**МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА**

# Н А Р Е Д Б А

**№** …….

**за придобиване на квалификация по професията**

**„АНИМАЦИЯ“**

## Раздел I
## Общи положения

Чл. 1. С тази наредба се определя държавният образователен стандарт (ДОС) за придобиването на квалификация по професията код 021106 "Анимация" от област на образование "Изкуства" и професионално направление код 0211 "Аудио-визуални техники и производство на медийни продукти" съгласно Списъка на професиите за професионално образование и обучение по чл. 6, ал. 1 от Закона за професионалното образование и обучение.

Чл. 2. Държавният образователен стандарт за придобиването на квалификация по професията код 021106 "Анимация" съгласно приложението към тази наредба определя изискванията за придобиването на трета степен на професионална квалификация по професията, за придобиване на квалификация по част от професията, както и за достигане на отделни единици резултати от ученето.

Чл. 3. Въз основа на ДОС по чл. 1 и рамковите програми по чл. 10, ал. 3, т. 2, 3 и 5 от Закона за професионалното образование и обучение се разработват типови учебни планове за ученици, учебни планове за лица, навършили 16 години, и учебни програми за обучението по професията.

ПРОЕКТ

## Раздел II

## Съдържание на държавния образователен стандарт

(1) Държавният образователен стандарт по чл. 1 определя изискванията към кандидатите, описанието на професията, единиците резултати от учене за придобиване на трета степен на професионална квалификация по професията, критериите и средствата за оценяване на всяка единица резултат от учене, съвкупността от единици резултати от ученето, които формират придобиването на квалификация по част от професия, изискванията към материалната база и изискванията към обучаващите.

(2) Държавният образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията включва общата, отрасловата и специфичната професионална подготовка с необходимите професионални компетентности, които гарантират на обучаемия възможността за упражняване на професията след завършване на обучението.

## Заключителни разпоредби

§ 1. Учебните планове и учебните програми по чл. 3, разработени въз основа на тази наредба, започват да се прилагат от учебната 2026 - 2027 г. за учениците, които постъпват в VIII клас в училищното професионално образование и обучение, а за лица, навършили 16 години - от 1 януари 2026 г.

§ 2. Тази наредба се издава на основание чл. 22, ал. 6 във връзка с ал. 2, т. 6 от Закона за предучилищното и училищното образование.

**КРАСИМИР ВЪЛЧЕВ**

*Министър на образованието и науката*

ПРОЕКТ

*Приложение към чл. 2*

# ДЪРЖАВЕН ОБРАЗОВАТЕЛЕН СТАНДАРТ ЗА ПРИДОБИВАНЕ НА КВАЛИФИКАЦИЯ ПО ПРОФЕСИЯТА „АНИМАЦИЯ“

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Професионално направление:** | | | | | |
| **0211** | **Аудио-визуални техники и производство на медийни продукти** | | | | |
| **Професия** | | | | | |
| **021106** | **Анимация** | | | | |
| **Степени на професионална квалификация** | | **-** | **-** | **III** | **-** |
| **Ниво по Национална квалификационна рамка (НКР)** | | **-** | **-** | **4** | **-** |
| **Ниво по Европейска квалификационна рамка (ЕКР)** | | **-** | **-** | **4** | **-** |

ПРОЕКТ

**1. Изисквания към кандидатите**

1.1. Изисквания към кандидатите за входящо минимално образователно и/или входящо квалификационно равнище за придобиване на трета степен на професионална квалификация съгласно Закона за професионалното образование и обучение.

За придобиване на трета степен на професионална квалификация по професията „Анимация“ от Списъка на професиите за професионално образование и обучение, утвърден от министъра на образованието и науката със Заповед № РД09-2230 от 09.08.2024 г. изискванията за входящото минимално образователно равнище към кандидатите са:

**1.1.1. За придобиване на трета степен на професионална квалификация**

- за ученици - завършено основно образование
- за лица, навършили 16 години - придобито право за явяване на държавни зрелостни изпити или завършено средно образование;

1.2. Здравословното състояние на кандидата се удостоверява с медицински документ, доказващ, че професията, по която желае да се обучава, не му е противопоказна.

**2. Описание на професията**

Лицата, придобили трета степен на професионална квалификация по професията „Анимация“ създават и обработват аудио-визуално съдържание с развлекателна, рекламна, познавателна цел с помощта на компютърна и друга специфична техника в анимацията. Професията включва проектиране и разработване на компютърно обработени двуизмерни и триизмерни изображения на обекти - хора, животни, предмети и други, добавяне на различни движения на обектите, създаване на заобикаляща среда, прилагане на визуални и аудиоефекти, говор и музика.

Професията включва обработване и раздвижване в пространството на анимационни изображения чрез извършване на различни трансформации на обектите, комбиниране на части от различни обекти и изображения, оцветяване на обекти или прилагане на ефекти върху тях, дигитализиране на обекти и изображения от хартиен формат. Също така се използват компютърни програми за анимация и чрез ключови кадри, компютърно синтезиране на движения между начална и крайна фаза, създаване и управляване на отделните движения на обектите. Изграждане на пространствени сцени и придаване на реалистичност на обектите, като се използват различни текстури. Включва се добра организация на работата, спазването на срокове, притежание на отлични умения за работа в екип, умения за представяне и защитаване с аргументи на творчески идеи и проекти.

Професионалната дейност обхваща целия процес – от първоначалната визуална концепция и разработването на идея или сценарий, през създаването на концепция за герои и техните аксесоари, декори, сториборд (Работна книга) и аниматик (Предварителна версия на филм), до форматирането на финализирането на изображенията, и прехвърлянето им в дигитална среда. Използва се компютърна техника и периферни устройства - скенери, принтери и графични таблети – в комбинация със специализирани софтуери за визуално оформление, обработка на изображения и анимация. Работата изисква задълбочено разбиране на принципите на визуалната комуникация, композицията, цветовите системи и визуалната йерархия.

В рамките на професионалните задължения се създават анимационни решения за презентации, дигитални и аудиовизуални проекти с визуални ефекти, както и концепции за

ПРОЕКТ

видеоигри, кино и музикални видеоклипове, телевизионни реклами. Професията изисква активно участие в реализирането на продукти с висока визуална стойност и функционалност, при стриктно спазване на техническите изисквания на различни цифрови формати и устройства.

Работната среда е високо технологизирана и ориентирана към дигиталната продукция, като често изисква съвместна работа с разнообразни специалисти – дизайнери, фотографи, маркетинг екипи, мултимедийни екипи, екипи по постпродукция и визуални ефекти, копирайтъри, продуценти и разработчици, режисьори и сценаристи, оператори, композитори, илюстратори и рекламодатели. Професионалната дейност предполага стриктно спазване на актуалните стандарти за срокове, качество, дигитална сигурност и достъпност, както и отговорност за визуалната яснота, техническата съвместимост и адаптивността на създаваните продукти. Наред с това се изискват умения за рисуване, познаване на принципите на перспективата и композицията, пространствено мислене, развито въображение, творческо мислене и способност за генериране на оригинални идеи.

Професионалните задължения включват активно участие в реални екипни проекти с поемане на отговорности, свързани с координацията и контрола на отделни етапи от работата на други участници. Освен това провеждат кратки обучителни сесии или въвеждане на нови членове в екипа чрез предоставяне на технически и методически насоки.

Професията изисква естетически усет, способност за концентрация, аналитично и визуално мислене, внимание към детайла, както и умения за прилагане на алгоритмични и технически решения. Необходима е възможност за трансформиране на визуални изображения от един формат в друг, както и мотивация за непрекъснато усъвършенстване в съответствие с развитието на дигиталните технологии и визуалните медии.

**3. Единици резултати от ученето (ЕРУ) за придобиване на трета степен на професионална квалификация по професията**

| Степен на професионална квалификация | Ниво по НКР / ЕКР | Номер на ЕРУ и вид професионална подготовка (ПП) | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ЕРУ 1 | ЕРУ 2 | ЕРУ 3 | ЕРУ 4 | ЕРУ 5 | ЕРУ 6 | ЕРУ 7 | ЕРУ 8 | ЕРУ 9 | ЕРУ 10 | ЕРУ 11 | ЕРУ 12 | ЕРУ 13 | ЕРУ 14 | ЕРУ 15 |
| | | Обща ПП | | Отраслова ПП | | | | Специфична ПП | | | | | | | | |
| III | 4 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |

**3.1. Списък на Единиците резултати от ученето по видове професионална подготовка**

**ЕРУ по обща професионална подготовка - единна за всички професионални направления от Списъка на професиите за професионално образование и обучение**

ЕРУ 1. Здравословни и безопасни условия на труд и опазване на околната среда

ЕРУ 2. Икономика и предприемачество

**ЕРУ по отраслова професионална подготовка - единна за професиите от професионално направление „Аудио-визуални техники и производство на медийни продукти“**

ЕРУ 3. Основи на визуалната композиция и формообразуване

ЕРУ 4. Цветознание и визуален ритъм

ЕРУ 5. Типография и графична култура

ЕРУ 6. Изпълнение на визуален проект в съответствие с технически, етични и

ПРОЕКТ

правни изисквания

**ЕРУ по специфична професионална подготовка по професията**
ЕРУ 7. Разработване на графични елементи в анимацията с помощта на специализиран софтуер
ЕРУ 8. Основи на анимацията
ЕРУ 9. Представяне на идеи чрез рисуване в анимацията
ЕРУ 10. Растерна и векторна графика при използването на анимация
ЕРУ 11. Процес на планиране и проучване на елементите за анимационен проект
ЕРУ 12. Изгражда мултимедиен проект в 2D среда
ЕРУ 13. Създава мултимедиен проект в 3D среда
ЕРУ 14. Презентиране и защита на анимационен проект
ЕРУ 15. Синтез на изображения, чрез генеративни модели (изкуствен интелект)

## 3.2. Описание на единиците резултати от ученето за професията „Анимация“

### 3.2.1. Обща професионална подготовка по професията

| **ЕРУ 1** | **Здравословни и безопасни условия на труд и опазване на околната среда** |
|---|---|
| **Резултат от учене 1.1** | Спазва хигиенните норми и здравословните и безопасни условия на труд (ЗБУТ) на работното място |
| **Знания** | • Познава основните нормативни актове за здравословни и безопасни условия на труд<br>• Обяснява възможните професионални и здравни рискове на работното място и причините за тяхното възникване<br>• Разяснява основните правила при оказването на първа помощ при трудови злополуки<br>• Изброява основните видове лични предпазни средства и техните функции<br>• Познава видовете защитни приспособления и средства за сигнализация и маркировка за осигуряване на ЗБУТ<br>• Изброява правилата за работа при аварии и аварийни ситуации |
| **Умения** | • Прилага мерки за безопасност на работното място<br>• Спазва хигиенните норми на работното място<br>• Прилага инструкции за безопасна работа<br>• Реагира правилно при аварийни ситуации |
| **Компетентности** | • Спазва стриктно мерките за безопасност при изпълнение на различните трудови дейности |
| **Резултат от учене 1.2** | Осъществява превантивна дейност за опазване на околната среда |
| **Знания** | • Познава нормативни актове, свързани с опазването на околната среда и ЗБУТ<br>• Познава трудово-правните норми, свързани със ЗБУТ<br>• Разяснява общите изисквания за осигуряване на ЗБУТ съобразно спецификата на провежданата дейност и изискванията на техническото, технологичното и социално развитие с цел защита на живота, здравето и работоспособността на работещите |
| **Умения** | • Търси информация за устойчиви практики, приложими в конкретната професионална дейност<br>• Изпълнява дейности по събиране и съхраняване на опасни |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | продукти, излезли от употреба уреди и консумативи съобразно правилата за рециклиране<br>• Използва технологии и материали, щадящи околната среда<br>• Спазва практики за пестене на вода, енергия и други ресурси на работното място |
| **Компетентности** | • Правилно обработва отпадъците на работното място съобразно изискванията за сортиране<br>• Вярно и точно разпознава замърсяващи фактори на работното място и съдейства за ограничаване на въздействието им<br>• Способен е стриктно да следва утвърдените правила и изисквания за опазване на околната среда |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Владее теоретични знания за:<br>- хигиенните норми<br>- здравословните и безопасни условия на труд на работното място<br>- овладяването на аварийни ситуации и оказването на първа помощ<br>- превантивната дейност за опазване на околната среда<br>Част по практика на професията:<br>• Избира своевременно най-адекватния тип поведение при зададената рискова ситуация<br>• Вярно и точно определя необходимите действия за оказване на първа помощ |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 2** | **Икономика и предприемачество** |
| **Резултат от учене 2.1** | Познава основите на пазарната икономика |
| **Знания** | • Познава основни икономически понятия - търсене, предлагане, пазар, конкуренция, цена<br>• Познава ролята на държавата в икономиката - данъци, бюджет, регулации<br>• Обяснява дейността на организацията в контекста на основни икономически принципи и понятия<br>• Разяснява основни понятия във финансите - приходи, разходи, печалба, инвестиции<br>• Разбира значението на социалната и екологична отговорност при ръководене на бизнес |
| **Умения** | • Използва основни икономически понятия като търсене, предлагане, пазар, конкуренция и цена при изпълнение на професионалните си задачи<br>• Отчита значението на основните финансови показатели като приходи, разходи, печалба и инвестиции |
| **Компетентности** | • Прилага правилата и изискванията, свързани с ролята на държавата в икономиката, включително данъци, бюджет и регулации, в рамките на работната среда и своите професионални ангажименти |
| **Резултат от учене** | Познава основите на предприемачеството |

ПРОЕКТ

| 2.2 | |
|---|---|
| **Знания** | • Познава същността и ролята на предприемачеството в икономиката<br>• Изрежда основните стъпки при стартиране на бизнес, включително генериране на идея, пазарно проучване, изготвяне на бизнес план<br>• Изброява видовете фирми и организационно-правни форми на стопанска дейност |
| **Умения** | • Разграничава видовете фирми и организационно-правните форми на стопанска дейност<br>• Прилага знания за предприемачеството в работната си среда |
| **Компетентности** | • Идентифицира успешни практически примери за управление на бизнес начинания<br>• Предлага решения за подобряване на дейността в съответствие с технологичните и организационните изисквания<br>• При необходимост представя идеи и предложения пред клиенти, инвеститори или партньори, като аргументира решенията си |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Владее основните теоретични знания и понятия в областта на икономиката<br>• Владее основните теоретични постановки в областта на предприемачеството<br>Част по практика на професията:<br>• Вярно, точно и мотивирано определя действията за разрешаване на описания проблем в зададения казус<br>• Участва в разработването на бизнес план на фирмата според изискванията на предварително дефинираното задание |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |

### 3.2.2. Отраслова професионална подготовка по професията

| **ЕРУ 3** | **Основи на визуалната композиция и формообразуване** |
|---|---|
| **Резултат от учене 3.1** | Прилага основни принципи на визуалната композиция |
| **Знания** | • Описва основните елементи на композицията: точка, линия, равнина, форма, ритъм, равновесие<br>• Разграничава симетрия и асиметрия, визуален център и йерархия<br>• Обяснява ролята на композицията за въздействието на визуалния образ |
| **Умения** | • Използва композиционни принципи при подреждане на визуални елементи<br>• Създава визуални решения със спазени пропорции, баланс и ритъм<br>• Адаптира композиционната структура към формат и медия |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Компетентности** | • Изгражда визуално хармонични и функционални композиции в контекста на зададена задача |
| **Резултат от учене 3.2** | Моделира двуизмерни и триизмерни визуални форми |
| **Знания** | • Дефинира видовете основни геометрични и органични форми<br>• Разбира принципите на изграждане на обем и перспектива<br>• Разграничава плоско и обемно визуално представяне |
| **Умения** | • Създава форми чрез рисуване, обработване и моделиране с дигитални средства<br>• Представя обем и пространствени отношения чрез скица или макет<br>• Използва перспективни линии, сянка и мащаб за изразяване на дълбочина |
| **Компетентности** | • Моделира визуални форми и композиции в съответствие с проектната идея и пространствената логика |
| **Резултат от учене 3.3** | Скицира и визуализира идеи в проектен контекст |
| **Знания** | • Разграничава видове скици: идейна, техническа, конструктивна<br>• Описва етапите на визуално проектиране чрез ръчно и цифрово скициране<br>• Разбира функцията на скицата като средство за комуникация на идея |
| **Умения** | • Скицира обекти, сцени и идеи в различни гледни точки и формати<br>• Представя движения, обеми и структура с минимални изразни средства<br>• Визуализира идеи, съчетавайки текст и образ |
| **Компетентности** | • Използва скица като инструмент за визуално планиране и представяне на проектни концепции и решения |
| **Резултат от учене 3.4** | Оценява композиционната цялост на визуалния продукт |
| **Знания** | • Дефинира критерии за визуален баланс, ритъм и център на интерес<br>• Разпознава грешки и дисбаланси в композиционна структура<br>• Разбира връзката между форма, функция и въздействие |
| **Умения** | • Анализира съществуващи визуални композиции спрямо зададени критерии<br>• Сравнява и обосновава различни композиционни решения<br>• Прави корекции на визуални структури с цел постигане на цялост |
| **Компетентности** | • Извършва визуален анализ и самокорекция за подобряване на композицията и формата, като прилага композиционните принципи |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Описва елементите и принципите на визуалната композиция и формообразуване. Разграничава видове форми и скици и обяснява ролята им в създаването на визуално съдържание.<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнява визуални задачи с приложени композиционни принципи, обем и структура. |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Използва скици за визуализиране на идеи и прилага самостоятелно визуален анализ и корекция. |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията**:**<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията**:**<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 4** | **Цветознание и визуален ритъм** |
| **Резултат от учене 4.1** | Познава характеристиките и взаимодействието на цветовете |
| **Знания** | • Разграничава основни и вторични цветове и тяхната организация в цветови кръг<br>• Описва характеристики като нюанс, оттенък, наситеност и яркост<br>• Обяснява психологическото въздействие на цветовете |
| **Умения** | • Идентифицира цветове по характеристика и роля в композиция<br>• Сравнява цветови двойки по въздействие и хармония<br>• Обяснява взаимодействия между близки и контрастни цветове |
| **Компетентности** | • Анализира и интерпретира цветовите отношения с оглед на визуалното им въздействие |
| **Резултат от учене 4.2** | Използва цветови контрасти, хармонии и символика |
| **Знания** | • Изброява основни видове контрасти (топло/студено, светло/тъмно, основни/допълнителни, спомагателни и др.)<br>• Разграничава видове хармонии: аналогична, триадна, монохромна<br>• Изрежда символични значения на цветовете в различни култури |
| **Умения** | • Създава цветови схеми с изразен контраст или хармония<br>• Избира цветови комбинации, съответстващи на зададено послание<br>• Прилага символиката на цвета в конкретен визуален контекст |
| **Компетентности** | • Използва целенасочено цветови средства за постигане на комуникационно въздействие |
| **Резултат от учене 4.3** | Прилага цветови решения за подсилване на визуалното въздействие |
| **Знания** | • Дефинира принципи на визуалното възприятие, свързани с цвят<br>• Разбира връзката между цвят, форма и фон<br>• Описва как цветът влияе на визуалния акцент и йерархията в изображението |
| **Умения** | • Използва цветови решения за привличане на вниманието<br>• Подсилва визуални елементи чрез контраст и акцентиране<br>• Прилага цветове така, че да подобри четивността, настроението и асоциативното възприемане |
| **Компетентности** | • Подбира и използва цветове в подкрепа на комуникативната цел на визуалния продукт |
| **Резултат от учене 4.4** | Разбира ролята на светлина и сянка за създаване на обем |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Знания** | • Изброява основни източници на светлина и посоки на осветление<br>• Обяснява как светлината влияе върху формата, контраста и дълбочината<br>• Разпознава видове сенки и отражения |
| **Умения** | • Визуализира обем чрез насочена светлина и сенки<br>• Създава и подчертава форма чрез осветяване в ръчна или цифрова среда<br>• Прилага светлосенкови ефекти в скица или визуален проект |
| **Компетентности** | • Използва светлина и сянка като средство за изразяване на форма, обем и атмосфера |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Демонстрира знания относно характеристиките и взаимодействието на цветовете. Владее основни понятия за цветови контрасти, хармонии и символика.<br>Част по практика на професията:<br>• Използва цветови решения за изграждане на визуално въздействие. Прилага светлина и сянка за създаване на обем и акцентиране във визуална композиция |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 5** | **Типография и графична култура** |
| **Резултат от учене 5.1** | Познава историята и изразните възможности на шрифта |
| **Знания** | • Дефинира основни етапи в развитието на типографията<br>• Разграничава типове шрифтове според историческата и културната им рамка<br>• Разбира ролята на шрифта като визуален и комуникационен елемент |
| **Умения** | • Идентифицира шрифтове по стил и приложение<br>• Свързва типографията с контекста на визуалната комуникация<br>• Анализира визуалната експресивност на различни шрифтове |
| **Компетентности** | • Демонстрира осъзнато отношение към шрифта като носител на смисъл и културна идентичност |
| **Резултат от учене 5.2** | Подбира подходящи шрифтове спрямо съдържанието и целта на визуалния продукт |
| **Знания** | • Обяснява архитектурата на шрифта, характеристиките на основни шрифтови семейства и стилове<br>• Изрежда принципи за избор на шрифт според функция и аудитория<br>• Разграничава декоративен, функционален и информационен шрифт |
| **Умения** | • Избира шрифт в зависимост от темата, средата и предназначението<br>• Сравнява шрифтове по визуално въздействие, четливост и поставяне на смислово ударение<br>• Съчетава шрифтове в рамките на единна визуална концепция |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Компетентности** | • Подбира и прилага адекватни типографски решения, съобразени с комуникационната цел на проекта |
| **Резултат от учене 5.3** | Оформя текстови елементи чрез композиционни, типографски и йерархични принципи |
| **Знания** | • Обяснява йерархията на текстови структури (заглавие, подзаглавие, основен текст)<br>• Разбира принципите на подравняване, междубуквено и междуредово пространство<br>• Описва ролята на визуалния ритъм и бялото пространство |
| **Умения** | • Оформя текстови блокове с логическа и визуална подреденост<br>• Прилага принципи на йерархия, четивност и контраст<br>• Използва типографска мрежа и композиционно равновесие |
| **Компетентности** | • Оформя текст в рамките на визуална структура, която улеснява възприемането и подчертава съдържанието |
| **Резултат от учене 5.4** | Развива усет за композиция в текстово-визуална среда |
| **Знания** | • Изброява принципи на композиция в рамките на смесени медии (текст и изображение)<br>• Разбира ефекта от съчетаването на графични и текстови елементи<br>• Дефинира ролята на мащаб, позициониране и контраст в текста |
| **Умения** | • Съчетава текст и изображение в балансирана визуална структура<br>• Настройва йерархията на информацията според визуалната логика<br>• Адаптира оформление към различни формати (екран, печат, табло и др.) |
| **Компетентности** | • Прилага интегрирани решения за визуална комуникация в текстово-графичен контекст |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Демонстрира знания относно историята, класификацията и приложението на шрифта. Владее основни понятия за типографски принципи и визуална йерархия<br>Част по практика на професията:<br>• Оформя текстови елементи в композиционно и функционално издържана структура. Прилага адекватни типографски решения в зависимост от комуникационната цел |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 6** | **Изпълнение на визуален проект в съответствие с технически, етични и правни изисквания** |
| **Резултат от учене 6.1** | Организира работния процес съобразно спецификата на визуалния проект |
| **Знания** | • Изрежда основните етапи в изпълнението на визуален проект<br>• Описва изискванията за времева, техническа и материална организация<br>• Разграничава ролите и отговорностите в индивидуален и екипен проект |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Умения** | • Планира последователност от дейности спрямо зададена задача<br>• Изготвя график и структурира работната среда<br>• Проследява изпълнението на задачи в рамките на проекта |
| **Компетентности** | • Организира ефективно и самостоятелно работния процес при изпълнение на визуален проект |
| **Резултат от учене 6.2** | Използва материали, инструменти и дигитални ресурси в съответствие с технологичните изисквания |
| **Знания** | • Описва специфичните свойства на основни материали и дигитални формати<br>• Дефинира техническите параметри на използваните инструменти и устройства<br>• Разбира как да адаптира материалите спрямо изискванията на визуалната среда |
| **Умения** | • Избира подходящи средства и технологии според целта на проекта<br>• Работи с инструменти и програми по безопасен и ефективен начин<br>• Подготвя технически файлове според зададени спецификации |
| **Компетентности** | • Използва технологични ресурси съобразно изискванията на проекта и средата за реализация |
| **Резултат от учене 6.3** | Прилага правила за безопасна и отговорна работа в работна и дигитална среда |
| **Знания** | • Обяснява основните правила за безопасност в работна среда<br>• Разграничава добри практики за киберсигурност и защита на лични данни<br>• Описва начин за съхраняване и архивиране на файлове в сигурна дигитална среда |
| **Умения** | • Прилага правила за безопасност при работа с техника, материали и електроника<br>• Работи отговорно в споделени и мрежови среди<br>• Използва резервни копия и системи за съхранение на работни файлове |
| **Компетентности** | • Гарантира безопасна, отговорна и етично съобразена работа в аналогова и дигитална среда |
| **Резултат от учене 6.4** | Спазва етични стандарти и авторски права при създаване и разпространение на визуално съдържание |
| **Знания** | • Дефинира основните понятия от Закона за авторско право и сродните му права<br>• Разграничава оригинално съдържание от копирано или неразрешено за използване<br>• Разбира как се регулира споделянето на изображения и медийни продукти |
| **Умения** | • Посочва публични източници и използва съответни за изпълнението на проекта материали<br>• Оценява рискове свързани с нарушаване на ЗАПСП<br>• Прилага етични правила при създаване и публикуване на визуално съдържание |
| **Компетентности** | • Спазва Закона за авторското право и сродните му права при създаване, използване и разпространение на визуални продукти и завършени проекти |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Демонстрира знания относно организацията на проекта, техническите параметри и етичните изисквания<br>• Владее понятия, свързани с безопасност, авторско право и дигитална отговорност.<br>Част по практика на професията:<br>• Организира изпълнението на визуален проект, като използва подходящи материали и дигитални средства<br>• Работи отговорно и законосъобразно в реална или симулирана проектна ситуация |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |

### 3.2.3. Специфична професионална подготовка по професията

| **ЕРУ 7** | **Разработване на графични елементи в анимацията с помощта на специализиран софтуер** |
|---|---|
| **Резултат от учене 7.1** | Създава основни форми и фигури чрез дигитални инструменти |
| **Знания** | • Описва основните геометрични форми и тяхното приложение в композицията<br>• Разглежда интерфейса и базовите функции на графичен софтуер<br>• Разпознава интерфейси и инструкции на чужд език в специализиран графичен софтуер<br>Разграничава режимите за чертане, селекция и трансформиране |
| **Умения** | • Създава анимационен герой от форми с помощта на инструменти за векторна и растерна графика<br>• Прилага трансформации: деформация, завъртане, мащабиране, изрязване<br>• Работи със слоеве и подрежда елементите в правилен ред<br>• Използва чужд език при работа с онлайн ръководства, менюта и видеоуроци за графични инструменти |
| **Компетентности** | • Организира базова графична композиция чрез използване на подходящи фигури и инструменти |
| **Резултат от учене 7.2** | Създава декоративни и функционални графични елементи от анимационен проект |
| **Знания** | • Различава декоративни, символни и функционални елементи в изработването на героя и декора<br>• Разпознава и описва стиловите характеристики на графични елементи, използвани като аксесоари за анимационни персонажи.<br>• Разглежда принципите за използване на графични ресурси и шаблони |
| **Умения** | • Създава и модифицира графични обекти на анимационни герои, аксесоари и декор в пространството чрез комбиниране и редактиране<br>• Прилага специализирани инструменти за деформиране на обекти и създаване на анимация |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Въвежда детайли и текстури, съобразени с функцията и разположението на елемента в пространството |
| **Компетентности** | • Създава естетически издържани графични елементи според заданието и контекста |
| **Резултат от учене 7.3** | Работи с цветови системи, светлина и ефекти при създаване на графични елементи на анимационни типажи, аксесоари и декор |
| **Знания** | • Дефинира ролята на цветовете и светлината и тяхната промяна в анимационната композиция<br>• Обяснява понятието контраст, нюанс, наситеност, пикселация, 2D и 3D или пикселация аниматик (предварителна версия на филм)<br>• Познава основни видове визуални ефекти и филтри |
| **Умения** | • Използва палитри и цветови схеми за хармонично оформление<br>• Прилага ефекти за осветяване, сенки и прозрачност<br>• Адаптира цветовете според спецификата на дигитална или печатна среда |
| **Компетентности** | • Избира и прилага цветови решения, съобразени с изискванията на анимационния проект |
| **Резултат от учене 7.4** | Подготвя графични елементи при използването на анимация за интегриране в мултимедийна среда |
| **Знания** | • Разграничава формати при използването на анимация и тяхното приложение<br>• Разглежда изискванията за резолюция, размер и съвместимост<br>• Описва принципите за оптимизация на изображения |
| **Умения** | • Експортира графични обекти при използването на анимация в подходящ формат за уеб, презентация или софтуерна интеграция<br>• Извършва корекции и компресия на изображения при запазване на качество<br>• Използва настройките за прозрачност, рамки и изрязване |
| **Компетентности** | • Подготвя готови за употреба графични елементи при използването на анимация, съобразени с техническите изисквания за оформянето на анимирана телевизионна реклама или друг анимационен проект |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Обяснява принципите за изграждане на графични елементи на анимационни герои, аксесоари и декор в пространството<br>• Разглежда приложението на цветове, ефекти и формати в дигиталната среда<br>Част по практика на професията:<br>• Създава графични анимационни елементи в съответствие със зададен проект за изпълнение<br>• Експортира готови обекти и композиции, използвайки подходящи формати и технически параметри |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 8** | **Основи на анимацията** |
| **Резултат от учене 8.1** | Познава развитието на анимацията |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Знания** | • Описва в исторически план основните етапи в развитието на анимацията и визуалните изкуства<br>• Назовава характерни особености на отделните етапи от историята на анимацията<br>• 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)<br>• Описва ролята на компютърната анимация днес |
| **Умения** | • Използва елементи, символи, образност от историята на визуалните изкуства в проект<br>• Разбира влиянието на историческите етапи върху съвременното развитие на анимацията<br>• Изследва методи и техники от традиционната и от останалите видове анимация<br>• Проучва новите тенденции в компютърната анимация |
| **Компетентности** | • Способен е да проследи развитието на технологичния процес при създаване на анимация<br>• Способен е самостоятелно и в екип да предложи съвременна интерпретация на сюжет, образност, техника от традиционната и от останалите видове анимация, или визуалните изкуства |
| **Резултат от учене 8.2** | Спазва основните принципи на композицията |
| **Знания** | • Описва основните елементи на композицията: линия, форма, цвят, обем, светлосянка, фактура и текстура<br>• Описва визуалното въздействие на композиционните елементи<br>• Назовава принципите на композицията: равновесие, единство, композиционен център<br>• Изброява композиционните средства: ритъм, контраст, нюанс, пропорция, мащаб и др.<br>• Описва видовете композиция<br>• Обяснява понятието композиционен център |
| **Умения** | • Тълкува символичното значение на елементите на композицията<br>• Изгражда визуално послание чрез елементите на композицията<br>• Анализира дадена композиция<br>• Прилага принципите и средствата за постигане на хармонична<br>• композиция<br>• Избира целенасочено обоснован композиционен център |
| **Компетентности** | • Способен е самостоятелно да изгради въздействаща композиция по задание с ясно послание, съобразена с основните принципи |
| **Резултат от учене 8.3** | Използва цвят и цветни съчетания при изграждане на композиция |
| **Знания** | • Дефинира основните параметри на цвета<br>• Разграничава хроматични и ахроматични цветове<br>• Посочва различни подходи за съчетаване на цветове<br>• Описва типовете цветни контрасти<br>• Обяснява психологическото въздействие на цветовете |
| **Умения** | • Избира цветове според тяхното символично значение<br>• Аргументира се за избора на цветови решения в проект |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Прилага методи за съчетаване на цветове<br>• Съставя цветни композиции за внушаване на настроение, емоция, характер |
| **Компетентности** | • Способен е да предизвика асоциации и впечатления чрез комбиниране на цветове в композиция |
| **Резултат от учене 8.4** | Прилага основните принципи на анимацията |
| **Знания** | • Изброява принципите на анимацията<br>• Описва подходите за реалистично предаване на движенията в<br>• анимацията<br>• Обяснява пресъздаването на драма и емоция чрез движещи се изображения и тяхната деформация в пространството<br>• Познава структурата на формите<br>• Разграничава методите за изобразяване на движение с последователна анимация и от поза до поза (Pose to pose и Straight ahead)<br>• Посочва начините за контрол на фазите на движение<br>• Описва ролята на броя кадри за контрол на времето |
| **Умения** | • Използва свиване и разтягане, подготвителни и последващи движения, ускорение и забавяне и дъговидна траектория<br>• Прилага принципа на сценичност за ясно предаване на идея, емоция, действие<br>• Преувеличава движения и характери<br>• Предава реалистично формите на обекти и герои<br>• Анимира последователно и от поза до поза<br>• Контролира продължителността на действието |
| **Компетентности** | • Способен е да използва прецизно основните принципи на анимацията в проект<br>• Прилага чуждоезикови технически спецификации при създаване на изображения за международни проекти |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Описва и разяснява основите на анимацията<br>• Представената писмена работа (теоретична разработка) отговаря на следните критерии: степен на обхващане на проблематиката; познаване и владеене на терминологията; вярност на определенията и примерите; логична структура на изложението; граматически правилен изказ.<br>Част по практика на професията:<br>• Създава анимационен сториборд (Работна книга)<br>• Експортира изображения в подходящ формат, съобразен с изискванията |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 9** | **Представяне на идеи чрез рисуване в анимацията** |
| **Резултат от учене 9.1** | Избира дигитални техники за рисуване |
| **Знания** | • Изброява видовете графични техники в анимацията<br>• Описва видовете живописни техники |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Посочва средства и инструменти за създаване на дигитална композиция<br>• Изброява необходимите за дейността дигитални инструменти |
| **Умения** | • Избира подходящи инструменти и техники за изграждане на визуална композиция<br>• Проучва средствата и техниките в съществуващи дигитални проекти |
| **Компетентности** | • Способен е самостоятелно да подбере изобразителни или дигитални инструменти и техники, като аргументира избора си на средства за рисуване |
| **Резултат от учене 9.2** | Пресъздава заобикалящата дигитална среда с визуални средства |
| **Знания** | • Посочва основните видове перспектива<br>• Интерпретира формата чрез различните дигитални средства, материали и техники<br>• Описва формоизграждащите елементи: линия, щрих, петно, растери, вектори, текстури и ефекти<br>• Изброява дигитални техники за изграждане на светлосянка и обем<br>• Описва ролята на елементите в дигиталната среда<br>• Познава характеристиките при анимационното деформиране на човешкото тяло<br>• Познава терминология на чужд език |
| **Умения** | • Демонстрира пространствено-образно мислене<br>• Прилага дигитални техники за постигане на обем на елементи при композицията в пространството<br>• Интерпретира приложението на закона за "златното сечение" в композиция<br>• Представя графично елементите на дигиталната композиция<br>• Помества композицията в определен формат в 2D или 3D<br>• Изобразява точно анимационните принципи за деформиране на човешкото тяло в различни пози |
| **Компетентности** | • Способен е прецизно да композира и пресъздава заобикалящата го среда чрез дигитални анимационни средства и техники |
| **Резултат от учене 9.3** | Изследва етапите на движение на обект чрез дигитално рисуване |
| **Знания** | • Познава подходи за стилизиране и обобщаване на формата<br>• Посочва средства и методи (аналогови и дигитални) за бързи скици<br>• Описва изменението на формата на обект при движение<br>• Идентифицира основни ключови фази в движението |
| **Умения** | • Използва класически инструменти и техники за бързи скици и ескизи<br>• Използва дигитални инструменти и техники за обработка<br>• Представя стилизиран образ на идея, понятие или обект чрез визуални средства и ефекти в дигитално пространство<br>• Изобразява фазите на движение на обект в пространство чрез поредица от близки дигитални рисунки<br>• Презентира проектни идеи и визуални концепции на чужд език в екипна среда |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Компетентности** | • Способен е точно да изобрази ключовите фази при движение на анимационен обект в дигитално пространство |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Изброява различни техники чрез етапи при анимационното рисуване<br>• Представя аргументиран избор на визуален подход<br>Част по практика на професията:<br>• Проектира графично решение на рисуван образ в дигиталното пространство<br>• Изработва различни анимационни фази на движението |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 10** | **Растерна и векторна графика при използването на анимация** |
| **Резултат от учене 10.1** | Притежава познания за видовете компютърна графика при използването на анимация |
| **Знания** | • Посочва характеристиките на растерната графика при използването на анимация<br>• Описва особеностите на векторната графика при използването на анимация<br>• Посочва типичните приложения на видовете графика при използването на анимация<br>• Изброява софтуерните продукти за обработка на различните видове компютърна графика при използването на анимация<br>• Описва изискванията към изображенията според употребата им (WEB (Онлайн мрежа), видео, анимация, 3D и др.)<br>• Изброява графичните файлови формати и техните характеристики |
| **Умения** | • Разграничава приложимостта на видовете компютърна графика при използването на анимация<br>• Преобразува изображения от векторен в растерен формат и обратно, като използва специфични компютърни програми<br>• Рисува различни елементи и обекти за създаване на графични изображения<br>• Предвижда влиянието на параметрите на изображението върху крайния резултат<br>• Трансформира графични изображения в подходящ за анимация формат |
| **Компетентности** | • Способен е да избере точно софтуерен продукт според вида графика при създаването на анимационен дигитален проект<br>• Способен е самостоятелно да определи оптимални размер, резолюция, цветови модел и формат при обработка на изображения и видео материали |
| **Резултат от учене 10.2** | Създава растерни изображения със специализиран софтуер |
| **Знания** | • Познава инструментите на програмите за обработка на изображения<br>• Разбира въздействието на техниките за манипулация и трансформация на елементите на изображение |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Посочва настройките на инструментите за рисуване според употребата им<br>• Описва подходите за създаване на текстури<br>• Изброява средства за постигане на илюзия за обем на формата<br>• Назовава етапите при създаване на изображение от скица до завършен продукт |
| **Умения** | • Преобразува рисувани изображения в електронен формат със скенер или таблет<br>• Редактира елементи на изображение чрез селектиране, изрязване, завъртане, изкривяване, мащабиране и др.<br>• Извършва цветови корекции на изображения<br>• Нанася светлинни корекции на изображения<br>• Умее да създава изображения чрез комбиниране на обекти от други изображения<br>• Прилага специфични ефекти към изображение<br>• Намира решение за цветни комбинации и преливания за създаване на обем и атмосфера<br>• Създава текстури<br>• Развива творческа идея от скица до краен продукт |
| **Компетентности** | • Способен е да създаде изображения със средствата на растерната графика при използването на анимация по задание, като прилага различни специфични дигитални техники |
| **Резултат от учене 10.3** | Изгражда изображения със средствата на векторната графика при използването на анимация |
| **Знания** | • Посочва инструментите за създаване на форми в програмите за векторна графика при използването на анимация<br>• Описва методите за трансформация, сливане, изрязване, сечение в процеса на формообразуване<br>• Назовава подходите за стилизация на образ, идея, понятие<br>• Обяснява употребата и приложението на кривите на Безие във векторната графика при използването на анимация |
| **Умения** | • Прилага добри практики за векторизация на растерни изображения според особеностите им<br>• Комбинира прости форми чрез сливане, изрязване, сечение и<br>• трансформация в изграждането на композиция<br>• Създава обобщени образи на обект, понятие и идея с подходящ метод за стилизация |
| **Компетентности** | • Способен е прецизно да създава и трансформира форми и обекти във векторна среда, като стилизира обект, понятие и идея по задание |
| **Резултат от учене 10.4** | Прилага основните техники, използвани в анимацията |
| **Знания** | • Познава характеристиките и спецификата на съвременната компютърна анимация<br>• Познава и категоризира по сложност основните видове софтуерни продукти, използвани в анимацията<br>• Описва творческия подход при работа в триизмерно пространство, като отчита използваните основни естетически категории |
| **Умения** | • Реализира анимационен продукт, съобразявайки се със специфични изисквания |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Проследява основните фази при работа по анимационен продукт чрез използване на специализиран софтуер за компютърна анимация |
| **Компетентности** | • Способен е да създава сложни дигитални изображения за анимационен проект по задание, използвайки различни специфични техники на компютърната графика |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Отговаря точно и вярно на зададените въпроси, като се съобразява с определеното за изпита време<br>Част по практика на професията:<br>• Представя графични концепции и варианти при изпълнение на поставената задача<br>• Представя аргументирано дигиталният проект, съобразен с условията на заданието, пред аудитория (възложител, колеги) |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 11** | **Процес на планиране и проучване на елементите за анимационен проект** |
| **Резултат от учене 11.1** | Следва етапите при създаване на анимационен аудио-визуален проект |
| **Знания** | • Описва етапите при изграждане на анимационен проект от идея до завършен продукт<br>• Обяснява ролята на публиката в избора на тема и съдържание на проекта<br>• Изброява ролите на участниците в създаване на аудио-визуален проект<br>• Подбира материали и средства за изпълнение на проекта при определен бюджет и срок |
| **Умения** | • Предлага стратегия за изграждане на проект по задание<br>• Избира тема за проекта<br>• Спазва последователността от дейности, за да се вмести в договорен срок<br>• Разработва варианти за изпълнение на проекта в рамките на определен бюджет |
| **Компетентности** | • Способен е в екип да участва в планирането на необходимия реквизит за отделните етапи от създаването на проекта при спазване на определен бюджет и срок |
| **Резултат от учене 11.2** | Проучва темата за кратък анимационен аудио-визуален проект |
| **Знания** | • Изброява методи за генериране на творчески идеи за анимационен проект<br>• Описва особеностите в изграждането на сюжет<br>• Обяснява ролята на ключовите елементи при разказване на история: герои, обстановка, конфликт, тема<br>• Дава примери за функцията на звука и музиката за засилване на емоционалното въздействие на аудио-визуалния проект |
| **Умения** | • Участва в "мозъчни атаки", асоциативни, ролеви, ситуационни игри за генериране на идеи |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Избира герои, които отговарят на темата<br>• Създава кратка история с ясен конфликт<br>• Прави проучване на епохата и средата на действието<br>• Отбелязва важни символи, културни особености, свързани с темата<br>• Проектира различни аксесоари за облекло и предмети свързани съответната епоха<br>• Скицира видове декор – интериор и екстериор според епохата, в която е планирано създаването на проекта<br>• Подбира подходящи звукови ефекти за действието<br>• Предлага музика за озвучаване на историята |
| **Компетентности** | • Създава въздействаща история с ясна тема, като проучва особеностите на епохата и средата |
| **Резултат от учене 11.3** | Създава дизайн на елементите за анимационния проект |
| **Знания** | • Посочва необходимостта от единен стил в дизайна на елементи за анимационен проект<br>• Изброява стъпките в процеса на създаване на герои за анимация(проучване, скициране, развитие, пози, оцветяване, емоции)<br>• Назовава добрите практики в дизайна на герои<br>• Описва връзката между атмосферата на сцената и дизайна на средата<br>• Обяснява ролята на цветовете и цветните комбинации при създаване на атмосфера<br>• Описва функцията на шрифта в дизайна на надписи за анимационен проект |
| **Умения** | • Скицира варианти за локации на определен декор – екстериор и интериор, обекти и образи<br>• Прилага единен стил при изграждането на герои и среда<br>• Предлага дизайн на герой, включващ основни пози, емоционални състояния и цветни характеристики, както и сравнителна таблица за размерите на героите<br>• Спазва добрите практики за дизайн на обекти за анимация<br>• Прилага принципите на композицията в дизайна на среда<br>• Съставя цветни варианти за среда, съобразени с психологическото и емоционалното въздействие на цветовете<br>• Съобразява избора на шрифта с особеностите на проекта |
| **Компетентности** | • Способен е самостоятелно и в екип да изгради въздействащ дизайн на среда, герои и други елементи за анимационен проект, като се придържа към стила и темата |
| **Резултат от учене 11.4** | Създава сториборд (Работна книга) за кратък аудио-визуален проект |
| **Знания** | • Описва подходите за визуално предаване на послание<br>• Изброява типовете план – детайл, крупен, близък, среден, общ, кадри със засечка през рамо, панорама и др.<br>• Различава особеностите в композицията на сцена с един, два или повече герои<br>• Идентифицира главните герои, техните действия и емоции<br>• Обяснява ролята на осветлението за създаване на настроение в сцената |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Посочва ролята на средата и декорите в сцената за усилване на посланието<br>• Описва оформлението на звука в различните сцени |
| **Умения** | • Изследва последователността на разказване на история и ролята ѝ в създаването на сториборд (Работна книга)<br>• Избира сцени, които предават ясно последователността на събитията в историята<br>• Композира елементите на сцената - герои, среда и др.<br>• Представя важните моменти от действието в подходящ план<br>• Използва действията и емоциите на героите, за да предаде посланието на проекта<br>• Прилага светлина за усилване на визуалното въздействие<br>• Подкрепя визуалното представяне с подробни пояснителни бележки<br>• Избира и описва подходящи аудио мелодии и ефекти спрямо съответното действие при всяка сцена от анимацията |
| **Компетентности** | • Самостоятелно и в екип създава подробен сториборд (Работна книга), предаващ ясно посланието в последователни сцени, като обръща внимание на необходимите герои и гледни точки за разказването на историята |
| **Резултат от учене 11.5** | Създава аниматик за кратък аудио-визуален проект |
| **Знания** | • Описва подходите за кратко анимирано визуално послание<br>• Изброява различни сцени с включването на различни планове на камерата в движение<br>• Анализира връзката между главните герои, техните действия и емоции в определена среда<br>• Обяснява ролята на осветлението и включването на визуалните ефекти за създаване на сцената в анимационен проект<br>• Различава особеностите на движенията в композицията на сцена с един, два или повече герои<br>• Посочва посоката на специфично движение на камерата свързано с ролята на средата и декорите в сцената за усилване на посланието<br>• Описва добавянето на звук в различните сцени |
| **Умения** | • Изследва последователността на движение на историята от една сцена в друга и ролята ѝ в създаването на аниматик<br>• Реализира сцени с кратки движения, които предават ясно последователността на събитията в историята<br>• Анимира елементите на сцената - герои, среда и др.<br>• Представя важните моменти от действието в подходящ план<br>• Използва специфични движения на героите, за да предаде посланието на проекта<br>• Прилага светлина за усилване на визуалното въздействие<br>• Поставя подходящи аудио мелодии и ефекти спрямо съответното действие при всяка сцена от анимацията |
| **Компетентности** | • Самостоятелно и в екип създава аниматик, предаващ ясно посланието в последователни раздвижени сцени, като обръща основно внимание на специфични движения на камерата и на героите в пространството |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Отговаря точно и вярно на зададените въпроси, като се съобразява с определеното за изпита време<br>• Изброява различни стъпки в проектирането на сториборд (Работна книга) и аниматик (Предварителна версия на филм) и техните характеристики<br>Част по практика на професията:<br>• Подготвя графични концепции и проектира варианти при изпълнение на поставената задача<br>• Представя аргументирано проекта, съобразен с условията на<br>• заданието, пред аудитория |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 12** | **Изгражда мултимедиен проект в 2D среда** |
| **Резултат от учене 12.1** | Познава изискванията към софтуера и хардуера за създаване на 2D анимирани образи |
| **Знания** | • Изброява видовете периферни устройства (скенер, таблет, принтер и др.), необходими в работата<br>• Описва изискванията към хардуера за работа с продукти за 2D анимация<br>• Посочва специализиран софтуер за създаване на компютърна 2D анимация<br>• Описва особеностите на продуктите за 2D анимация<br>• Изброява файлови формати за анимация и техните характеристики<br>• Познава лицензионните ограничения при използване на софтуер |
| **Умения** | • Настройва необходимите за работа периферни устройства<br>• Избира подходящ софтуер за създаване на 2D анимация<br>• Работи с програми за създаване на аудио-визуално съдържание<br>• Избира подходящи файлови формати<br>• Спазва лицензионните ограничения при работа със софтуер |
| **Компетентности** | • Избира подходящ софтуер и хардуер за създаване на 2D анимация за изпълнение на проект в рамките на определения бюджет и срок |
| **Резултат от учене 12.2** | Идентифицира компонентите на работната среда за 2D анимация |
| **Знания** | • Изброява изискванията към документа (сцената (stage), работното пространство) според приложението на проекта<br>• Описва връзката между покадровата честота и медията за възпроизвеждане на анимационния проект<br>• Познава ролята на времедиаграмата (Timeline) в процеса на анимиране<br>• Описва необходимостта от работа със слоеве за гъвкаво управление на компонентите в анимацията<br>• Посочва възможности за вмъкване на готови елементи, изработени предварително<br>• Изброява възможностите |
| **Умения** | • Настройва документа според изискванията на проекта<br>• Съобразява се с медията при задаване на покадровата честота |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Проследява изменението на обектите във времето във времедиаграмата<br>• Организира съдържанието на проекта в стройна структура от слоеве<br>• Импортира елементи за целите на проекта<br>• Избира подходящ формат и настройки при експортиране на аудио-визуалния проект |
| **Компетентности** | • Способен е прецизно да организира елементите на аудио-визуалния проект в 2D среда |
| **Резултат от учене 12.3** | Създава движещи се графики при използването на анимация |
| **Знания** | • Посочва инструменти за създаване на обекти<br>• Описва възможностите за формообразуване чрез сливане и изрязване на обекти в софтуера за анимация<br>• Обяснява подходите за стилизация на форми, фигури, обекти<br>• Описва методите за управление на движение, мащабиране, деформация, въртене, промяна на цвета на обект в 2D софтуер за анимация<br>• Назовава приложението на типовете кадри в анимацията<br>• Изрежда предимствата и недостатъците на покадровата анимация (frame by frame) и анимацията с междинно кадриране (tweening)<br>• Описва методите за съчетаване на звук, движение и графика при използването на анимация |
| **Умения** | • Създава елементи с подходящи инструменти<br>• Комбинира обекти в по-сложни форми<br>• Използва ключови кадри, за да покаже промяна в състоянието на обекта във времето<br>• Използва покадрова анимация на обект<br>• Създава илюзия за движение чрез методите за междинно кадриране<br>• Спазва основните принципи на анимацията в проекта<br>• Добавя подходящи звукови ефекти и музика към проекта |
| **Компетентности** | • Самостоятелно и в екип комбинира графики, движение и звук в кратък аудио-визуален проект, като се придържа към общото послание и тема |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Отговаря точно и вярно на зададените въпроси, като се съобразява с определеното за изпита време<br>Част по практика на професията:<br>• Представя разработени варианти при изпълнение на поставената задача |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 13** | **Създава мултимедиен проект в 3D среда** |
| **Резултат от учене 13.1** | Описва елементите на работната среда |
| **Знания** | • Описва особеностите на 3D графиката |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Идентифицира предимствата и ограниченията на 3D графиката в сравнение с 2D графиката<br>• Изброява елементите на работната среда в софтуера за 3D анимация<br>• Обяснява връзката между покадровата честота, резолюцията и възпроизвеждащото устройство<br>• Изброява графични файлови формати<br>• Дефинира понятието видео компресия |
| **Умения** | • Избира оптимален 3D софтуер за изпълнението на проект в рамките на бюджет и срок<br>• Работи със софтуер за 3D графика<br>• Настройва покадрова честота и резолюция спрямо възпроизвеждащото устройство<br>• Експортира проекти в подходящи файлови формати<br>• Избира оптимален кодек |
| **Компетентности** | • Настройва оптимални параметри в софтуера за 3D графика според изискванията на проекта и възпроизвеждащото устройство |
| **Резултат от учене 13.2** | Изгражда 3D обекти |
| **Знания** | • Дефинира полигонален и NURBS (Неравномерни Рационални Базови Точки) модел за създаване на триизмерни повърхности<br>• Описва инструментите за създаване на геометрични примитиви в програмите за 3D графика<br>• Изброява подходите за създаване на обемни обекти(екструзия, ротация и др.)<br>• Описва особеностите в процеса на формообразуване чрез трансформация, обединение, изваждане, сечение на обемни обекти<br>• Обяснява процеса на създаване на текстури, цвят и светлина за триизмерни форми |
| **Умения** | • Създава 3D обекти чрез използването на примитиви<br>• Прилага методите за създаване на триизмерна форма на базата на двуизмерен обект<br>• Изгражда по-сложни форми чрез трансформация, обединение, изваждане, сечение<br>• Редактира вече изработени модели<br>• Управлява карти за текстура, цвят, светлина на обектите в подходящ софтуер |
| **Компетентности** | • Самостоятелно и в екип създава триизмерен модел на прост обект, като се стреми към реалистично представяне на формата и материалите<br>• Способен е да обработва вече създадени модели за оригинални проекти |
| **Резултат от учене 13.3** | Прилага движение към триизмерни обекти |
| **Знания** | • Описва приложението на основните принципи на анимацията в 3D<br>• Изрежда предимствата и недостатъците на трите вида 3D анимация:<br>анимация с ключови кадри (keyframed animation), с улавяне на движението (motion capture) и процедурна анимация (procedural animation) |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Описва процеса по създаване на система от контролери (rig) за управление на движението и деформацията на формите<br>• Познава ролята на времедиаграмата (Timeline) в процеса на анимиране<br>• Назовава приложението на ключовите кадри (keyframe) в анимацията<br>• Описва методите за настройване на автоматично създадените междинни кадри в софтуера за 3D анимация |
| **Умения** | • Подготвя обект за движение, като създава проста система от контролери<br>• Създава ключови пози на обекта, отразяващи основните етапи на движението<br>• Използва ключови кадри, за да покаже промяна в състоянието на обекта във времето<br>• Спазва основните принципи на анимацията в проекта |
| **Компетентности** | • Самостоятелно и в екип създава кратка анимация на 3D обект, прилагайки основните принципи на анимацията за реализъм и емоция |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Отговаря точно и вярно на зададените въпроси, като се съобразява с определеното за изпита време<br>Част по практика на професията:<br>• Представя разработени варианти при изпълнение на поставената задача |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 14** | **Презентиране и защита на анимационен проект** |
| **Резултат от учене 14.1** | Изготвя презентационни материали за визуален проект |
| **Знания** | • Разграничава цели и формати на визуалната презентация<br>• Описва основни компоненти на презентационно табло<br>• Изброява принципи на визуално представяне |
| **Умения** | • Създава табло с проектна концепция, визуални примери и обосновка<br>• Използва визуални маркери за подчертаване на основната идея<br>• Организира съдържание според аудиторията и целта на представянето |
| **Компетентности** | • Създава ясни и убедителни визуални материали за защита на анимационен проект |
| **Резултат от учене 14.2** | Презентира анимационен проект пред аудитория |
| **Знания** | • Описва структура на устна презентация<br>• Различава типове аудитория и подход за представяне<br>• Обяснява ролята на невербалната комуникация и визуалната подкрепа |
| **Умения** | • Представя идеята на проекта ясно и логично<br>• Отговаря на въпроси и дава разяснения по проекта<br>• Поддържа контакт с аудиторията и използва подходящ език |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Провежда кратка презентация на анимационният проект |
| **Компетентности** | • Представя професионално и уверено проектна концепция пред публика<br>• Използва чужд език за участие в международни срещи или конкурси по анимация |
| **Резултат от учене 14.3** | Защитава избраните решения в анимацията |
| **Знания** | • Представя критерии за избор на анимационни решения<br>• Разграничава субективни и обективни аргументи<br>• Обяснява зависимостите между цел, аудитория и стил |
| **Умения** | • Аргументира избора на цвят, композиция, шрифт, формат<br>• Сравнява алтернативни решения и защитава избора си<br>• Подкрепя защитата с визуални примери и документи |
| **Компетентности** | • Убедително защитава проектното решение с аргументи и визуални доказателства |
| **Резултат от учене 14.4** | Обобщава и рефлектира върху обратната връзка |
| **Знания** | • Разграничава конструктивна критика от субективно мнение<br>• Описва методи за получаване и анализ на обратна връзка<br>• Представя критерии за самооценка |
| **Умения** | • Извлича полезна информация от коментари на преподаватели или клиенти<br>• Анализира слабости и силни страни в представения проект<br>• Описва възможни подобрения и бъдещи стъпки |
| **Компетентности** | • Прилага обратната връзка за усъвършенстване на бъдещи проекти |
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Представя аргументирано концепция и визуално решение<br>• Разбира принципите на визуалната комуникация в презентационен формат<br>Част по практика на професията:<br>• Създава и защитава презентационен проект<br>• Интерпретира и използва обратна връзка в реална ситуация |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията**:**<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |
| **ЕРУ 15** | **Синтез на изображения, чрез генеративни модели (изкуствен интелект)** |
| **Резултат от учене 15.1** | Разбиране на принципите на генеративните модели |
| **Знания** | • Описва основните видове генеративни модели (напр. GAN (Генеративни конкуриращи мрежи), VAE (Вариационен автоенкодер), Diffusion Models (Дифузионни модели))<br>• Разяснява ролята на подканите (prompts) в процеса на синтез<br>• Познава основните етични и правни аспекти при използване на AI (Изкуствен интелект) в изкуството |
| **Умения** | • Идентифицира разликата между различни видове генеративни подходи |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| | • Анализира примери на изображения, създадени с изкуствен интелект<br>• Използва терминология, свързана с генеративните модели и процеса на синтез |
| **Компетентности** | • Аргументира избора на метод или инструмент за синтез на изображения с оглед на целта и контекста |
| **Резултат от учене 15.2** | Познава интерфейси и настройки на популярни AI (Изкуствен интелект) платформи за генериране на изображения |
| **Знания** | • Разбира концепцията за латентно пространство и ролята на текстовите подканващи описания<br>• Разпознава ограниченията и възможностите на различни AI (Изкуствен интелект) инструменти |
| **Умения** | • Формулира ефективни текстови подканващи описания (prompts) за постигане на визуални цели<br>• Генерира изображения чрез платформи като DALL·E*, Midjourney*, Stable Diffusion* и др. (Описание в речник на чуждите термини и думи)<br>• Регулира параметри като стил, композиция и резолюция спрямо зададени изисквания |
| **Компетентности** | • Самостоятелно създава и коригира визуално съдържание чрез генеративен подход спрямо конкретна задача или проект |
| **Резултат от учене 15.3** | Преценява художествени и комуникационни качества на синтезираните изображения |
| **Знания** | • Описва критерии за оценка на естетическо качество и съответствие с поставена цел<br>• Разграничава оригиналност, повторяемост и шаблонност при AI (Изкуствен интелект) изображения<br>• Познава визуалните стилове и жанрове, симулирани чрез генеративни модели |
| **Умения** | • Анализира синтезирани изображения според цел, аудитория и комуникационен ефект<br>• Сравнява резултати от различни подканващи описания<br>• Представя аргументирано мнение относно силни и слаби страни на визуален резултат |
| **Компетентности** | • Умее да избира и подобрява синтезирани изображения според критерии за визуална комуникация и изразителност |
| **Резултат от учене 15.4** | Презентира проект с използване на изображения, създадени чрез генеративен AI (Изкуствен интелект) |
| **Знания** | • Познава етапите в работата по визуален проект с генеративни изображения<br>• Разбира връзката между текстовата концепция и визуалния резултат<br>• Познава формати и изисквания за представяне на визуални проекти |
| **Умения** | • Подготвя презентация с визуални примери и обосновка на дизайнерския процес<br>• Представя своите резултати с яснота и увереност<br>• Приема и коментира обратна връзка |
| **Компетентности** | • Умее да защитава творческите си решения, да обяснява използвания подход и да рефлектира върху резултатите |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| **Критерии за оценяване на ЕРУ** | Част по теория на професията:<br>• Обяснява принципите и особеностите на генеративните модели за изображения<br>• Познава терминологията, етапите и етичните въпроси при използване на AI (Изкуствен интелект)<br>Част по практика на професията:<br>• Създава визуално съдържание чрез AI (Изкуствен интелект) по зададена тема<br>• Представя проект с визуални резултати и аргументирани решения<br>• Прилага обратна връзка и предлага подобрения |
| **Средства за оценяване** | Част по теория на професията:<br>• Писмен изпит<br>Част по практика на професията:<br>• Изпълнение на практическа задача по индивидуално задание по практика |

**4. Съвкупност от единици резултати от учене, които формират придобиването на квалификация по част от професията „Анимация“**

| Степен на професионална квалификация | Ниво по ЕКР/НКР | ЕРУ № …<br>от списъка по т. 3.1. (мин. 3 броя ЕРУ, поне 1 ЕРУ е от специфичната ПП) |
|---|---|---|
| **III** | **4** | ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 7; ЕРУ 14<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 8;<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 9;<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 10;<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 11;<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 12;<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 13;<br>ЕРУ 3; ЕРУ 4; ЕРУ 5; ЕРУ 14; |

**5. Изисквания към материалната база**

**5.1. Изисквания към кабинетите за обучение по теория на професията – характеристики, обзавеждане, оборудване, софтуер.**

Обучението по теория се провежда в учебен кабинет или специализирана зала, оборудвана с индивидуално работно място за всеки обучаван – работна маса и стол, както и с работно място за преподавателя. Залата включва учебна дъска (бяла или черна), мултимедиен проектор и екран, аудио-визуална техника, компютри с достъп до интернет и инсталирани програмни продукти, свързани с анимацията. За ефективното преподаване се използват също информационни табла, учебни видеофилми, справочна литература и специализирани визуални материали. Поради спецификата на професията и бързо променящите се условия, ако липсват утвърдени учебници по дисциплината, следва да се използват на онлайн ресурси и адаптирани авторски материали.

**5.2. Изисквания към учебната база за обучение по практика на професията – характеристики, обзавеждане, оборудване, софтуер.**

Практическото обучение се провежда в специализирана учебна зала или лаборатория

ПРОЕКТ

по анимация, в която всяко работно място е оборудвано с компютри със съвременни характеристики, графичен дисплей или таблети, лицензиран специализиран софтуер (за 2D и 3D анимация, триизмерно моделиране, дигитални визуални ефекти и други), ергономични мишки или стилус, подходящи столове и работни маси, снимачна и осветителна техника, плотове и маси за анимация. Залата разполага също с учебна дъска, мултимедиен проектор и екран, принтер с висока резолюция, скенер, система за архивиране и съхранение на файлове, достъп до интернет и информационни табла.

Учебната база следва да отговаря на изискванията за безопасност, ергономия, технологични процеси, визуален комфорт и съвременни методически насоки, гарантиращи оптимална среда за усвояване на знания и практически умения по професията „Анимация“.

**6. Изисквания към обучаващите**

Право да преподават по теория и практика на професията „Аниматор“ имат лица с висше образование и образователно-квалификационна степен „магистър“ или „бакалавър“ по специалности от професионални направления „Теория на изкуствата“ и „Изобразително изкуство“ от областта на висше образование „Изкуства“ от Класификатора на областите на висше образование и професионалните направления, приет с Постановление № 125 от 2002 г. на Министерския съвет (ДВ, бр. 64 от 2002 г.), съответстващи на професията.

Учителска длъжност по учебен предмет или модул от професионалната подготовка, може да се заема и от лица със завършено висше образование по съответната специалност и без професионална квалификация „учител“.

По учебен предмет или модул от професионалната подготовка, за който няма съответно професионално направление в Класификатора на областите на висше образование и професионалните направления, могат да преподават лица без висше образование и без придобита професионална квалификация "учител", ако са придобили съответната професионална квалификация при условията и по реда на Закона за професионалното образование и обучение.

Препоръчително е на всеки три години обучаващите да преминават курс за актуализиране на професионалните си знания, умения и компетентности.

**Речник на чуждите термини и думи**

| Чуждица | Превод |
|---|---|
| Сториборд | Работна книга |
| Pose to pose | Поза до поза анимация |
| Straight ahead | Последователна анимация |
| WEB | Онлайн мрежа |
| Аниматик | Предварителна версия на филм |
| Stage | Сцена |
| Timeline | Времедиаграмата |
| Frame by frame | Покадрова анимация |
| Tweening | Анимация с междинно кадриране |

ПРОЕКТ

| | |
|---|---|
| NURBS | Non-Uniform Rational B-Splines (Неравномерни Рационални Базови Точки) |
| Keyframe animation | Анимация с ключови кадри |
| Motion capture | Улавяне на движението |
| Procedural animation | Процедурна анимация |
| RIG | Система от контролери |
| Keyframe | Ключов кадър |
| AI | Изкуствен интелект |
| GAN | Генеративни конкуриращи мрежи |
| VAE | Вариационен автоенкодер |
| Diffuse models | Дифузионни модели |
| Prompts | Подкана или команда |
| DALL-E | Софтуер за генериране на образ от текст с изкуствен интелект |
| Midjourney | Софтуер за генериране на изображения от описание с текст |
| Stable Diffusion | Софтуер за генериране на образ от текст с изкуствен интелект |

ПРОЕКТ