

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.05.2023 19:44:03
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-проектной работе



Н.А. Попова

«29» мая 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
ОПЦ.18 ГРАФИКА ПЕРСОНАЖЕЙ**

Специальность:

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Уровень базового образования обучающихся:

Основное общее образование

Вид подготовки:

Базовый

Квалификация выпускника:

Дизайнер

Профиль:

Гуманитарный

Форма обучения:

Очная

Челябинск 2023

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.18 Графика персонажей разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 308 от 05.05.2022.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи



Ю.В.Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ. 18 Графика персонажей	3
2. Структура и содержание учебного предмета	6
3. Условия реализации учебного предмета	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета	11

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

ОПЦ. 18 Графика персонажей

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета ОПЦ.18 Графика персонажей обучающийся должен

уметь:

- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения;
- выполнять стилизацию персонажей согласно их сущности, характеру, роли в игре
- анализировать движение человека в реальной жизни и переносить его на персонажей, обдуманно выделяя и видоизменяя ключевые фазы движения согласно творческому замыслу и композиционному решению игры;
- создавать правдоподобные и выразительные персонажи;
- выбирать технику графики персонажей согласно творческому замыслу;
- анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере графики персонажей;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения предмета «Графика персонажей»;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся графики персонажей;
- ориентироваться в терминах и определениях.

знать:

- принципы разработки персонажей;
- основные принципы достижения динамичности в позах персонажей;
- основные принципы разработки и правдоподобной анимации мимики;
- определения, виды и цели графики;
- особенности современного рынка графики;
- виды и специфику графики персонажей;
- базовые технологии компьютерной графики;
- особенности, достоинства и недостатки графики персонажей в индустрии компьютерных игр;
- понятие и роль художественного образа в индустрии компьютерных игр;
- особенности восприятия персонажей различными категориями потребителей.

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы предмета:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 28 часов

2. Структура и содержание учебного предмета

2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	28
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	28
в том числе:	-
лекционные занятия	14
практические занятия	14
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой (итоговый просмотр работ, защита проектов)

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОПЦ.18 Графика персонажей

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
6 семестр			
Тема 1. Введение. Предмет и метод, задачи курса «Графика персонажей»	Содержание учебного материала Понятийно-терминологический аппарат. Графика как основа изобразительного искусства. Роль графики в индустрии компьютерных игр. Классификация графики в индустрии компьютерных игр: функции, цели и виды. История развития графики в компьютерных играх.	2	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25
Тема 2. Графика персонажей и целевая аудитория компьютерных игр	Содержание учебного материала Обзор целевой аудитории компьютерных игр. Особенности графики персонажей для различных целевых групп (лекция-дискуссия)	2	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Исследование и анализ влияние целевой аудитории на оформление персонажей компьютерных игр (детская, женская, мужская и т.д. целевые аудитории)	2	
Тема 3. Образ и идея персонажа на основе сценария игры	Содержание учебного материала Основы исследования сценария компьютерной игры, принципы работы с готовыми сценариями игры; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг; понятие нарратива.	2	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Исследование и анализ успешных и неуспешных персонажей компьютерных игр	2	
Тема 4. Креативные методы и технологии создания замысла персонажа	Содержание учебного материала Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего персонажа; основы генерации новых идей, художественнообразных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм.	2	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Разработка концепт-артов на основе креативных технологий.	2	
Тема 5. Виды персонажей при создании компьютерных игр	Содержание учебного материала Виды персонажей в современных компьютерных играх. Персонажи: Протагонист, Антагонист, Противники, Нейтральные персонажи. Особенности и специфика создания. Стилистика игры и ее влияние на внешний вид героев.	4	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Разработка концепт-артов для персонажа по заданной тематике	4	

Тема 6. Основы дизайна персонажа: образ и язык форм	Содержание учебного материала	2	ОК 1-5, 9 ПК 1.1-1.3, ПК-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25
	Виды графики персонажей при создании компьютерных игр. Работа с идеями. Этапы работы над персонажем. Психология форм. Композиционные приемы, используемые при создании персонажа.		
	Практические занятия обучающихся:	4	
	1. Разработка образа персонажа. Прорисовки персонажа на основе описания характера (портрет в текстовой форме). 2. Прорисовка скетч рисунков персонажа. Психология форм. Поиск силуэта и формы. 3. Прорисовка скетч рисунков персонажа, поиск разных техник. Разработка персонажей для анимации в цвете.		
Всего		28	

3. Условия реализации учебного предмета

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОПЦ.18 Графика персонажей требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер</p>

	<p>Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
--	---

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета

Печатные издания

1. Анатомия для художников [Текст]: учеб. пособие / пер. с англ. А. Степанова, И. Борисова, Е. Ильина. - М.: АСТ, 2018. - 128 с.: ил.
2. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц [Текст]: учебник / М.Ц. Рабинович. - 3-е изд. - М.: Юрайт, 2018. - 208 с.
3. Сокольникова, Н.М. История изобразительного искусства. В 2-х т. Т.1 [Текст]: учебник / Н.М. Сокольникова. - 7-е изд., стереотип. - М.: Академия, 2018. - 304с.: ил. - (Бакалавриат).
4. Сокольникова, Н.М. История изобразительного искусства. В 2-х т. Т.2 [Текст]: учебник / Н.М. Сокольникова. - 7-е изд., стереотип. - М.: Академия, 2018. - 208с.: ил. - (Бакалавриат).

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Беляева, О. А. Композиция : практическое пособие / О. А. Беляева. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2022 ; Кемерово : Изд-во КемГИК. — 59 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495911> (дата обращения: 20.05.2023).
2. Воронова, И.В. Основы композиции : учебное пособие / И. В. Воронова. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2022. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495498> (дата обращения: 20.05.2023).
3. Лысенков, Н. К. Пластическая анатомия : учебник для СПО / Н. К. Лысенков, П. И. Карузин. — Москва: Юрайт, 2023. — 240 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516369> (дата обращения: 20.05.2023).
4. Рабинович, М. Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц : учебник для СПО / М. Ц. Рабинович. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2023. — 251 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/512543> (дата обращения: 20.05.2023).
5. Скакова, А. Г. Рисунок и живопись : учебник для СПО / А. Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2023. — 164 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517866> (дата обращения: 20.05.2023).

Дополнительные источники

1. Бурганов, И.А. Учимся лепить.Скульптура.Портрет [Текст]: советы начинающим / И.А. Бурганов. - М.: Юный художник, 2015. - 32с.: ил.
2. Механик, Н. Основы пластической анатомии [Текст]: учебник / Н.Механик. - репринт.изд. - М.: 2016. - 350с.: ил.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - выполнять стилизацию персонажей согласно их сущности, характеру, роли в игре - анализировать движение человека в реальной жизни и переносить его на персонажей, обдуманно 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – защита презентаций, проверка творческих работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ, защита проектов</p>

<p>выделяя и видоизменяя ключевые фазы движения согласно творческому замыслу и композиционному решению игры;</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать правдоподобные и выразительные персонажи; - выбирать технику графики персонажей согласно творческому замыслу; - анализировать, опираясь на теоретическую базу, практическую деятельность в сфере графики персонажей; - решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения предмета «Графика персонажей»; - выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся графики персонажей; - ориентироваться в терминах и определениях. 	
<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы разработки персонажей; - основные принципы достижения динамичности в позах персонажей; - основные принципы разработки и правдоподобной анимации мимики; - определения, виды и цели графики; - особенности современного рынка графики; - виды и специфику графики персонажей; - базовые технологии компьютерной графики; - особенности, достоинства и недостатки графики персонажей в индустрии компьютерных игр; - понятие и роль художественного образа в индустрии компьютерных игр; - особенности восприятия персонажей различными категориями потребителей 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ, проверка творческих работ</p> <p><i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ, защита проектов</p>