Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 13.09.2023 17:34:50
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

Утверждаю
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского
_____ С.Ю.Биричев
«27» мая 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Анимация

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль: **Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, Очно-заочная

Москва 2021 г.

Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2021 году в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
- Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённой в 2017 году.
- Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённым в 2021 году.

Год начала подготовки: 2021.

Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Анимация» следует отнести:
— изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Анимация» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:
— Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры;
— Изучение видов и принципов анимационной графики;
— Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта;
— Разработка собственных анимационных проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
— Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Анимация» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Анимация» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части блока 1:

— Графическая подача проекта (дизайн-проектирование),
— История дизайна,
— Проектная графика и типографика

В вариативной части Блока 1:

— Веб-дизайн,
— Компьютерные технологии в графическом дизайне,
— Основы производственного мастерства

В блоке 2 (Практики):

— Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности (мастерство),
— Творческая практика (художественно-проектная),
— Преддипломная практика.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Коды компетенции	Результаты освоения ОП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-3	способностью к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих **Уметь**: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть**: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям

4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	7-8	216/ 6,00	136	-	-	136	144	-	Экз
		7	108/ 3,00	56	-	-	56	52	-	Экз
		8	108/ 3,00	80	-	-	80	28	-	Экз
Очно-заочная	5	9-10	216/ 6,00	28	-	-	28	188	-	Экз
		9	108/ 3,0	18	-	-	18	90	-	Экз
		10	108/ 3,00	10	-	-	10	98	-	Экз

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	История и теория анимации	Рассмотрение стилистики классической и современной анимации. Выявление общих черт и характерных приемов в рамках каждого стилистического направления. 12 принципов анимации.
2	Stop-motion анимация	Разные виды покадровой анимации и способы её создания
3	Компьютерная анимация	Различные приемы создания анимации в After Effects
4	Анимация интерфейсов	Базовые принципы интерфейсной анимации, помощь пользовательскому опыту

5. Образовательные технологии.

Методика преподавания дисциплины «Анимация» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития е обучающихся профессиональных навыков:

— обсуждение текущих результатов работы над комплексом учебных заданий (КУЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных частей КУЗ;

— выполнение обучающимися индивидуально или в группе отдельных практических работ из КУЗ в учебной мастерской;

— групповые просмотры видеоматериалов преподавателя;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области анимации и графического дизайна;

— консультации по проблемам работы над КУЗ в электронной переписке.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочным средством освоения дисциплины являются

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины);

— Комплекс учебных заданий (КУЗ).

Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса) — В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Комплекс учебных заданий — это ряд отдельных заданий и упражнений, отрабатывающих определенные аспекты изученного материала. Результат их выполнения позволяет оценить качество знаний и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

КУЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

КУЗ по дисциплине «Анимация» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и

навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение КУЗ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения КУЗ по дисциплине «Анимация» обучающийся должен:

— знать возможности выразительных средств анимационного искусства, его историю и теорию, технологические особенности цифровой графики и др;

— уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и материалов раздела; точно следовать поставленной цели и задачам учебных заданий; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам;

— владеть технологическими и художественными приемами работы в различных техниках анимационной графики; навыками работы с программами для создания покадровой и компьютерной анимации.

Форма КУЗ варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в КУЗ в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Электронная презентация КУЗ представляет собой обязательный для соответствующих разделов (см. таблицу далее) элемент. Презентация КУЗ оценивается отдельно (см. раздел «Формы промежуточной аттестации»).

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов над КУЗ, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

Раздел/семестр	тематика раздела	Комплекс учебных заданий	допустимые формы отчета	Электронная презентация
1	История и теория анимации	*Изучение законов анимации, просмотр подборок видео*	Групповые и индивидуальные доклады, прохождение тестов в СДО	-
2		*Пиксиляция (групповое задание)*	Видеоролик .mp4	+

	Stop-motion анимация	*Серия роликов с предметной анимацией, отработка навыка работы с Dragonframe*	Видеоролик .mp4	+
3	Компьютерная анимация	*Создание группы заданий, направленных на практическое изучение работы в After Effects (например: trimpass, работа с логотипом, псевдо 3D, joystick и др.) и создание полноценного итогового ролика с использованием полученных навыков*	Видеоролик .mp4	+
4	Анимация интерфейсов	*Создание ряда анимированных экранов, раскрывающих взаимодействие пользователя с интерфейсом*	Видеоролик .mp4	+

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Анимация».

7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Анимация» формируются следующие компетенции:

Кодкомпетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**
ПК-3	способностью к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимация».

Показатель	**Критериоценивания**			
	неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
ПК-3 авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации				
Знать: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих
Уметь: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие умению оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении	Обучающийся демонстрирует полное соответствие умению оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Свободно оперирует приобретенным умением при выполнении проектно-художественного задания.

			проектно-художественного задания.	
Владеть: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям.	Обучающийся в неполном объеме владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям, допускаются значительные ошибки. Обучающийсяиспытываетзначительныезатрудненияпривыполнении проектно-художественногозадания.	Обучающийся в основном владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в полном объеме владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям при выполнении проектно-художественного задания.

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание: Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная

аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине является комплекс учебных заданий с электронной презентацией.

Также формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация проекта.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Анимация» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над КУЗ

— за презентацию проекта

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	**Максимальный балл**
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над ПХЗ	70
Презентация проекта	10

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	**Балл для промежуточной аттестации**
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16

91-100	20

Работа над КУЗ оценивается по следующим критериям:

Шкалаоценивания	**Описание**
Отлично	Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. КУЗ отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
Хорошо	Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. КУЗ обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
Удовлетворительно	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. КУЗ отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не полностью соответствует экспозиционным требованиям.
Неудовлетворительно	Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. КУЗ отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	**Описание**
0	Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественном решении проекта.
1-4	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальном художественном решении проекта.

5-7	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальное художественное решение проекта.
8-10	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта; полностью демонстрирует уникальное художественное решение проекта.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература:

1. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional — Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009 год — 112 страниц (http://www.knigafund.ru/books/178731)
2. Петров А. А. Классическая анимация : нарисованное движение: учебное пособие — ВГИК, 2010 год — 197 страниц (http://www.knigafund.ru/books/181839)
3. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие — НГТУ, 2010 год — 99 страниц (http://www.knigafund.ru/books/186147)

б) дополнительная литература:

4. Молочков В.П. Макетирование и верстка в AdobeInDesign. – М.: Национальный Открытый Университет, 2016. – 358 с. (http://www.knigafund.ru/books/177629)
5. Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие. – М.: Кигито-Центр, 2013. – 172 с. (http://www.knigafund.ru/books/177534)

б) программное обеспечение:

• Операционные системы Mac OS и Windows (новейшие версии).

• Графический пакет Adobe Creative Suite, включающий в себя программы Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Acrobat Professional, Adobe Media Encoder, Adobe Audition, Cinema 4D Lite, программа Dragonframe.

• Наборы актуальных видео кодеков.

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

- mindmeister.com
- https://helpx.adobe.com
- trello.com
- https://drive.google.com
- https://multator.ru,
- Аниматрон
- http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_80.php,
- goanimate.com,
- www.powtoon.com,
- www.wideo.co,
- moovly.com,
- xplainto.me,
- www.videoscribe.co

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Компьютерные аудитории 3319/3320: столы и стулья, компьютеры, экран, проектор, принтер, два сканера, рабочее пространство для построения анимационной сцены, штативы для камер, кабели синхронизации. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер

10. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

11. Методические рекомендации для преподавателя

Дисциплина состоит большей частью из практических занятий, направленных на освоение обще-профессиональных и профессионально-специализированных компетенций дизайнера-мультимедиа и формирование творческой личности.

Принцип обучения – индивидуальный подход к каждому студенту с учетом его творческого потенциала и особенностей. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве дизайнера, специалиста по мультимедийным проектам.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

Программу составили:
Старший преподаватель, /Е.И. Тулин/
преподаватель /А.С. Алейникова/

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

15 апреля 2021 г., протокол № ____

Заведующий кафедрой /Е.Б. Третьяк/

Фонды оценочных средств представлены в приложении к рабочей программе.

Приложение 1 к
рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Направление подготовки: **54.03.01 «Дизайн**

ОП (профиль): Графический дизайн мультимедиа

Форма обучения: очная, очно-заочная

Вид профессиональной деятельности: (В соответствии с ФГОС ВО)

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Анимация

Составители: Е.И. Тулин, А.С. Алейникова

Москва, 2021 год

Таблица 1

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Анимация					
54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		**Перечень компонентов**	**Технология формирования компетенций**	**Форма оценочного средства**	**Степени уровней освоения компетенций**
Код компетенции	**Формулировка**				
ПК-3	способностью к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих **Уметь:** оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть:** навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	КУЗ	***Базовый уровень:*** – ***Повышенныйуровень:*** –

Таблица 2

Перечень оценочных средств по дисциплине Анимация

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Комплекс учебных заданий (КУЗ)	Ряд завершенных авторских произведений, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат их выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций. Для успешного выполнения КУЗ обучающийся должен: — знать свойства графики в различных видах анимации; свойства различных медиа и их влияние на качество и характер анимации; — уметь уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и наглядных материалов; точно следовать поставленной цели и задачам ПХЗ; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам; — владеть технологическими и художественными приемами работы в различных компьютерных программах по созданию анимации	Тема Комплекса учебных заданий