

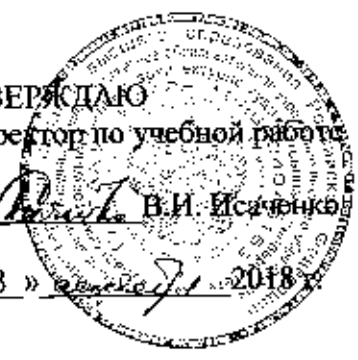


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
 ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
 «УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
 (УрГАХУ)

УТВЕРЖДАЮ  
 Проректор по учебной работе

*В.И. Исаенко*  
 В.И. Исаенко

« 3 » сентября 2018 г.



**ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ  
 ПО ПОЛУЧЕНИЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УМЕНИЙ  
 И ОПЫТА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ 2**

Специальность  
**54.05.03 Графика**

Специализация  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация выпускника  
**Художник анимации и компьютерной графики**

Форма обучения  
**Очная**

## 1. Вид, тип практики, способ(ы) и форма ее проведения

Вид практики	производственная
Тип практики	научно-исследовательская работа
Способ(ы) проведения практики	стационарная, выездная
Форма проведения практики	дискретно: – по видам практик – путем выделения в календарном учебном графике непрерывного периода учебного времени для проведения каждого вида практики

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика входит в вариативную часть образовательной программы - блок Б2 «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)».

Практика базируется на освоении студентами дисциплин и разделов дисциплин: «Общий курс композиции», «Мультипликат» (1-8 семестры), «Компьютерная графика» (1-8 семестры), «Художественная постановка» (3-8 семестры), «Драматургия мультфильма», «Звуковое оформление фильма» (8 семестр) «Технология производства анимационных фильмов» (5-7 семестры), «Технологии кинопроизводства» (8 семестр), «История кино».

Полученные знания и навыки применяются при освоении дисциплин и разделов дисциплин: «Художественная постановка» (9-10 семестры), «Технологии кинопроизводства» (9 семестр), «Звуковое оформление фильма» (9 семестр), «Компьютерная графика» (9-11 семестры), «Мультипликат» (9-11 семестры), «Основы монтажа», «Операторское мастерство».

## 3. Место и время проведения практики

База практики - УрГАХУ, Институт изобразительных искусств, кафедра графики и анимации, профессиональные организации сферы киноиндустрии.

Практика проводится в конце 8 семестра после завершения студентами теоретического обучения.

Выбор места проведения практики для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов производится с учетом требований доступности места проведения практики для данной категории обучающихся и рекомендации медико-социальной экспертизы, а также индивидуальной программы реабилитации инвалида, выданной федеральным государственным учреждением медико-социальной экспертизы, относительно рекомендованных условий и видов труда.

## 4. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

### 4.1. Перечень компетенций, формирующихся у обучающихся в процессе прохождения практики.

Индекс компетенции	Формируемые компетенции
ПК-1	способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания
ПК-2	способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности
ПК-4	способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта
ПК-5	способность различать художественные особенности и исторические аспекты развития стилевых течений (ренессанс, классицизм, барокко, рококо, готика) в архитектуре, театре, изобразительном искусстве

ПСК-107	свободно владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств
ПСК-109	способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики
ПСК-116	способность демонстрировать владение лидерскими качествами, работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино и на телевидении в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности
ПСК-117	способность использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии
ПСК-118	способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики
ПСК-119	способность использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке

#### 4.2. Планируемые результаты обучения при прохождении практики

В результате прохождения данной практики обучающийся должен приобрести следующие практические навыки, умения, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции:

Планируемые результаты обучения		Индекс компетенции
<b>Знать</b>	исторические и современные технологические процессы при создании авторских произведений искусства; порядок работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии; технику безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке; основные произведения мировой и отечественной литературы и драматургии, историю костюма, мировой материальной культуры и быта	ПК-2, ПК-4, ПСК-117, ПСК-119
<b>Уметь</b>	формулировать изобразительными средствами свой творческий замысел; работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности, применять художественные материалы, техники и технологии при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной график; различать художественные особенности и исторические аспекты развития стилевых течений	ПК-1, ПК-5, ПСК-109, ПСК-116
<b>Владеть</b>	средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью к осмыслению процесса развития материальной культуры и изобразительного искусства; приемами работы с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики;	ПСК-107, ПСК-118

**5. Трудоемкость практики (объем практики в зачетных единицах и ее продолжительность в академических часах)**

Общая трудоемкость производственной практики составляет 6 зачетных единиц, 216 академических часов.

**6. Содержание практики**

№ п/п	Содержание практики (виды учебной работы)	Трудоемкость (в часах)			Формы контроля
		Всего	Работа под руководством преподавателя	Самост. работа студента	
1.	<b>Подготовительный этап</b>	2			отчет о прохождении практики
1.1.	Вводная лекция. Знакомство с объемом работы и местом проведения практики*		1	-	
1.2.	Инструктаж по технике безопасности		1		
2.	<b>Рабочий этап.</b> Разработка и выполнение информационного видеоролика (анимационная инфографика, наглядная и быстрая подача информации).	204			отчет о прохождении практики, отзыв руководителя от организации*
2.1.	<b>Раздел 1. Проектный.</b>	118			
2.1.1	<b>Тема 1.</b> Утверждение темы, художественной концепции видеосюжета. Разработки видеоряда, раскадровки.		20	42	
2.1.2.	<b>Тема 2.</b> Подборка графических приемов для отражения наглядности выбранной тематики.		18	38	
2.2.	<b>Раздел 2. Производственно-технологический.</b>	86			
2.2.1	<b>Тема 1.</b> Подготовка и съемка материала.		24	62	
3.	<b>Завершающий этап</b>	10			отчет о прохождении практики
3.1.	Подготовка, оформление отчета		8	2	
3.2.	Представление отчета о прохождении практики				
	<b>Итого</b>	216	72	144	<b>Зачет с оценкой</b>

\*в случае прохождения практики в профильной организации

**7. Формы отчетности по практике и форма промежуточной аттестации (по итогам практики)**

Аттестация по итогам практики заключается в представлении студентом отчета о прохождении практики, содержащего следующие материалы:

1. Титульный лист (унифицированная форма)
2. Индивидуальное задание на практику.
3. Отзыв о деятельности студентов в период прохождения практики от организации, в которой студент проходил практику, на бланке организации (при наличии), заверенный подписью руководителя организации и печатью организации (при наличии) / Отзыв руководителя практики от кафедры (\*).
4. Описание выполненной работы (включая характеристику базы практики при прохождении практики в профильной организации).
5. Материалы рабочего этапа:  
Раздел 1 – графические зарисовки.  
Раздел 2 – видеофайл.

(\*) В зависимости от места прохождения практики: в профессиональной организации сферы киноиндустрии или на кафедре графики и анимации УрГАХУ.

Аттестация проводится руководителем практики от кафедры. Форма зачета: просмотр предоставленных отчетных материалов. По результатам аттестации обучающемуся выставляется зачет с оценкой.

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике приведен в Приложении 1

## **8. Перечень учебной литературы и ресурсов сети "Интернет", необходимых для проведения практики**

### ***а) основная литература***

1. Анашкина, Н. А. Режиссура телевизионной рекламы : учеб. пособие / под ред. проф. Л. М. Дмитриевой. - М. : Юпити-Дана, 2008. - 207 с. (гриф УМО)
2. Гурский Ю. А. Компьютерная графика / Ю. А. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб. : Питер, 2011. - 688 с.
3. Петров М.Н. Компьютерная графика: учебник для вузов / М. Н. Петров. - 3-е изд. - СПб.: Питер, 2011. - 544 с.

### ***б) дополнительная литература***

1. Асенин С. Волшебники экрана / С. Асенин. - М.: Искусство, 1974.
2. Асенин С. Пространство мультфильма/ С. Асенин. - Таллин.: Периодика, 1986.
3. Асенин С. Мир мультфильма/ С. Асенин. - М.: Искусство, 1986.
4. Богданов М.А. Художник и литературный сценарий / М.А. Богданов. - М: Искусство, 1965.
5. Вайсфельд В.С. Драматургия в кино / В.С.Вайсфельд. - М.: ВСПК, 2005.
6. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм / С. Гинзбург. - М.: Искусство, 1957
7. Зоркая Н. М. История советского кино / Н.М. Зоркая. - СПб.: Алетсия, 2005. — 544с., илл. ISBN 5-89329-457-2.
8. Иванов-Вано И. Кадр за кадром / И.Иванов-Вано. - М.: Искусство, 1980.
9. Корганов, Т.И., Фролов, И.Д. Кино и музыка. Музыка и драматургия фильма / Т.И. Корганов, И.Д. Фролов. - М., 1964.
10. Кузнецова В. Костюм на экране / В.Кузнецова. - Л.: Искусство, 1975.
11. Мировая художественная культура: изобразительное искусство, музыка и театр / Е. П. Львова [и др.]. - СПб.: Питер, 2008. - 432 с.
12. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве сост. и авт. Вступ. Статья С. Асенин. - М.: Искусство, 1983.

### ***в) Интернет-ресурсы***

1. Уроки по работе в пакете Adobe (Adobe CS3- CS5): <http://www.render.ru>
2. <http://www animator.ru>
3. <http://uroki-online.com/other/actor/>

### ***г) ресурсы ЭБС(Университетская библиотека ONLINE (biblioclub.ru))***

1. Григорьева, И. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс] / И. В. Григорьева. - М.: Прометей, 2012. - 298 с. - 978-5-4263-0115-3. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=211721>
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика. Динамика,реалистические изображения [Электронный ресурс] / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. - М.: Диалог-МИФИ, 1995. - 280 с. - 5864040614. Режим доступа:<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731>
3. Джошуа, П. Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу [Электронный ресурс] / П. Джошуа. - : ДМК Пресс - 400 с. - 5-94074-360-9. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=86153>

4. Костюкова, Н. И. Введение в компьютерную графику. Методические рекомендации [Электронный ресурс] / Н. И. Костюкова. - : Сибирское университетское издательство, 2003. - 80 с. - 5-94087-105-4. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=57174>
5. Крылов, В. А. Драматургия [Электронный ресурс] / В. А. Крылов. - М.: Директ-Медиа, 2012. - 47 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=96532>

**9. Перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем:**

Название	Источник	Доступность для студентов
Приложения Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе УрГАХУ
Пакет Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе УрГАХУ

#### **10. Материально-техническое обеспечение практики**

Для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопроектор, компьютер).

При прохождении производственной практики на кафедре графики и анимации УрГАХУ для рабочего этапа необходима мастерская, оборудованная профессиональными спецстолами со стеклом и лампами, компьютерный класс с необходимым программным обеспечением, сканером, фото- и видеоаппаратурой.

При прохождении практики в организации материально-техническое обеспечение рабочего этапа практики осуществляется принимающей стороной в соответствии с пунктом 2.1.5. договора на проведение практики студентов.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО специальности 54.05.03 Графика.

Программа практики разработана:

Программа практики разработана:  
Доцент кафедры графики и анимации  
Климова И.С.

  
подпись

Ст. преподаватель кафедры графики и анимации  
Ногудин П.А.

  
подпись

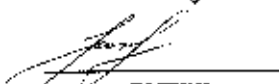
Программа одобрена на заседании кафедры Графики и анимации

Заведующая кафедрой графики и анимации  
профессор Черкасова О.Л.

  
подпись

Согласовано:

Директор библиотеки Нохрина Н.В.

  
подпись