колонки – 2 шт. Web камера – 1 шт.
1.15		МДК.01.01. Композиция и художественный образ	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет № 13 «Методический» (БТИ 2)	Рабочее место преподавателя - 1 комп. Стол для конференцзала-1 шт. Стул- 25 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. МФУ – 1 шт. Мольберт – 12 шт. натюрмортный фонд художественные материалы, графические материалы, инструменты и аксессуары, дидактические материалы Фонотека, видеотека, фильмотека
1.16		УП.01.01 Учебная практика	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №22 «Учебная мастерская прорисовки», БТИ (8)	Моноблок 27-inch iMac with Retina 5K- 11шт, стол -11 шт, кресло-11 шт, Рабочее место преподавателя - 1 комп. Планшет Apple iPad Pro 11дм Wi-Fi + Cellular(2018),кабель для зарядки USB- C,адаптер питания USB- C-11 шт, Телевизор LG-1шт, Планшетный персональный компьютер Samsung Galaxi Tab ASM- T595N-11 шт, Принтер МФУ Kyocera -1шт.
1.17		ПП.01.01 Производственная практика	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №22 «Учебная мастерская фазовки», БТИ (8)	Моноблок 27-inch iMac with Retina 5K- 11шт, стол -11 шт, кресло-11 шт, Рабочее место преподавателя - 1 комп. Планшет Apple iPad Pro 11дм Wi-Fi + Cellular(2018),кабель для зарядки USB- C,адаптер питания USB-C-11 шт, Телевизор LG-1шт, Планшетный персональный компьютер Samsung Galaxi Tab ASM- T595N-11 шт, Принтер МФУ

1.18	МДК.02.01. Мультимедийная обработка анимационного фильма	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 1	Учебный кабинет №14а «Учебная видеомонтажная студия», БТИ (4)	Куосера -1шт. Сервер для создания аудио и видео контента-1 шт., Аудио видеосистема для сопровождения видеопрезентаций-1 шт, Экраны спикера для воспроизведения визуального ряда-1 шт., Сенсорная доска с подсветкой для управления мультимедийным комплексом-1 шт., Телесуфлер (Дополнение к ПО - Jalinga Premium Teleprompter)-1 шт., Фотоаппарат CANON- 1 шт., Камера GoPro HERO7-1 шт., Комплект интерактивного оборудования "360 спиннер"-1шт, Лампа кольцевая-1 шт.
1.19	МДК.02.02. Компьютерная анимация, компьютерная графика	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Учебный кабинет № 312 «Компьютерной графики и анимации» (БТИ № 5,6)	Стол – 12 шт. Стул обучающегося – 12 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп. Доска магнитно- маркерная – 1 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. Компьютер для преподавателя DEPO – 1 шт. Компьютеры для обучающихся DEPO – 12 шт. Принтер HP Laser Jet 1020 – 1 шт. Сканер HP Scanjet G4010 – 1 шт. Колонки – 2 шт. Web камера – 1 шт.
1.20	УП.02.01 Учебная практика	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №23 «Учебная мастерская анимации» БТИ (1)	Стол обучающегося – 25 шт. Стул обучающегося – 25 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно- маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Шкаф для документов – 1 шт. Моноблок Apple iMac – 12 шт. Полноцветное многофункциональное устройство A3 Xerox AltaLink – 1 шт. Графический планшет Wacom Intuos Draw Pen S White – 12 шт. Плоттер – 1 шт.

					Коврики для резки макетов – 12 шт.
1.21		ПП.02.01 Производственная практика	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский, ул. Киевская, д. 28 «А» ОАО «РТР»	Помещения организации	Оборудование и материалы предусмотренные в рамках обучения по специальности (договор о практической подготовке обучающихся, заключаемый между организацией, осуществляющей образовательную деятельность и организацией, осуществляющей деятельность по профилю соответствующей образовательной программы от 28.02.2023г.)
1.22		МДК.03.01 Основы профессии художник-декоратор	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №13 «Истории изобразительного искусства» (БТИ 2)	Рабочее место преподавателя - 1 комп. Стол для конференцзала-1 шт. Стул- 25 шт. Демонстрационный экран – 1 шт. Мультимедийный видеопроектор – 1 шт. МФУ – 1 шт. Мольберт – 12 шт. натюрмортный фонд художественные материалы, графические материалы, инструменты и аксессуары, дидактические материалы Фонотека, видеотека, фильмотека
1.23		УП.03.01 Учебная практика	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №18 «Студия графических технологий и стилей в анимационном фильме» БТИ (2)	Стол 12 шт., кресло обучающего-10 шт, Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно-маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Стеллаж-1 шт, Монитор 31,5 Samsung -12 шт, Системный блок ПЭВМ КИТ -12шт, Телевизор LG-1шт, Система виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-6 шт, Штатив для базовой станции системы виртуальной реальности HTC VIVE Pro Full Kit-12шт, Веб камера Canon CNE-cWC3-6 шт, МФУ-1шт, Камера GoPro HERO7-1 шт, Комплект интерактивного

					оборудования "360 спиннер"-1шт, Лампа кольцевая-1 шт, Фотоаппарат CANON-1шт.
1.24		ПП.03.01 Производственная практика	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский, ул. Киевская, д. 28 «А» ОАО «РТР»	Помещения организации	Оборудование и материалы предусмотренные в рамках обучения по специальности (договор о практической подготовке обучающихся, заключаемый между организацией, осуществляющей образовательную деятельность и организацией, осуществляющей деятельность по профилю соответствующей образовательной программы от 28.02.2023г.)
1.25		МДК.04.01 Анимационное движение	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №22 «Учебная мастерская основы художественной постановки», БТИ (8)	Моноблок 27-inch iMac with Retina 5K-11шт, стол -11 шт, кресло-11 шт, Рабочее место преподавателя - 1 комп. Планшет Apple iPad Pro 11дм Wi-Fi + Cellular(2018),кабель для зарядки USB-C, адаптер питания USB-C-11 шт, Телевизор LG-1шт, Планшетный персональный компьютер Samsung Galaxi Tab ASM-T595N-11 шт, Принтер МФУ Kyocera -1шт.
1.26		МДК.04.02 Моушн дизайн	628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 1	Учебный кабинет №14а «Учебная видеомонтажная студия», БТИ (4)	Сервер для создания аудио и видео контента-1 шт., Аудио видеосистема для сопровождения видеопрезентаций-1 шт, Экраны спикера для воспроизведения визуального ряда-1 шт., Сенсорная доска с подсветкой для управления мультимедийным комплексом-1 шт., Телесуфлер (Дополнение к ПО - Jalinga Premium Teleprompter)-1 шт., Фотоаппарат CANON-1 шт., Камера GoPro HERO7-1 шт., Комплект интерактивного оборудования "360 спиннер"-1шт, Лампа кольцевая-1 шт.

1.27		МДК.04.03 Художественная постановка и проектирование	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №22 «Учебная мастерская основы художественной постановки», БТИ (8)	Моноблок 27-inch iMac with Retina 5K- 11шт, стол -11 шт, кресло-11 шт, Рабочее место преподавателя - 1 комп. Планшет Apple iPad Pro 11дм Wi-Fi + Cellular(2018),кабель для зарядки USB-C, адаптер питания USB- C-11 шт, Телевизор LG-1шт, Планшетный персональный компьютер Samsung Galaxi Tab ASM- T595N-11 шт, Принтер МФУ Kyocera -1шт.
1.28		МДК.04.04 Анимация в гейм-индустрии	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №23 «Учебная мастерская анимации» БТИ (1)	Стол обучающегося – 25 шт. Стул обучающегося – 25 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно- маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Шкаф для документов – 1 шт. Моноблок Apple iMac – 12 шт. Полноцветное многофункциональное устройство A3 Xerox AltaLink – 1 шт. Графический планшет Wacom Intuos Draw Pen S White – 12 шт. Плоттер – 1 шт. Коврики для резки макетов – 12 шт.
1.29		УП.04.01 Учебная практика	628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, 1	Учебный кабинет №23 «Учебная мастерская анимации» БТИ (1)	Стол обучающегося – 25 шт. Стул обучающегося – 25 шт. Рабочее место преподавателя - 1 комп., 1 стол, 1 стул. Стена магнитно- маркерная, белая – 1 шт. Мультимедийный проектор – 1 шт. Шкаф для документов – 1 шт. Моноблок Apple iMac – 12 шт. Полноцветное многофункциональное устройство A3 Xerox AltaLink – 1 шт. Графический планшет Wacom Intuos Draw Pen S White – 12 шт. Плоттер – 1 шт. Коврики для резки макетов – 12 шт.
1.30		ПП.04.01 Производственная практика	628240 Российская Федерация, Ханты-	Помещения организации	Оборудование и материалы предусмотренные в рамках обучения

			Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский, ул. Киевская, д. 28 «А» ОАО «РТР»		по специальности (договор о практической подготовке обучающихся, заключаемый между организацией, осуществляющей образовательную деятельность и организацией, осуществляющей деятельность по профилю соответствующей образовательной программы от 28.02.2023г.)
1.31			628240 Российская Федерация, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 3	Зал № 215 Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет (БТИ № 8,9)	Стол – 8 шт. Стул обучающегося – 8 шт. Рабочее место библиотекаря - 1 комп. Рабочие места с выходом в сеть Интернет – 5 шт. Фонд библиотеки - 22004 экз., из них: общеобразовательного цикла - 6731 экз. профессионального цикла – 13401 экз. справочная литература - 340 экз. художественная литература – 270 экз. видеофильмы – 68 шт. электронные учебники – 292 шт. методические программы – 169 шт. Электронная библиотека «Юрайт» Периодические издания - 12 наименований Атласы - 170 шт. Брошюры – 151 шт. Плакаты – 157 шт. Карты – 23 шт. Наглядный дидактический материал – 174 экз.

1.32			628240 Российская Федерация, Ханты- Мансийский автономный округ – Югра, г. Советский ул. Макаренко, д. 1	Зал № 2 Актный зал (БТИ № 3)	Кресло – 128 шт. Стол - 2 шт. Ударная установка – 1 шт. Гитары – 3 шт. Клавишный синтезатор KORG AE - 3 -1 шт. Светильники (ЭФФЕКТ) на сцене подвесные – 13 шт. Микрофоны - 3 шт. Микшерный пульт – 1 шт. Ноутбук - 1 шт. Управляемый свето- пульт – 1 шт. Распределитель света в зале – 1 шт. Колонки для озвучивания – 10 шт. Мониторы – 2 шт. Снэйк (удлинитель из зала на сцену) – 1 шт. Подсветка для микшер пульты - 1 шт. Усилитель мощности - 2 шт.
------	--	--	---	---------------------------------	---

6.2. Требования к учебно-методическому обеспечению образовательной программы

При использовании в образовательном процессе печатных изданий библиотечный фонд укомплектован печатными изданиями из расчета не менее 0,25 экземпляра каждого из изданий, указанных в рабочих программах дисциплин (модулей), практик, на одного обучающегося из числа лиц, одновременно осваивающих соответствующую дисциплину (модуль), проходящих соответствующую практику;

В колледже организована электронная информационно-образовательная среда, оформлена подписка на ЭБС «Юрайт», «Консультант студента», ВООК.ru и федеральную государственную информационную систему «Национальная электронная библиотека» с предоставлением права одновременного доступа не менее 25 процентов обучающихся к цифровой (электронной) библиотеке.

Обучающимся обеспечен доступ (удаленный доступ), в том числе в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам ЯКласс, Moodle, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и подлежит обновлению (при необходимости).

Обучающиеся инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья должны быть обеспечены печатными и (или) электронными учебными изданиями, адаптированными при необходимости для обучения указанных обучающихся.

Образовательная программа обеспечивается учебно-методической документацией по всем учебным дисциплинам (модулям), видам практики, видам государственной итоговой аттестации.

6.3. Требования к организации воспитания обучающихся

6.3.1. Условия организации воспитания.

Для реализации Программы определены следующие формы воспитательной работы с обучающимися:

- информационно-просветительские занятия (лекции, встречи, совещания, собрания и т.д.)
- массовые и социокультурные мероприятия;
- спортивно-массовые и оздоровительные мероприятия;

- деятельность творческих объединений, студенческих организаций;
- психолого-педагогические тренинги и индивидуальные консультации;
- научно-практические мероприятия (конференции, форумы, олимпиады, чемпионаты и др.);
- профориентационные мероприятия (конкурсы, фестивали, мастер-классы, квесты, экскурсии и др.);
- опросы, анкетирование, социологические исследования среди обучающихся.

6.4. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 04 Культура, искусство, указанных во ФГОС СПО (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее трех лет).

Квалификация педагогических работников отвечает квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и (или) профессиональных стандартах (при наличии).

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации не реже одного раза в три года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 04 Культура, искусство, а также в других областях профессиональной деятельности и (или) сферах профессиональной деятельности при условии соответствия полученных компетенций требованиям к квалификации педагогического работника.

Доля педагогических работников (в приведенных к целочисленным значениям ставок), имеющих опыт деятельности не менее 3 лет в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 04 Культура, искусство, в общем числе педагогических работников, обеспечивающих освоение обучающимися профессиональных модулей образовательной программы, должна быть не менее 5 процентов.

6.5. Требования к применяемым механизмам оценки качества образовательной программы:

а) качество образовательной программы определяется в рамках системы внутренней оценки, а также системы внешней оценки на добровольной основе;

б) в целях совершенствования образовательной программы образовательная организация при проведении регулярной внутренней оценки качества образовательной программы привлекает работодателей и их объединения, иных юридических и (или) физических лиц, включая педагогических работников образовательной организации;

в) внешняя оценка качества образовательной программы может осуществляться в рамках профессионально-общественной аккредитации, проводимой работодателями, их объединениями, а также уполномоченными ими организациями, в том числе иностранными организациями, либо авторизованными национальными профессионально-общественными организациями, входящими в международные структуры, с целью признания качества и уровня подготовки выпускников, освоивших образовательную программу, отвечающими требованиям профессиональных стандартов, требованиям рынка труда к специалистам соответствующего профиля.