



Утвърдил:

Директор на ЦПО

**УЧЕБЕН ПЛАН  
ЗА ПРИДОБИВАНЕ НА ТРЕТА СТЕПЕН НА ПРОФЕСИОНАЛНА  
КВАЛИФИКАЦИЯ**

Професионално направление	Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти	Код:213
Професия	Компютърен аниматор	Код: 213050
Специалност	Компютърна анимация	Код: 2130501
Степен на професионална квалификация	Трета	
Ниво по НКР:	4	
Срок на обучение:	до 18 месеца	
<b>Общ брой часове:</b>	<b>960</b>	
от които:		
брой часове по теория:	<b>486</b>	
брой часове по практика:	<b>474</b>	
Форма на обучение:	Дневна	
Организационна форма	Квалификационен курс	
Минимално входящо образователно равнище:	средно образование или придобито право за явяване на държавни зрелостни изпити за завършване на средно образование и се определя с държавните образователни изисквания за придобиване на квалификация по професии	

гр. София

## I. Нормативни основания

Настоящият учебен план и учебна програма по отделните предмети/модули от него са разработени:

- ✓ На основание чл. 13г от ЗПОО и чл. 13д, ал. 4 от ЗПОО;
- ✓ В съответствие с: чл. 27, ал. 2, 4, 5 и 6; чл.28, чл.28а, чл.1, 2 и 3, т. 2; чл.28б, ал. 1, 2 и 3, т.2; чл.28в, ал. 1, 2 и 3, т. 2; чл. 29 от ЗПОО;
- ✓ В съответствие с държавния образователен стандарт (ДОС) за придобиване квалификация по професията „Компютърен аниматор“ (или ДОО, обнародвани преди промяната в ЗПОО от 01.08.2016 г.), приет с Наредба № 79 от 11.03.2013 г., издадена от МОН;
- ✓ В съответствие с рамкови програми Б (чл.9, чл. 12, т. 1, буква „а“ от ЗПОО).

## II. Очаквани резултати от обучението:

- ✓ По ДОО за придобиване на квалификация по професии, публикувани в ДВ до 2016г.

Резултати от ученето		
Знания	Умения	Компетентности
1.1. Знае и прилага правилата за здравословни и безопасни условия на труд 1.2. Знае и прилага правилата за пожарна и аварийна безопасност 1.3. Познава различните видове компютърна техника, вредните въздействия на различните устройства и правилата за безопасна работа с тях 1.4. Познава и спазва изискванията за опазване на околната среда	1.1. Оказва първа помощ при възникване на инцидент 1.2. Реагира адекватно при инциденти на работното място	<b>1. Спазва изискванията за здравословни и безопасни условия на труд</b>
2.1. Познава изискванията на Кодекса на труда по отношение на трудовата дисциплина, спазването на работното време задължителните	2.1. Осъществява конструктивна комуникация в работния екип	<b>2. Спазва изискванията на трудовото законодателство</b>

<p>почивки, отпуските</p> <p>2.2. Познава видовете договори за полагане на труд, формите на заплащане, правата и задълженията си</p> <p>2.3. Описва структурата на различните видове фирми и организации</p> <p>2.4. Описва структурата, съдържанието и различните видове трудови договори, заявления за отпуски, постъпване и напускане на работа</p>		
<p>3.1. Знае специфичен за компютърната анимация софтуер</p>	<p>3.1. Изготвя различни видове документи, свързани с професионалната дейност</p> <p>3.2. Намира необходимата документация, спецификации и стандарти в интернет</p> <p>3.3. Използва различните периферни устройства в дадена компютърна система – принтер, скенер и др., при изпълнение на съответните задачи</p> <p>3.4. Работи със специфичен за компютърната анимация софтуер</p> <p>3.5. Използва различни комуникационни средства за обмен на съобщения и файлове с членовете на работния екип</p>	<p><b>3. Използва устройствата и програмите от дадена компютърна система</b></p>
<p>4.1. Описва в исторически план основните етапи в развитието на анимацията</p> <p>4.2. Описва принципите и техниките, използвани в различните етапи от развитието на анимацията</p> <p>4.3. Посочва основните операции</p>	<p>4.1. Работи с основните операции в процеса на създаване на анимационни филми с помощта на компютър</p>	<p><b>4. Познава основите на компютърната анимация и етапите в нейното развитие</b></p>

<p>в процеса на създаване на анимационни филми с помощта на компютър</p> <p>4.4. Описва характеристиките и особеностите на файловете формати и видовете графични формати, използвани в компютърната анимация</p> <p>4.5. Определя характеристиките на анимационен продукт и критериите за качеството му</p> <p>4.6. Познава различните техники и технологии за създаване на анимация (класическа плакова технология, рисунка върху хартия, рисунка върху лента, живопис под камера, пясъчни техники, иглен екран, изрезкови техники, обемни техники, пиксилация, 2D и 3D компютърно генериране на обекти</p>		
<p>5.1. Знае и прилага графични ефекти върху отделни елементи или цели изображения</p>	<p>5.1. Умее да рисува различни елементи и обекти за създаване на графични изображения</p> <p>5.2. Преобразува рисувани изображения в електронен формат със скенер или таблет</p> <p>5.3. Умее да създава изображения чрез комбиниране на обекти от други изображения</p> <p>5.4. Извършва геометрични трансформации на графични изображения или отделни техни части</p> <p>5.5. Умее да преобразува</p>	<p><b>5. Създава изображения с програми за растерна и векторна графика</b></p>

	изображения от векторен в растерен формат и обратно 5.6. Трансформира графични изображения в подходящ за компютърната анимация формат	
<p>6.1. Познава характеристиките и спецификата на съвременната компютърна анимация</p> <p>6.2. Описва специфичните изисквания за създаване на анимационен продукт</p> <p>6.3. Познава и категоризира по сложност основните видове софтуерни продукти, използвани в компютърната анимация</p> <p>6.4. Описва творческия подход при работа в тримерно пространство от гледна точка на използваните основни естетически категории</p>	6.1. Проследява основните фази при създаване на анимационен продукт чрез използване на специализиран софтуер за компютърна анимация	<b>6. Прилага основните техники, използвани в компютърната анимация</b>
<p>7.1. Рисува сцени и обекти от анимационен филм</p> <p>7.2. Позиционира сегменти от модела с помощта на прототипи на анимационните обекти</p>	<p>7.1. Участва в създаването на концепция и сценарий на компютърен анимационен филм</p> <p>7.2. Осъществява последователно процесите, свързани с моделиране и анимиране на обекти</p> <p>7.3. Добавя визуални и звукови ефекти към анимирани обекти</p> <p>7.4. Анимира сцени от анимационен филм с ключови кадри</p>	<b>7. Създава анимационен филм, като използва специализиран софтуер</b>

### III. Завършване и удостоверяване на професионалното обучение по рамкова програма Б

- ✓ Начално професионално обучение с придобиване на трета степен на ПК завършва с полагане на **държавен изпит** за придобиване на професионална квалификация – по теория и практика на професията.
- ✓ Придобитата трета степен се удостоверява със Свидетелство за професионална квалификация номенклатурен № 3-54, съгласно т. 20 от приложение 4 към чл. 31 на Наредба № 8 от 11.08.2016 г. за информацията и документите за системата на предучилищното и училищното образование.

#### УЧЕБЕН ПЛАН РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ ПО ВИДОВЕ ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА, ПО УЧЕБНИ ПРЕДМЕТИ И ЧАСОВЕ

№	НАИМЕНОВАНИЕ НА УЧЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ	Брой часове		
		Общ брой часове	Теория	Прак тика
<b>ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА</b>				
<b>A.</b>	<b>ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ</b>	<b>900</b>	<b>456</b>	<b>444</b>
<b>A1. ОБЩА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА</b>				
1.	Здравословни и безопасни условия на труд	8	8	-
2.	Предприемачество	8	8	-
3.	Икономика	8	8	-
<b>Общ брой часове: A1</b>		<b>24</b>	<b>24</b>	<b>-</b>
<b>A2. ОТРАСЛОВА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА</b>				
4.	Чужд език по професията	16	16	-
5.	История на изкуството	24	24	-
6.	Компютърна графика	24	24	-
7.	Рисуване	32	32	-
8.	Предпечатна подготовка	24	24	-
9.	Фотография и видеотехника	24	24	-
<b>Общ брой часове: A2</b>		<b>144</b>	<b>144</b>	<b>-</b>
<b>A3. СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА</b>				
10.	Компютърна анимация	112	112	--
11.	Графичен дизайн	24	24	-
12.	WEB дизайн	16	16	-
13.	Мултимедийни технологии	24	24	-
14.	Рисуване	32	32	-
15.	Комбинаторика и цветознание	24	24	-
16.	Анимационна режисура	24	24	-
17.	Кино	32	32	-
<b>Общ брой часове: A3</b>		<b>288</b>	<b>288</b>	<b>-</b>

№	НАИМЕНОВАНИЕ НА УЧЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ	Брой часове		
		Общ брой часове	Теория	Прак тика
<b>ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА</b>				
	<b>Общ брой часове: А2+А3</b>	<b>432</b>	<b>432</b>	<b>-</b>
<b>ПРАКТИЧЕСКО ОБУЧЕНИЕ</b>				
<b>18.</b>	<b>Учебна практика</b>			
18.1.	Компютърна анимация	224	--	224
18.2.	Операторство	40	-	40
18.3.	WEB дизайн	64	-	64
<b>19.</b>	<b>Производствена практика</b>	<b>116</b>	<b>-</b>	<b>116</b>
	<b>Общ брой часове за практическо обучение</b>	<b>444</b>	<b>-</b>	<b>444</b>
<b>Б.</b>	<b>ИЗБИРАЕМИ УЧЕБНИ ЧАСОВЕ: РАЗШИРЕНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА</b>	<b>60</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
1.	Перспектива	60	30	30
2.	Бизнес комуникации	60	30	30
	<b>Всичко А+Б:</b>	<b>960</b>	<b>486</b>	<b>474</b>

#### ОБЯСНИТЕЛНИ БЕЛЕЖКИ

1. Завършването на един модул се удостоверява съгласно т. 19 от приложение № 4 на НАРЕДБА № 8 от 11.08.2016 г. за информацията и документите за системата на предучилищното и училищното образование с УДОСТОВЕРЕНИЕ ЗА ПРОФЕСИОНАЛНО ОБУЧЕНИЕ.
2. Пълният курс на обучението (обхваща всички модули) дава възможност за придобиване на степен на професионална квалификация по професията (специалността).
3. Професионалното обучение за придобиване на степен на професионална квалификация завършва с полагане на държавни изпити по теория и практика на професията, съгласно чл. 33 от ЗПОО и наредба на министъра на образованието и науката /Наредба № 3/15/04.2003 г. за системата за оценяване (ДВ, бр. 37/22.04.2003 г.)/
4. Държавните изпити по теория и практика на професията се провеждат по национални изпитни програми в съответствие с държавните образователни изисквания /СТАНДАРТИ/ за придобиване на квалификация по професията.
5. Завършеното професионално обучение с придобиване на степен на професионална квалификация се удостоверява, съгласно т. 19 от приложение № 4 на НАРЕДБА № 8 от 11.08.2016 г. за информацията и документите за системата на предучилищното и училищното образование със СВИДЕТЕЛСТВО ЗА ПРОФЕСИОНАЛНО ОБУЧЕНИЕ.