

ОГЛАВЛЕНИЕ

№	Код	Название предмета	Стр.
1	Б.1.Б.01	История	3
2	Б.1.Б.02	Философия	4
3	Б.1.Б.01	Эстетика	5
4	Б.1.Б.04	Психология и педагогика	6
5	Б.1.Б.05	Экономика	7
6	Б.1.Б.06	Правоведение	8
7	Б.1.Б.07	Авторское право	9
8	Б.1.Б.08	Иностранный язык	10
9	Б.1.Б.09	История русского изобразительного искусства	11
10	Б.1.Б.10	История зарубежного изобразительного искусства	12
11	Б.1.Б.11	Основы государственной культурной политики	13
12	Б.1.Б.12	История литературы	14
13	Б.1.Б.13	История кино	15
14	Б.1.Б.14	Рисунок	16
15	Б.1.Б.15	Живопись	17
16	Б.1.Б.16	Общий курс композиции	18
17	Б.1.Б.17	Безопасность жизнедеятельности	19
18	Б.1.Б.18	Перспектива	20
19	Б.1.Б.19	<i>Дисциплины специализации</i>	21
20	Б.1.Б.19.01	Мастерство художника анимации и компьютерной графики	22
21	Б.1.Б.19.02	Основы изобразительного мультдвижения	23
22	Б.1.Б.19.03	Компьютерная графика	24
23	Б.1.Б.20	Физическая культура	25
24	Б.1.В.01	Культурология	26
25	Б.1.В.02	История религии	27
26	Б.1.В.03	История материальной культуры	28
27	Б.1.В.04	История телевидения	29
28	Б.1.В.05	Теория компьютерной графики	30
29	Б.1.В.06	Основы компьютерного монтажа	31
30	Б.1.В.07	Элективные курсы по физической культуре	32
31	Б.1.В.08	Технология графических материалов	33
32	Б.1.В.09	Техника печатной графики (офорт, гравюра, литография, шелкография)	34
33	Б.1.В.10	Пластическая анатомия	35
34	Б.1.В.11	Методика преподавания дисциплин изобразительного искусства	36
35	Б.1.В.12	Основы психологии творческого процесса	37
36	Б.1.В.13	Безопасность профессиональной деятельности	38
37	Б.1.В.ДВ.01.01	Антология современной анимации	39
38	Б.1.В.ДВ.01.02	Копирование произведений искусства	40
39	Б.1.В.ДВ.02.01	Актерское мастерство и пантомима	41
40	Б.1.В.ДВ.02.02	Мастерство актера	42
41	Б.1.В.ДВ.03.01	Звуковое решение фильма	43
42	Б.1.В.ДВ.03.02	Компьютерные музыкальные технологии	44
43	Б.1.В.ДВ.04.01	Основы мультрежиссуры	45
44	Б.1.В.ДВ.04.02	Мультдвижение кукол	46
45	Б.1.В.ДВ.05.01	История искусства анимации	47
46	Б.1.В.ДВ.05.02	Анимационные технологии	48
47	Б.2.Б.02У	Творческая (стационарная) практика	49
48	Б.2.Б.05 (П)	Педагогическая практика (стационарная)	50
49		Практика по получению первичных умений и навыков (выездная)	51
50		Музейная практика	52
51		Научно-производственная практика (выездная, стационарная)	53

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины - более углубленное, чем в средней школе, изучение исторического пути России. Оно направлено на выработку таких необходимых для творческого работника компетенций, как способность самостоятельно анализировать различные взгляды на исторический путь России, оценивать художественные произведения на историческую тему с точки зрения художественной и исторической правды, грамотно формулировать творческие задачи, связанные с освещением исторической проблематики в кино и других видах искусства.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
4 зачетных единицы, 144 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 1-ом семестре, экзамен во 2-ом семестре. Оценка за экзамен является итоговой по дисциплине и проставляется в приложение к диплому.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

- воспитание гражданственности, национальной идентичности, развитие мировоззренческих убеждений учащихся на основе осмысления ими исторически сложившихся культурных, религиозных, этнонациональных традиций, нравственных и социальных установок, расширение социального опыта учащихся посредством анализа и обсуждения форм человеческого взаимодействия в истории;

- развитие способности понимать историческую обусловленность явлений и процессов современного мира, критически анализировать историко-социальную информацию, определять собственную позицию по отношению к окружающей реальности, соотносить ее с исторически возникшими мировоззренческими системами;

- освоение систематизированных знаний о всемирной и отечественной истории, элементов философско-исторических и методологических понятий, подготовка учащихся к более детализированному, углубленному изучению исторических проблем, с которыми они могут столкнуться в будущей профессиональной деятельности;

- овладение умениями и навыками комплексной работы с различными типами исторических источников, поиска и систематизации исторической информации как основы решения исследовательских задач;

- формирование исторического мышления – способности рассматривать события и явления с точки зрения их исторической обусловленности, умения выявлять историческую обусловленность различных версий и оценок прошлого и современности, вырабатывать и аргументировано представлять собственное отношение к дискуссионным вопросам истории.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- знать основные факты и события российской истории, имена и жизненный путь главных ее деятелей, важнейшие исторические даты;

- иметь представление об основных этапах развития российского общества и Российского государства;

- понимать и уметь анализировать причинно-следственные связи в историческом процессе;

- владеть понятием исторической закономерности;

- иметь навыки самостоятельной работы с исторической литературой и историческими источниками.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: ОК-3, ПК-2, ПК-6, ПК-7, ПК-14

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики», в течение 1-го и 2-го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ФИЛОСОФИЯ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Знания, полученные в результате освоения дисциплины, необходимы при изучении других дисциплин социально-гуманитарного цикла – эстетики, культурологии, психологии и педагогики, правоведения, социологии, философии искусства. Общий курс философии является также методологической базой для изучения ряда дисциплин профессионального цикла, в том числе литературы и истории кино.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
3 зачетных единицы, 108 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – экзамен в 6-ом семестре. Оценка за экзамен является итоговой по дисциплине и проставляется в приложение к диплому.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение философии помогает студентам овладевать методологией творческой деятельности, более грамотно и продуктивно участвовать в решении профессиональных задач и способствует лучшему пониманию социальных процессов в обществе, формированию гражданской позиции будущих работников кино и телевидения.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ОК-2, ПК-3, ПК-6

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина относится к базовой части социально-гуманитарного цикла основной образовательной программы подготовки по всем профилям. Для текущего контроля успеваемости используются различные виды тестов, контрольные работы, устный опрос, презентация реферата, посещаемость занятий.

Дисциплина «Философия» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики», в течение 5- го и 6-го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЭСТЕТИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- дать студентам представление об эволюции эстетической мысли с глубокой древности до наших дней;
- дать студентам методологические основы понимания сущности искусства и художественного творчества;
- познакомить с категориальным аппаратом классической и современной эстетики;
- представить основные этапы развития эстетических учений;
- показать соотношение эстетики XX-XXI вв. с развитием кинематографа и других искусств;
- уделить особое внимание в процессе обучения Основам современной государственной культурной политики (см. Указ Президента РФ от 24 декабря 2014 г. № 808), впервые в истории отечества возводящим культуру в ранг национальных приоритетов, разъясняются ее цели, принципы и задачи.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 8 семестре.*

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ПК-3, ПК-5, ПК-6, ПК-11, ПК-15, ПК-22, ПК-24, ПСК-134

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Эстетика» согласно Федеральному Государственному образовательному стандарту высшего профессионального образования в области культуры и искусства является обязательной в рамках базовой части ООП ВО.

Дисциплина «Эстетика» изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики», в течение 7, 8 семестров 4 курса.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

На современном этапе развития кино возрастает значимость психолого-педагогических факторов в процессе совершенствования профессионального мастерства специалистов творческих профессий. Основная цель дисциплины состоит в формировании у студентов целостного представления о закономерностях развития, воспитания и обучения личности, основополагающих положениях психологии и педагогики.

Целью курса «Психология и педагогика» является овладение методами обучения и воспитания личности и их учет при работе над кинопроизведением, приобретение студентами знаний закономерностей формирования и развития личности, а также рассмотрение сущности, содержания и особенностей процессов развития личности, ее обучения и воспитания.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 5-м семестре.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Рабочая программа построена с учетом специфики проблем психологии и педагогики художественного образования, рассмотрения разделов дисциплины в контексте педагогики искусства и психологии творчества.

Данная рабочая программа ориентирована как на изучение основных теоретических положений психологии и педагогики, так и на решение задач практической подготовки студентов к дальнейшей профессиональной деятельности. Знание основ психологии и педагогики и основных подходов к ее исследованию имеет существенное значение для художников. Рабочая программа опирается на классические и новейшие исследования в области психологии и педагогики. Вместе с тем в него входят наиболее значимые темы и разделы, представляющие особый интерес для специалистов творческих профессий. Внимание студентов привлекается к основным научным направлениям современного психолого-педагогического знания.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОПК-3, ОПК-5, ПК-10, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-19, ПК-20, ПК-21, ПК-23, ПСК-120, ПСК-121, ПСК-122, ПСК-123, ПСК-124, ПСК-125, ПСК-126, ПСК-127

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Психология и педагогика» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 5-го семестра 3 курса.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЭКОНОМИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса: получение достаточных базовых знаний, навыков и умений для самостоятельного анализа; получение навыков «экономического мышления»

Задачи курса:

-на основе понимания принципов функционирования экономики дать студентам возможность судить о положении в стране и тенденциях развития общества на основе накопленных теоретических знаний и исторического опыта, а также принимать рациональные решения
- пользуясь навыками «экономического мышления», достичь лучшего понимания в процессе совместной работы точки зрения продюсера, профессия которого, как предпринимательство в сфере искусства, предполагает двойственное восприятие, находящееся на стыке творческого подхода к проекту и одновременно оценки фильма как товара, требующего продвижения на рынке и учета затрат.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *3 зачетные единицы, 108 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой на 6 курсе, в семестре В.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Экономика» содержит основы знаний экономической теории, истории экономики, истории экономических учений, элементы основ предпринимательства, основ продюсерства.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В
РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-4, ПК-12, ПК-14

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО.

Дисциплина «Экономика» относится к базовой части модуля «Дисциплины», её изучение осуществляется на 6 курсе в семестре В.

Дисциплина «Экономика» в системе профессиональной подготовки связана с дисциплинами учебного плана: «Социология», «Философия», «История»

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПРАВОВЕДЕНИЕ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения студентами дисциплины «Правоведение» состоит в формировании компетенций обучающихся, а также в овладении ими основами правовых знаний, выработке уважительного отношения с их стороны к закону, правам и свободам других граждан, а также формирования практических умений защищать свои конституционные права и охраняемые законом интересы правовыми средствами.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в В семестре, 6 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение курса «Правоведение» является базовой ступенью правового воспитания выпускника высшего учебного заведения. Поэтому дисциплина «Правоведение» занимает важное место в ряду социально-гуманитарных и экономических дисциплин. Для успешного усвоения ее правового материала необходимо предварительное изучение студентами таких учебных дисциплин, как «Философия», «История отечества», «История религии» и других дисциплин гуманитарного цикла, а также получение первоначальных основ будущей профессии.

Дисциплина «Правоведение» позволяет студентам достичь следующих результатов: усвоить положение личности в обществе и государстве, уяснить сущность прав и свобод человека и гражданина, значение правовых и других социальных норм для регулирования общественных процессов, основы общественной и государственной организации, включая государственное управление различными сферами жизни общества, механизм правового регулирования различных общественных отношений, в том числе и в сфере культуры. Полученные выпускником в результате изучения данной дисциплины правовые знания являются залогом его правомерного поведения в гражданском обществе, уважения и соблюдения прав и свобод других лиц, обеспечат исполнение им собственных гражданских и профессиональных обязанностей, а также защиту своих субъективных прав.

Специфика изучения дисциплины «Правоведение» характеризуется преобладанием аудиторных форм проведения занятий и ее структурой, охватывающих два блока (модуля) знаний – 1) юридическое учение о праве и государстве; 2) основы действующего законодательства Российской Федерации.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-5, ОПК-6

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Правоведение» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение В-го семестра 6 курса.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«АВТОРСКОЕ ПРАВО»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса: освоение студентами дисциплины «Авторское право»; формирование у них профессиональных знаний о явлениях и процессах правовой жизни общества, о методах и инструментах изучения этих явлений, о способах и средствах решения правовых проблем. Данная дисциплина призвана сформировать правовое мышление и навыки поведения субъектов права в рыночной экономике.

Задачи курса:

- научить студентов обеспечивать правовую охрану художественных проектов в области кинематографии и телевидения;
- соучаствовать с авторами аудиовизуального произведения в разработке творческо-постановочной концепции кино- и телепроекта, оптимальной тактики его подготовки и реализации и защищать свои права и законные интересы;
- осуществлять экспертную правовую оценку кино - и телепроекта;
- изучить актуальные проблемы теории и практики применения законодательства, регулирующего различные аспекты деятельности продюсера в Российской Федерации;
- усвоить сущность основных положений, принципов и норм современного гражданского права Российской Федерации, регулирующего отношения в области кино- и телепроизводства;
- формировать у студентов профессиональное правосознание;
- формировать навыки высококвалифицированного специалиста в области организации кинопроизводства путем изучения, в частности, сравнительно-правового подходов к анализу норм права с целью использования полученных знаний в будущей практической деятельности;

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - экзамен в 4 семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Особенность дисциплины состоит в рассмотрении законов, правовых категорий и понятий в контексте художественно-творческих и производственно-технических процессов создания киноvideопродукции и телевизионного контента. Помимо академических форм проведения занятий используются деловые интерактивные игры.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-5, ОПК-2, ОПК-6

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина (модуль) «Авторское право» относится к базовому разделу ООП, её изучение осуществляется на 2 курсе в 3-4 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основной целью дисциплины «Иностранный язык» становится повышение исходного уровня владения языком, достигнутого на предыдущей ступени образования. Реализация данной цели предполагает овладение студентами уровнем коммуникативной компетенции, необходимым и достаточным для решения социально-коммуникативных задач в различных областях: бытовой, культурной, профессиональной (кинематографической), в научной деятельности, при общении с зарубежными партнерами, при подготовке научных работ, и целей дальнейшего самообразования.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
10 зачетных единицы, 360 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой на 1,2,3,4 семестрах, на 5 семестре экзамен. Оценка за экзамен является итоговой по дисциплине и проставляется в приложение к диплому.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение иностранного языка предусматривается базовой (обязательной) частью цикла «Гуманитарный, социальный и экономический цикл» Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования.

Иностранный язык, как никакой другой предмет, имеет тесную связь с множеством базовых дисциплин «Гуманитарного, социального и экономического цикла», с предметами цикла «История и теории мировой художественной культуры», а также с рядом специальных дисциплин профессионального цикла. Это обеспечивает практическую направленность в системе обучения и соответствующий уровень использования иностранного языка в будущей профессиональной деятельности.

Контроль осуществляется поурочно (*текущий контроль*), по завершении изучения отдельной темы (*периодический контроль*) и по завершении этапа/курса обучения иностранному языку (*итоговый контроль*). Во всех формах контроля в качестве одного из вариантов выступает тестирование.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ОК-7, ПСК-133

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Иностранный язык» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-3 курсов, в 1- м, 2- м, 3-м, 4- м, 5-м семестрах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ РУССКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса - создание базы необходимых системных знаний по истории мировой живописи, скульптуры, архитектуры, помочь молодым кинематографистам в осмыслении идейно-стилистических особенностей каждого этапа исторического процесса, в выработке представлений о характерных тенденциях в творчестве наиболее выдающихся мастеров мирового искусства. Данная дисциплина призвана расширить знания и повысить творческую квалификацию будущего кинематографиста, дать возможность глубже осмыслить изобразительные возможности современного кинематографа.

Курс «Истории русского изобразительного искусства» охватывает историю изобразительного искусства зарубежных стран, начиная с древнейших времен до явлений современной художественной культуры (современные художественные выставки и проблемы современного искусства), помогая осмыслить природу и содержание искусства, общие тенденции развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов, историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *10 зачетных единицы, 360 часа; контроль в соответствии с учебным планом - экзамен в семестре А.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Курс «Истории русского изобразительного искусства» охватывает историю изобразительного искусства зарубежных стран, начиная с древнейших времен до явлений современной художественной культуры (современные художественные выставки и проблемы современного искусства), помогая осмыслить природу и содержание искусства, общие тенденции развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов, историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-7, ПК-10, ПК-11, ПК-15, ПК-23, ПСК-126, ПСК-130, ПСК-131

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История русского изобразительного искусства» согласно Федеральному Государственному образовательному стандарту высшего образования в области культуры и искусства является обязательной в рамках базовой части ООП ВО.

Дисциплина «Истории русского изобразительного искусства» изучается студентами курса факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в 5,6,7,8,9 и А семестре 3-5 курсов.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса - создание базы необходимых системных знаний по истории мировой живописи, скульптуры, архитектуры, помочь молодым кинематографистам в осмыслении идейно-стилистических особенностей каждого этапа исторического процесса, в выработке представлений о характерных тенденциях в творчестве наиболее выдающихся мастеров мирового искусства. Данная дисциплина призвана расширить знания и повысить творческую квалификацию будущего кинематографиста, дать возможность глубже осмыслить изобразительные возможности современного кинематографа.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *7 зачетных единицы (252 ч.), контроль в соответствии с учебным планом: зачёт во 2 семестре, экзамен в 4 семестре 2 курса.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Курс «Истории зарубежного изобразительного искусства» охватывает историю изобразительного искусства зарубежных стран, начиная с древнейших времен до явлений современной художественной культуры (современные художественные выставки и проблемы современного искусства), помогая осмыслить природу и содержание искусства, общие тенденции развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов, историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-7, ПК-10, ПК-11, ПК-15, ПК-23, ПСК-126, ПСК-130, ПСК-131

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История зарубежного изобразительного искусства» согласно Федеральному Государственному образовательному стандарту высшего образования в области культуры и искусства является обязательной в рамках базовой части ООП ВО.

Дисциплина «Истории зарубежного изобразительного искусства» изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в 1-4 семестре 1 и 2 курсов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса «Основы государственной культурной политики Российской Федерации» заключается в ознакомлении студентов с теоретическими, методологическими, правовыми основами культурной политики, функциями органов управления и координации на федеральном, региональном и муниципальном уровнях, а также с принципами, содержанием и механизмами реализации культурной политики.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 7-ом семестре 4 курса.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на создание у студентов системы знаний о политике государства в сфере культуры, включающей теоретические, методологические и правовые её основания. Кроме того, курс предполагает ознакомление с организацией управления в сфере культуры на федеральном, региональном и муниципальном уровнях, а также участие в ней различных общественных организаций и объединений. Рабочей программой предусмотрено рассмотрение наиболее актуальных и проблемных вопросов современной социокультурной ситуации.

Освоение курса «Основы культурной политики Российской Федерации» научит студентов самостоятельно анализировать нормативные акты и стратегии в сфере культуры, что обеспечит в дальнейшем их компетентное использование в профессиональной деятельности.

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: философия, правоведение, история, философия искусства, теория и история культуры, этика и ряда специальных дисциплин.

В результате освоения дисциплины формируются компетенции, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: менеджмент в сфере культуры, основы информационной культуры, социология и специальных дисциплин.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-3, ПК-14, ПК-24, ПСК-125, ПСК-126

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Основы государственной культурной политики» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 7-го семестра.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ ЛИТЕРАТУРЫ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «История литературы» является одной из центральных в системе всего гуманитарного образования в России, а также профессиональной подготовки будущих киноведов и сценаристов, режиссеров игрового и документального кино, актеров и художников.

Общей целью курса является выработка у студентов целостных представлений о сущности литературного процесса, знаний о творчестве писателей, особенностях их художественного мастерства. Курс нацелен на приобретение навыков самостоятельного анализа художественного произведения, понимания его структуры и системы образов, а также умения учитывать религиозные и философские взгляды писателей в их влиянии на творчество.

Задачей курса, несомненно, является формирование творческого отношения к явлениям литературы. Тематика лекций и семинарских занятий открывает поле для дискуссий, для самостоятельных оценок и выводов. Освоение студентами базовых понятий курса должно стать основой практического применения знаний.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *8 зачетных единицы, 288 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 5 и 7-ом семестре, экзамен в 6 и 8 семестре 3- 4 курса.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль осуществляется в процессе обучения – во время обязательных и дополнительных занятий, а также семинаров и других форм опроса студентов.

Промежуточная аттестация проходит в виде зачёта, итоговый контроль - в виде экзамена.

При оценке знаний на зачете или экзамене учитывается: понимание и степень усвоения теоретического материала; уровень знания художественных текстов в объеме программы; умение анализировать произведение, использовать цитаты из художественных текстов; уровень знакомства с критической литературой; логика, грамотность изложения материала, умение сделать обобщающие выводы; умение ответить на дополнительные вопросы.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-3, ОПК-3, ОПК-4, ПК-4, ПК-11, ПСК-113

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История литературы» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 5 -8-го семестрах, 3-4 курсов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ КИНО»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

История кино как научная дисциплина ставит своей задачей анализ кинопроцесса, обобщение закономерностей становления киноискусства.

История кино включает не только анализ кинематографической практики, но и изучает формирование теоретических взглядов и концепций, проблемы стилистики и художественного мастерства, эволюцию образного языка экранных искусств

Цель дисциплины – дать детальное представление о кинематографе в контексте мирового кинопроцесса, об основных школах и направлениях, о формировании стилевых закономерностей и индивидуальных особенностях творчества ведущих мастеров на разных этапах истории кино, о своеобразии их произведений и теоретических взглядов.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *10 зачетных единицы, 360 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 1-ом и 3-м семестре, экзамены во 2-ом и 4-ом семестре 1 и 2 курсов.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Осуществление программы курса «История кино» предусматривается в виде лекционных практических (семинаров) и самостоятельных занятий. Проводятся просмотры кинофильмов.

При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдается изданиям последних лет.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОПК-2, ПК-2, ПК-11, ПСК-111, ПСК-126

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История литературы» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-4-го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«РИСУНОК»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью изучения дисциплины «Основы рисунка» является графическое осмысление как конкретно изображаемых объектов, так и всего окружающего и внутреннего мира в целом. Задачи дисциплины - изучить основы рисунка как дисциплины, определяющей всю творческую деятельность творца, имеющего дело с самыми различными материалами и технологиями. В основе занятий лежит выработка у учащихся понимания формы и светотени как средства передачи объема в пространстве. Решению этой задачи служит подготовка в области техники рисунка, а также обучение элементарной композиции предмета (или групп предметов) в листе и основам перспективного построения. Изучение дисциплины «Рисунок» и выполнение курсовых и семестровых работ предусматривает непосредственное овладение основами в области рисунка, знакомство с техниками выполнения и изучение выразительных средств материалов, с помощью которых выполняется рисунок. В основе занятий лежит выработка у учащихся понимания передачи объема в пространстве. Решению этой задачи служит подготовка в области техники рисунка, а также обучение элементарной композиции предмета (или групп предметов) в листе и основам перспективного построения.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *46 зачетных единицы, 1656 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой во 2-ом семестре 1 курса, экзамены в 1,3,4,5,6,7,8,9, и А семестрах.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Практические занятия – это работа студентов над заданиями под руководством педагогов и мастеров, используя на практике знания, полученные на основе тематических занятий.

Индивидуальные занятия – это индивидуальное руководство мастером-педагогом практическими заданиями по мастерству из расчета 2 часа на каждого студента в неделю. Индивидуальные занятия по мастерству проводятся со студентами в аудиториях института, а также на киностудиях, в музеях, библиотеках, мастерских художников, кино и телестудиях

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация является совокупностью данных по успешности выполнения студентом требований ФГОС ВПО, учебного плана, примерной учебной программы и включает:

- посещение практических занятий;

своевременное выполнение практических заданий в соответствии с графиком работы, который составляется преподавателем;

успешное выполнение практических заданий.

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1, ПК-16, ОПК-1, ПСК-107

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Рисунок» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-А семестрах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЖИВОПИСЬ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение студентами законов, правил и приемов изобразительной грамоты при изображении окружающего мира, его предметов и человека средствами живописи.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: основные законы композиционного построения на картинной плоскости; теорию восприятия цвета и тона художественные материалы, используемые в живописи; основы теории перспективы; историю развития жанров живописи; основы композиции в живописи; связь живописи с другими областями художественного творчества.

Уметь: применять знания законов композиции, цветоведения и перспективы в своей творческой работе; выражать свой творческий замысел средствами изобразительного искусства; применять на практике техники и технологии различных художественных материалов; наблюдать, анализировать, обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения; мыслить образно и нестандартно; изложить в эскизах свой творческий замысел; применять законы воздушной и цветовой перспективы; изображать предметы реального мира, пространство и человеческую фигуру на основе полученных знаний об их строении в академическом и условно-декоративном восприятии.

Владеть: живописными средствами при создании авторских произведений; навыками работы с натуры в живописи; методами графического языка академической живописи; приемами условно-декоративной живописи; понятиями колористики; методами творческого поиска и создания художественного образа.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет *46 зачетных единицы, 1656 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой во 2-ом семестре 1 курса, экзамены в 1,3,4,5,6,7,8,9, и А семестрах.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Введение. Живопись как вид искусства 1.1. Происхождение и история развития живописи. 1.2. Классификация живописи. Виды живописи и истории их развития. 1.3. Жанры живописи. История развития жанров европейской живописи. 1.4. Стиль в живописи 2. Композиция в живописи 2.1. Композиция живописного произведения 2.2. Цвет в живописи 2.3. Перспектива в живописи 2.4. Свет в живописи 2.5. Средства организации композиции живописного произведения 2.6. Понятие декоративной живописи. 3. Материалы, техники и технологии станковой живописи 3.1. История развития техник и материалов живописи 3.2. Техника и материалы акварели 3.3. Техника и материалы темперной живописи 3.4. Техника и материалы живописи пастелью 3.5. Техника и материалы живописи акрила 3.6. Техника и материалы масляной живописи

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-1, ПСК-107, ПСК-109

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Живопись» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-А семестрах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОБЩИЙ КУРС КОМПОЗИЦИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Формирование базовых знаний о построении плоскостных композиций по законам зрительного восприятия.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- Знать: основные законы восприятия произведения искусства; основные законы композиционного построения изображения на картинной плоскости; теорию восприятия цвета и тона; художественные материалы, используемые в композиции; методику сбора подготовительного материала при работе над композицией;
- Уметь: применять знания законов композиции в своей практической творческой работе; выражать свой творческий замысел средствами изобразительного искусства; наблюдать, анализировать, обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения; мыслить образно и нестандартно; излагать в эскизах свой творческий замысел;
- Владеть: навыками сбора натурального материала при работе над композицией.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *4 зачетных единицы, 144 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в V семестре 6 курса.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Введение понятия «композиция». 2. Визуальные законы восприятия картинной плоскости 3. Средства композиции 4. Художественные средства композиции 5. Композиционные категории 6. Цвет в композиции. 7. Основные принципы построения композиции 8. Образ и композиция.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОПК-1, ПСК-107, ПСК-110

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Общий курс композиции» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 5-6-го семестрах.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека и окружающей его природной среды. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека.

Основные задачи дисциплины связаны с получением студентами теоретических знаний и практических навыков, необходимых для:

- создания оптимального состояния среды обитания в различных сферах деятельности человека, а также во время отдыха;
- идентификации негативных воздействий компонентов и экологических факторов окружающей среды;
- прогнозирования развития этих негативных воздействий и оценки последствий их действия;
- разработки и реализации методов защиты человека и природной среды от негативных воздействий.

Реализация перечисленных задач данной дисциплины позволит студентам приобрести знания о теоретических основах безопасности жизнедеятельности в системе "человек – среда обитания", об основах взаимодействия компонентов данной системы, об анатомо-физиологических последствиях воздействия на человека травмирующих и вредных факторов; изучить способы и методы повышения безопасности; получить представление об экобиозащитной технике, о правовых, нормативно-технических и организационных основах управления безопасностью жизнедеятельности. Важным результатом изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» является получение навыков проведения контроля параметров негативных воздействий и оценки соответствия их уровня нормативам, а также навыков действий в различных экстремальных ситуациях.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 1-ом семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» дает студентам возможность приобрести понимание проблем устойчивого развития, обеспечения безопасности жизнедеятельности и снижения рисков, связанных с деятельностью человека, овладеть приемами рационализации жизнедеятельности, ориентированными на снижения антропогенного воздействия на природную среду и обеспечение безопасности личности и общества, сформировать культуру безопасности, экологическое сознания и риск-ориентированное мышление, при котором вопросы безопасности и сохранения окружающей среды рассматриваются в качестве важнейших приоритетов жизнедеятельности человека.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОК-6

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-го семестра.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПЕРСПЕКТИВА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Перспектива» является неотъемлемой частью основ художественного образования. В работе над рисунком, живописью и композицией перспектива служит ориентиром, обеспечивающим правильное построение изображаемого пространства. Особенно важна она для художника кино. Эскиз художника – основа, на которой строится вся дальнейшая разработка пространства кинодекорации или кинодекорационного объекта. Поэтому перспективные решения эскизов неразрывно связаны с планировочным решением декораций

Целью изучения данной программы является формирование и развитие видения и понимания художником многообразных пространственных свойств окружающего мира.

Задачи дисциплины – освоить основные законы перспективы и научить студентов практическому построению пространства в работе с натуры, по памяти и представлению и в работе над эскизами к фильму.

Дисциплина изучается на базе традиций изучения отечественной и мировой культуры и на базе традиций преподавания её на художественном факультете ВГИК и включает в себя лекционные и практические занятия.

По окончании изучения дисциплины «Перспектива» слушатель должен:

- знать основы теории перспективы: основные виды перспективы, законы построения трехмерного пространства на плоскости,
- иметь представление о способах построения перспективных изображений объектов окружающего нас реального мира, максимально приближенными к зрительному восприятию их в натуре
- уметь использовать законы пространственных перспективных построений для выполнения творческих задач, для создания кинодекораций и киноэскизов, оперировать зрительными образами. -
- владеть практическими навыками использования в своих работах законов построения различных видов перспективы, культурой визуального мышления.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 8-ом семестре 4 курса.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Общие сведения о перспективе 2. Системы отображения пространства в различных культурах 3. Законы построения пространства в прямой (линейной) перспективе 4. Анализ композиционного размещения в пространстве предметов натюрморта 5. Анализ композиций с точки зрения законов построения линейной перспективы 6. Перспективное изображение объемных геометрических тел 7. Свет. Тень и отражение в перспективе. 8. Методы построения и анализа пространства в прямой перспективе.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-1, ПСК-107, ПСК-110

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Перспектива» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 7-8-го семестров.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Привить студентам навыки самостоятельной творческой работы в комплексном изобразительном решении кинофильма, связанных с созданием и воплощением художественных образов в эскизах и на экране при помощи современных анимационных и компьютерных технологий.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *29 зачетных единицы, 1044 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 3,4,5,7,9-ом, экзамены во 2,6,8,В семестрах.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» является профилирующей дисциплиной в профессиональной подготовке выпускника ВГИК, а неразрывно связанной с дисциплиной квалификации, выделяющей ее из целого ряда дисциплин образовательного цикла. Анимация- это особый вид искусства включающий в себя все виды визуальных искусств, начиная классическим и заканчивая современным авангардным искусством и перформансом. Поэтому помимо современных технологий, таких как 3-д, 2-д анимация или флэш анимация, данная дисциплина изучается и на базе традиций преподавания ее в ведущих художественных вузах страны на традициях отечественной и мировой изобразительной культуры. Занятия под руководством мастера позволяют студентам стать настоящими профессионалами, владеющими всеми производственными навыками для работы на современных киностудиях, анимационных студиях и любых современных медийных проектах. Мастер играет ведущую роль в личностном становлении студента. Развитие творческой индивидуальности, вкуса, приобщение к ценностям мировой культуры, постоянное духовное обогащение являются неотъемлемой частью освоения не только профессии, но и становлением жизненной позиции.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ПК-1, ПК-2, ПК-4, ПК-8, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-118

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-В- го семестрах 1-6 курсов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО МУЛЬТДВИЖЕНИЯ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная цель дисциплины «Основы изобразительного мультдвижения - изучение классической рисованной анимации в том виде, в котором она представлена в учебном пособии Анатолия Петрова «Нарисованное движение». Пособие рекомендовано Учебно-методическим объединением высших учебных заведений Российской Федерации по образованию в области изобразительного искусства, в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений. Цель методологии, разработанной Анатолием Петровым, — сохранить завоевавшую всемирное признание российскую школу анимации, поднять мастерство на новый уровень, соответствующий сегодняшнему дню, не поддаваться на опасные разговоры об ускоренном способе подготовки специалистов для лимитированной анимации.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *13 зачетных единиц, 468 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 3-ом, 5-м, семестрах, зачет с оценкой во 2,4,6,7 семестрах, экзамен в 8 семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Мастерство художника анимации и компьютерной графики» является профилирующей дисциплиной в профессиональной подготовке выпускника ВГИК, а неразрывно связанной с дисциплиной квалификации, выделяющей ее из целого ряда дисциплин образовательного цикла. Анимация- это особый вид искусства включающий в себя все виды визуальных искусств, начиная классическим и заканчивая современным авангардным искусством и перфомансом. Поэтому помимо современных технологий, таких как 3-д, 2-д анимация или флэш анимация, данная дисциплина изучается и на базе традиций преподавания ее в ведущих художественных вузах страны на традициях отечественной и мировой изобразительной культуры. Занятия под руководством мастера позволяют студентам стать настоящими профессионалами, владеющими всеми производственными навыками для работы на современных киностудиях, анимационных студиях и любых современных медийных проектах. Мастер играет ведущую роль в личностном становлении студента.

Развитие творческой индивидуальности, вкуса, приобщение к ценностям мировой культуры, постоянное духовное обогащение являются неотъемлемой частью освоения не только профессии, но и становлением жизненной позиции.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-7, ОПК-1, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-115, ПСК-118

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Основы изобразительного мультдвижения» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-го-8 -го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Подготовка студентов в области компьютерной графики для решения композиционных задач при создании анимационного фильма. Изучение теоретических и практических основ создания плоской и объемной анимации с использованием существующих программных средств для решения творческих задач, стоящих перед художником анимации и компьютерной графики.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *12 зачетных единицы, 432 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 3,4,5,6,7,8,9-ом семестрах, экзамен в семестре А.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Ознакомление с техникой и приемами плоской анимации с освоением современных программных средств ее разработки, формирование практических навыков работы в современных программных средствах при создании анимации.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ОПК-1, ОПК-5, ПК-8, ПК-9, ПСК-109, ПСК-114, ПСК-115, ПСК-118, ПСК-118, ПСК-129

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Компьютерная графика» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1-5-го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Развить целостную личность, гармонизировать ее духовные и физические силы, активизировать готовность полноценно реализовать свои сущностные силы в здоровом и продуктивном стиле жизни, профессиональной деятельности, самопостроении необходимой социально-культурной комфортной среды, являющейся неотъемлемым элементом образовательного пространства ВУЗа.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетные единицы, 72 часа.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающийся должен знать предмет и задачи физической культуры, этапы ее развития, основные понятия и категории физической культуры, место физической культуры в контексте культуры, основы физической культуры и здорового образа жизни; понимать роль физической культуры в развитии человека и подготовке специалиста; иметь мотивационно-ценностное отношение к физической культуре с установкой на здоровый стиль жизни; владеет навыками применения различных физических упражнений в повседневной жизни, направленными на здоровый образ жизни, физическое самосовершенствование и самовоспитание и др.

В учебном процессе используются обязательные учебные и внеучебные формы занятий. В сочетании с индивидуальными занятиями, консультационной и внеучебной работой они направлены на формирование и развитие профессиональных навыков обучающихся.

В рамках учебного курса физической культуры предусмотрены спортивные соревнования как между учебными группами, так и между факультетами в рамках ежегодной Спартакиады на Кубок ректора и в период оздоровительной кампании на базе спортивно-студенческого лагеря.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-8

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Физическая культура» относится к базовым дисциплинам, её изучение осуществляется на 1,2 курсе в 1,2,3,4 семестрах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«КУЛЬТУРОЛОГИЯ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Главная цель «Культурологии» - научить студентов понимать феномен культуры, различать формы и типы культур, дать представление об истории развития культуры, основных культурологических концепциях, определить специфические особенности и основные проблемы современной культуры, ее отношение к культурным традициям, аспекты модернизации культуры, выявить соотношение культуры и цивилизации. Историю культуры можно рассматривать как историю становления отдельной личности, проходящей разные возрастные периоды, различные состояния жизни. И тогда изучение предмета становится процессом самопознания и духовного самоопределения. Изучая данную дисциплину, студент имеет возможность познакомиться с различными духовными образцами, постичь смысл и различие мировой, общечеловеческой и национальной культур, обрести представление о личностной и массовой культуре. И в конечном итоге, сознательно включиться в процесс интеграции мирового опыта для развития собственной личности. Предмет «Культурология» имеет не только познавательное значение, но и высокий нравственный смысл.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
3 зачетные единицы, 108 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – экзамен во А семестре 5 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Культурология» изучает историю и философию культуры, антропологию культуры, определения культуры, типологии культуры, соотношение культуры и природы, роль мифа в формировании культурной традиции, великие цивилизации древности, классические культуры Древнего мира (античная, Древний Китай, Древняя Индия) как культуру образца, этапы развития европейской классической культуры, современность как тип культуры, взаимодействие цивилизационных и культурных процессов.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-3

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Культурология» относится к базовому разделу ООП, её изучение осуществляется на первом курсе в 9-А семестрах 5 курса.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ РЕЛИГИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – дать студентам представление о психологической философской, исторической природе религии ее влиянии на формирование языка культуры, ее общих и специфических чертах в рамках локальных цивилизаций с древности до наших дней.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой в семестре А, 5 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Данная дисциплина позволяет студентам достичь следующих результатов:

- способности ориентироваться в ценностях бытия, жизни, культуры;
- способности к социальному взаимодействию на основе принятых моральных и правовых норм, демонстрируя уважение к историческому наследию и культурным традициям, толерантность к другой культуре, способностью создавать в коллективе отношения сотрудничества, владеет методами конструктивного разрешения конфликтных ситуаций.

Курс «История религий» предполагает внеаудиторный и аудиторный виды работ. Аудиторные занятия предполагают лекционные, семинарские формы занятий. Лекционные занятия информируют студентов об основных положениях курса, раскрывают особенности каждой конкретной темы или знакомят с отдельными проблемами. Семинарские занятия предполагают обсуждение различных проблем и положений истории религий.

Практические занятия. Семинарские занятия это одна из форм практических занятий, предполагающая обсуждение методологических и теоретических положений учебного курса, отработку умения работать с литературой, анализируя и обобщая факты об истории религий, примеры и предложенные ситуации. Цель таких занятий – усвоение системы теоретических знаний по основным разделам науки. Для этого по каждой теме указана литература, непосредственно относящаяся к содержанию. С помощью нее студент заранее готовится к занятию по предложенному плану с тем, чтобы в ходе урока участвовать в коллективном анализе и обсуждении. Подготовка к семинарским занятиям предусматривает ознакомление с основными положениями по теме, усвоение специализированных терминов. Индивидуальные занятия проводятся по мере необходимости. Рабочая программа предусматривает индивидуальные консультации, в процессе которых педагог оказывает методическую помощь студентам в подготовке к семинарским занятиям, дополнительно разъясняет материал курса, ориентирует студентов в выборе темы рефератов.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-3, ПСК-133

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История религии» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 5 курсе в 9 и А семестрах.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебный курс "История материальной культуры" согласно федеральному государственному стандарту высшего профессионального образования в области культуры и искусства является обязательным в рамках базовой части Цикла Истории и теории мировой культуры. Целью включения дисциплины в содержание образования является получение студентами конкретных знаний по истории материальной культуры, изучение художественных стилей и символики в предметах быта и костюма.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой в 8 семестре.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Курс «История материальной культуры» тесно связан с другими дисциплинами, такими «История искусств» и «Архитектура». В нем прослеживается взаимосвязь организации пространства в интерьере, материально-бытовой среде в рамках единого художественного стиля, характерного для того или иного исторического периода.

Лекционный курс охватывает историю зарубежного декорационно-прикладного искусства и быта со времен Древнего Египта до начала XX века, а также русский быт и художественное наследие от Киевской Руси до 1917 года. Данные вопросы рассматриваются в программе в различных аспектах – социальном, этическом, эстетическом и т.д.

Материальная культура изучается в контексте научно-технического прогресса, при этом рассматриваются эволюция ремесел и технологий, появление новых материалов и их использование в быту.

Курс включает в себя лекционную часть и практические занятия.

Лекционная часть основывается на материале отечественных и зарубежных изданий и видеоматериалов по истории декоративно-прикладного искусства и быта, а также философии, истории, эстетики и истории искусств.

Практическая часть включает занятия по изучению предметов декоративно-прикладного искусства, а также деталей и аксессуаров на основе иконографического материала с привлечением разнообразных изданий по истории материальной культуры.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОК-3

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История материальной культуры» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 4 курсе в 7 и 8 семестрах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ ТЕЛЕВИДЕНИЯ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Главной целью является формирование у студентов представления об истоках и протекании современного телепроцесса, ноуменах и феноменах телевидения, расширения границ будущей профессиональной деятельности специалистов экранной культуры и искусств в форме ключевых компетенций, обобщенных предметных и прикладных умений.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 4-ом семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина ориентирована на повышение гуманитарной составляющей при подготовке специалистов и базируется на знаниях, полученных при изучении мирового экранного наследия.

Дисциплина «История телевидения» представляет студентам различных направлений и профилей подготовки во ВГИКе основные этапы становления и развития мирового и отечественного телевидения в контексте истории XX-XXI века. Телевизионный процесс рассматривается в видимых и скрытых тенденциях телеиндустрии, в описании ключевых фигур, телепередач, телепрограмм и телефильмов.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-3, ОПК-2, ПК-2, ПК-11, ПСК-110, ПСК-111, ПСК-113

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «История телевидения» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 3 -го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕОРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение теоретических основ создания плоской и объемной анимации с использованием существующих программных средств для решения творческих задач, стоящих перед режиссером. Ознакомление с техникой и приемами плоской анимации с освоением современных программных средств ее разработки. Ознакомление с техникой и приемами построения трехмерных сцен; формирование практических навыков работы в современных программных средствах создания трехмерной анимации.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 8-ом семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины студент должен знать:

- анимационные техники и технологии;
- основные этапы создания анимации;
- тайминг в анимации;
- программные средства для производства анимации;
- принципы работы основных программных средств;
- средства управления анимацией и визуализацией сцен;
- методы создания сложных композиций с использованием видеомонтажа.

Студент должен иметь представление:

- о современных изобразительных средствах и возможностях программ плоского и трехмерного моделирования и анимации;
- о современных средствах трансформации компьютерных изображений и их изобразительных возможностях;
- о наиболее оригинальных решениях художников и режиссеров-аниматоров, достигнутых с помощью различных современных программных средств композинга, трехмерного моделирования и анимации.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОПК-5, ПК-8, ПК-9, ПСК-109, ПСК-114, ПСК-115, ПСК-118, ПСК-118, ПСК-129

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Теория компьютерной графики» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 7 и 8-го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО МОНТАЖА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Развитие у студентов, будущих режиссеров, монтажного мышления, фантазии, воображения и, как следствие, - вкуса к поиску вариативности монтажных решений.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *6 зачетных единицы, 216 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 6-ом, экзамен в 4-ом семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «**Основы компьютерного монтажа**» преподается по пяти основным направлениям: лекции, практические занятия по монтажу, индивидуальные занятия просмотрные семинары, и самостоятельная работа. Методика курса строится на преимущественном использовании в процессе обучения практических, самостоятельных работ студентов. Органичное понимание студентами того, что монтажная форма фильма определяется, прежде всего, замыслом режиссера, зафиксированным в режиссерском сценарии и реализованным на съемочной площадке. Но окончательный поиск монтажной формы и углубление замысла продолжаются и завершаются при монтаже.

Процесс обучения студентов по данной дисциплине предусматривает:

1. Постепенное овладение спецификой монтажа как выразительного средства, формой художественного мышления.
2. Особое внимание уделяется практическому освоению правил и законов монтажа и их реализация в учебных работах, посредством новейших технологий.
3. Изучение современных программ нелинейного монтажа дает большой инструментарий для работы с изображением и звуком, его редактированием и обработкой аудиовизуальной продукции, создание спец. эффектов.

В процессе обучения студент приобретает необходимые знания и мастерство для самостоятельной творческой работы в коллективе.

Постепенное овладение спецификой монтажа как выразительного средства, формой художественного мышления.

Особое внимание уделяется практическому освоению правил и законов монтажа и их реализация в учебных работах, посредством новейших технологий.

Современные программы компьютерного монтажа предлагают большой инструментарий для работы с изображением и звуком, его редактированием и обработкой аудиовизуальной продукции, создание спецэффектов.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ОПК-1, ОПК-2, ПК-9, ПСК-107, ПСК-108, ПСК-112, ПСК-118

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Основы компьютерного монтажа» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики в течение 3 и 6-го семестров.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ЭЛЕКТИВНЫЕ КУРСЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности художников анимации и компьютерной графики.

Освоение учебной дисциплины в течение 1-А семестрах. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- значение физической культуры в формировании общей культуры личности приобщении к общечеловеческим ценностям и здоровому образу жизни, укреплении здоровья человека, профилактике вредных привычек, ведении здорового образа жизни средствами физической культуры в процессе физкультурно-спортивных занятий;
- научные основы биологии, физиологии, теории и методики педагогики и практики физической культуры и здорового образа жизни;
- содержание и направленность различных систем физических упражнений, их оздоровительную и развивающую эффективность.

Уметь:

- учитывать индивидуальные особенности физического, гендерного возрастного и психического развития занимающихся и применять их во время регулярных занятий физическими упражнениями;
- проводить самостоятельные занятия физическими упражнениями с общей развивающей, профессионально-прикладной и оздоровительно-корректирующей направленностью;
- составлять индивидуальные комплексы физических упражнений с различной направленностью.

Владеть:

- комплексом упражнений, направленных на укрепление здоровья, обучение двигательным действиям и развитие физических качеств;
- способами определения дозировки физической нагрузки и направленности физических упражнений;
- приемами страховки и способами оказания первой помощи во время занятий физическими упражнениями.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОК-8

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина (модуль) «Элективные курсы по физической культуре» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 1,2,3,4,5,6,7,8,9,А семестрах.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕХНОЛОГИИ ГРАФИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины является изучение опыта использования основных художественных материалов на примерах творчества современных художников театра и кино.

Задачами дисциплины являются:

- изучение истории использования различных графических материалов: уголь, сангина, соус, пастель, сепия, карандаш и др.;
- изучение применения графических материалов на примерах современных инсталляций, коллажей, смешанных техник, использования элементов попарта, видеоарта и т.п.

Дисциплина изучается в условиях мастерских и учебных экскурсий в художественные музеи, театры и др.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетных единицы, 72 часов. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой во 2-ом семестре.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Технология графических материалов» рассчитана на знакомство с историей и практическое изучение опыта использования основных графических материалов на примерах творчества современных художников театра и кино. Изучение техники и технологии графических материалов расширяет творческие возможности художника, обогащает его профессиональное мастерство. Теоретическая часть и практические задания проходят в непосредственном контакте с занятиями по живописи, рисунку и композиции. Студенты должны знать свойства и возможности использования графических материалов.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-2, ПК-1, ПК-9, ПСК-107, ПСК-109, ПСК-110, ПСК-120

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина (модуль) «Технологии графических материалов» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется в 1,2 семестрах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕХНИКА ПЕЧАТНОЙ ГРАФИКИ»
ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Работа художника кино и особенно художника анимации и компьютерной графики предполагает профессиональное владение различными графическими техниками для того, чтобы в итоге добиваться в эскизах сложного графического эффекта с помощью разнообразия фактур. Печать с доски позволяет получать такие изобразительные решения, которых невозможно добиться ни в одной из техник изображения непосредственно на бумаге и других носителях (картон, холст и др.). В тоже время сочетание печатных изображений с непосредственной работой по бумаге позволяет добиваться еще большего разнообразия выразительных средств и существенно обогатить графическую «палитру».

Целью учебной дисциплины, соотнесенной с общими целями ООП ВПО, направленной на углубление теоретической подготовки по специальности «Графика» и приобретение практических навыков в сфере основной области этого вида изобразительного искусства – создание эстампа (гравюрного оттиска на бумаге с печатной матрицы).

Задачами учебной дисциплины является ознакомление и изучение следующих аспектов художественной творческой деятельности:

- история возникновения печатных графических техник;
- теоретическое изучение технических особенностей печатной графики;
- техника безопасности при работе с кислотами и лаками в специально оборудованных мастерских;
- знакомство с техническими особенностями печатного станка для литографии, линогравюры, ксилографии и различных видов офорта;
- изучение композиционных закономерностей организации графического изображения в эстампе и др.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетные дисциплины, 72 часов. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет в 5-ом семестре 3 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПСК-107, ПСК-108, ПСК-109

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина (модуль) «Технологии графических материалов» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 5 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Пластическая анатомия» - пополнить знания, сформировать умения и навыки в области изображения человека и пластической анатомии. Полученные студентами знания при изучении костной основы и мышечной системы умело применять на практических занятиях по рисунку, живописи, композиции и мультдвижению.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетные дисциплины, 72 часов. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой на 2-ом семестре 1 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Развиваемое на занятиях по пластической анатомии образное и композиционное мышление, чувство формы, методики рисования «от общего к деталям», знания строения и пропорций человеческого тела - все это помогает в овладении грамотой изо. цикла как рисунок, живопись, композиция, методика.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ОК-3, ОПК-1, ОПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-10, ПК-11, ПК-12, ПК-22,
ПСК-107, ПСК-108, ПСК-109, ПСК-110

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Пластическая анатомия» входит в состав профильных дисциплин. Курс «Пластическая анатомия» играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов кафедры анимации и компьютерной графики. Дисциплина «Пластическая анатомия» тесно связана с такими дисциплинами как «Рисунок», «Мультдвижение» «Компьютерная графика» и «Мастерство художника анимации», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе её освоения. При этом все положения дисциплины «Пластическая анатомия» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам. Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными изобразительными дисциплинами в системе художественного образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки изображения действительности, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

Дисциплина (модуль) «Пластическая анатомия» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется во 2-ом семестре.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины: формирование у студентов системы знаний о закономерностях и принципах художественно-образовательного процесса, включение студентов в процесс осознанного формирования личностной образовательно-профессиональной ориентации, создание условий для формирования основ профессионального сознания педагога.

Задачи дисциплины:

- вооружение системой знаний о целях, сущности, методах обучения рисунку, живописи, композиции в общем и профессиональном образовании;
- анализ учебных программ художественного факультета по рисунку, живописи и композиции, программ учебно-творческих практик (пленэра) студенческих работ из методического фонда факультета;
- формирование у студентов навыка анализа педагогического опыта преподавания рисунка, живописи, композиции во время проведения серии мастер-классов педагогами художественного факультета;
- знакомство с работами методического фонда художественного факультета и с методической литературой (учебные пособия, монографии, альбомы репродукций, статьи и др.).

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетные дисциплины, 72 часов. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет в семестре В 6 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Программа дисциплины ориентирована на изучение основных теоретических положений методики преподавания дисциплин изобразительного искусства и смежных дисциплин, а также, на решение задач практической подготовки студентов к дальнейшей профессиональной деятельности. Овладение основами педагогической и культурно-просветительской деятельности имеет существенное значение для художников кино и телевидения, художников мультипликационного и анимационного кино, тематика которых ориентирована на детей и подростков.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-19, ПК-20, ПК-21, ПСК-120, ПСК-121, ПСК-122, ПСК-123, ПСК-124, ПСК-125

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина (модуль) «Методика преподавания дисциплин изобразительного искусства» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется в семестре В, 6 курса.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЦЕССА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Овладение методологическими, теоретическими, методическими основами психологии творчества с акцентом на проблемы развития творческого потенциала личности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: историю возникновения и развития психологии творчества как отрасли психологии; природу творческих способностей личности и закономерности творческой деятельности личности; основные проблемы творчества в контексте общепсихологического изучения психических явлений; классификацию видов и форм творчества; основные теории и концепции творчества и их методологическое значение; специфику, структуру и стадии творческого процесса.

Уметь: формулировать цели и задачи профессиональной деятельности; разрабатывать программу психологического обследования и развития в соответствии с проблемой; осуществлять анализ конкретных видов деятельности и ситуаций в контексте возрастного и социального развития; подбирать методические инструменты, адекватные поставленным задачам; применять полученные знания в профессиональной деятельности.

Владеть: понятийным аппаратом психологии творчества; навыками профессионального мышления, необходимыми для адекватного проведения психодиагностических и развивающих (коррекционных) мероприятий; методами исследования и развития творческого потенциала личности; навыками интерпретационной обработки результатов, полученных в ходе исследовательской деятельности.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 2 зачетные дисциплины, 72 часов. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет в семестре В 6 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные теоретические аспекты психологии творческого процесса 1.1. Введение в дисциплину. 1.2. Виды и функции творчества. Творчество в деятельности личности 2. Индивидуально-личностная обусловленность творчества 2.1. Понятие о творческой личности. Внутренняя конфликтность творческой личности. 3. Прикладные аспекты психологии творчества 3.1. Основные методы исследования творческого процесса 3.2. Творчество как процесс создания чего-то нового 3.3. Творчество как форма терапии

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-7, ОПК-1, ОПК-5, ПК-12, ПК-17, ПК-20, ПСК-121, ПСК-125

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Основы психологии творческого процесса» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется в В семестрах, 6 курса.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«БЕЗОПАСНОСТЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Безопасность профессиональной деятельности» является формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека и окружающей его природной среды. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека.

Основные задачи дисциплины связаны с получением студентами теоретических знаний и практических навыков, необходимых для:

- создания оптимального состояния среды обитания в различных сферах деятельности человека, а также во время отдыха;
- идентификации негативных воздействий компонентов и экологических факторов окружающей среды;
- прогнозирования развития этих негативных воздействий и оценки последствий их действия;
- разработки и реализации методов защиты человека и природной среды от негативных воздействий.

Реализация перечисленных задач данной дисциплины позволит студентам приобрести знания о теоретических основах безопасности жизнедеятельности в системе "человек – среда обитания", об основах взаимодействия компонентов данной системы, об анатомо-физиологических последствиях воздействия на человека травмирующих и вредных факторов; изучить способы и методы повышения безопасности; получить представление об экобиозащитной технике, о правовых, нормативно-технических и организационных основах управления безопасностью жизнедеятельности. Важным результатом изучения дисциплины «Безопасность профессиональной деятельности» является получение навыков проведения контроля параметров негативных воздействий и оценки соответствия их уровня нормативам, а также навыков действий в различных экстремальных ситуациях.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *2 зачетных единицы, 72 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 3-ом семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Безопасность профессиональной деятельности» дает студентам возможность приобрести понимание проблем устойчивого развития, обеспечения безопасности жизнедеятельности и снижения рисков, связанных с деятельностью человека, овладеть приемами рационализации жизнедеятельности, ориентированными на снижения антропогенного воздействия на природную среду и обеспечение безопасности личности и общества, сформировать культуру безопасности, экологическое сознания и риск-ориентированное мышление, при котором вопросы безопасности и сохранения окружающей среды рассматриваются в качестве важнейших приоритетов жизнедеятельности человека.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПСК-119

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Безопасность профессиональной деятельности» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 3-го семестра.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«АНТОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель – освоение современного культурного багажа и профессиональных традиций мировой анимации как серьезного синтетического искусства, объединившего самые разные формы художественного творчества, а также формирование профессионального вкуса, творческого кругозора и широты эстетических воззрений у будущих специалистов анимационного кино, компьютерного дизайна и родственных сфер творческой деятельности.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: *5 зачетных единицы, 180 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой в 4-ом семестре.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Курс предполагает постепенное знакомство студентов с многообразием форм, стилей, традиций различных школ мирового анимационного кино, знакомство с творческими достижениями и профессиональными открытиями выдающихся мастеров разных стран в постоянном сопоставлении анимационной классики с яркими явлениями современного анимационного искусства и с новыми звездными работами из текущего фестивального репертуара мировой анимации.

Занятия в форме лекций с кинопоказами предлагают студентам концентрированную информацию о творческих достижениях различных национальных школ анимации, соответствующих разным периодам истории современной мировой культуры, о выдающихся режиссерах и художниках, оказавших серьезное влияние на развитие этого искусства, о новых явлениях современного анимационного экрана, которые постоянно обогащают профессиональное мировоззрение режиссеров и художников. Вся вербальная информация по конкретной теме обязательно сопровождается показом анимационных фильмов и документальных сюжетов, которые специально подбираются для каждого занятия.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПК-24, ПСК-108, ПСК-113, ПСК-114, ПСК-126, ПСК-130

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Антология современной анимации» относится к базовому разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 1,2,3,4-го семестров.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«КОПИРОВАНИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА»
ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины, соотнесенной с общими целями ООП ВПО и направленной на закрепление и углубление теоретической подготовки обучающегося и приобретение им практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности, является ознакомление студентов с произведениями живописи и графики великих мастеров, изучение методов и технологических приемов станковой живописи в процессе ее развития.

Задачи дисциплины:

- понимание технологических процессов в станковой живописи и графики;
- освоение методов трехслойной живописи;
- освоение методов многослойной живописи и лессировок;
- понимание изменений в технологических процессах с приходом импрессионизма;
- понимание технологии живописи классического академизма;
- понимание технологии живописи эклектического академизма;
- изучение Репинской школы живописи.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 5 зачетные дисциплины, 180 часов. Контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой в 4-ом семестре 2 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Практическое освоение технологических процессов на примере подлинных произведений великих мастеров дает возможность обучающимся более глубоко освоить художественное наследие прошлого и использовать полученные умения в своей учебной и творческой деятельности. Знания и умения, приобретенные в процессе освоения будут необходимы студентам при изучении таких дисциплин как «Общий курс композиции», «История зарубежного искусства и культуры», «История отечественного искусства и культуры», а также при прохождении пленэрной учебно-творческой практики.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПК-2, ПК-5, ПК-7, ПСК-107

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина (модуль) «Копирование произведений искусства» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется в 4 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«АКТЕРСКОЕ МАСТЕРСТВО И ПАНТОМИМА»
ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет.

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Актерское мастерство и пантомима» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 5 курсе в А семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«МАСТЕРСТВО АКТЕРА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины: научить студента создавать художественные образы, зная и понимая все азы профессии, их значение и необходимость. Сочетание теории и практики в ее неразрывности.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в А-ом семестре, 5 курса.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Мастерство актера» относится к вариативному разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики», в течение А семестра 5 курса.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Звуковое решение фильма» являются:

- ознакомить студентов с основными компонентами звукового решения аудиовизуального произведения;
- дать понимание звуковой драматургии лучших образцов мирового кино;
- проследить эволюцию системы средств звуковой художественной выразительности.
- ознакомить студентов с современными технологиями и методиками звукового решения фильма, изучив весь процесс производства звукового фильма с точки зрения работы над звуком – от сценария, режиссерской разработки и звуковой экспликации до перезаписи картины.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

3 зачетных единицы, 108 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в А семестре 5 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Звуковое решение фильма» согласно государственному образовательному стандарту высшего профессионального образования в области культуры и искусства является обязательной дисциплиной вариативной части цикла Мировых художественных культур.

Понимание специфики использования звуковых средств художественной выразительности в аудиовизуальных произведениях крайне важно представителям всех кинематографических профессий. Навыки мышления звукозрительными образами в контексте драматургии экранных произведений, свободное сочетание изобразительно-пластического ряда со звуковыми компонентами (речью, музыкой, шумами, атмосферами) – основа профессионализма будущих кинематографистов.

Специфика дисциплины и особенность её структуры заключается в том, что в рамках аудиторных и самостоятельных часов студентам предлагается выполнение звукозрительного анализа определенных фрагментов фильма и фильмов в целом. Выполняя задание по фильму, студент должен наиболее полно раскрыть творческий замысел авторов картины, а также дать оценку звукоорежиссерской интерпретации кинематографической действительности и критически оценить качественные характеристики фонограммы фильма по техническим и художественным параметрам.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Звуковое решение фильма» относится к вариативному разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 5-го курса, семестры 9 и А.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Преподнести студентам из множества программ по обработке и записи звука несколько, ориентированных на работу со звуком в кино. Художники анимации и компьютерной графики должны иметь общее представление о всех этапах работы со звуком начиная от поиска шумов, их записи, процесса записи диктора, подбора и монтажа музыки. В процессе работы над фильмом или анимацией студент должен выработать собственную концепцию звучания фильма.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

3 зачетных единицы, 108 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в А семестре 5 курса.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Данный курс разработан в качестве необходимой «скорой помощи» студентам для ознакомления и освоения компьютерных программ, столь необходимых при озвучивании своих учебных, курсовых и дипломных работ. Дисциплина «Звуковое решение фильма» относится к вариативному разделу ООП ВО и изучается студентами факультета анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Художник анимации и компьютерной графики» в течение 5-го курса, семестры 9 и А.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ МУЛЬТРЕЖИССУРЫ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы мультрежиссуры» – важная дисциплина, от успешного постижения которой зависит творческий уровень будущего художника мультипликационного фильма – выпускника ВГИКа.

Основной целью курса является подготовка молодого художника, обладающего мастерством и теоретическими знаниями, необходимыми для работы в области анимационного искусства. Задачами курса являются: - формирование высокообразованного художника профессионала анимационного искусства нового поколения путём освоения классических знаний в области режиссуры анимации, - творческое осмысление новых возможностей режиссёра с появлением современных компьютерных технологий, - практическое овладение методикой создания изобразительного и режиссерского решения современного мультипликационного фильма, - овладение навыками изучения режиссуры анимации, изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств, необходимых для полноценного решения образных задач, - приобретение необходимых знаний в области производственного осуществления творческого замысла в процессе создания анимационного проекта. - обучение мастерству, необходимому для реализации изобразительного замысла в процессе съёмок, в контакте с режиссером, оператором, аниматором, творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
3 зачетных единицы, 108 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет на V семестре 6 курса.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы мультрежиссуры» - специальный курс наряду с изучением классической анимации, актёрского мастерства, истории и теории анимации, компьютерной графики. Этот курс формируют творческую личность будущего художника и уровень его профессиональных качеств. Обучением режиссуре мультипликации руководитель мастерской художников мультипликационного фильма занимается со своими студентами практически с первых занятий, поскольку трудно разграничить режиссерское и изобразительное решение мультипликационного фильма. В каждом задании, связанном с поиском выразительного изобразительного образа присутствует режиссура. Особенно важным этапом в изучении режиссуры анимации является процесс создания студентом мастерской плановой экранной работы

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-7, ОПК-2, ПК-1, ПСК-116, ПСК-117

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Данный курс разработан в качестве необходимой «скорой помощи» студентам для ознакомления и освоения компьютерных программ, столь необходимых при озвучивании своих учебных, курсовых и дипломных работ.

Дисциплина «Основы мультрежиссуры» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 6 курсе, V семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«МУЛЬТДВИЖЕНИЕ КУКОЛ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина “Мультдвижение кукол кукол” играет важную роль в профессиональной подготовке студентов, обеспечивая их подготовку к самостоятельной творческой деятельности в области производства анимации и компьютерной графики.

В процессе обучения студент приобретает необходимые знания и мастерство для самостоятельной творческой работы над анимационным фильмом.

Процесс обучения студентов по профилирующей дисциплине предусматривает:

- постепенное овладение спецификой искусства;
- работу каждого студента над различными тематическими заданиями, содержащими основные законы мультипликационного движения кукол.

Особое внимание уделяется работе каждого студента над современной актуальной тематикой, с которой он неоднократно встречается на протяжении всего курса обучения.

Несмотря на то, что новые технологические возможности значительно изменили ситуацию в области производства анимационных фильмов, знание законов классической анимации является важной и неотъемлемой частью анимационного образования в современных условиях.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

3 зачетных единицы, 108 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет в семестре В, 6 курса.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПСК-110, ПСК-115

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Мультдвижение кукол» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 6 курсе, в В семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» - пополнить знания, сформировать умения и навыки в области анализа произведений аудиовизуальной культуры. Полученные студентами знания при изучении мировой анимации и современных аудиовизуальных практик умело применять на практических занятиях по мастерству, анализу фильма и редакторской работе.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
2 зачетные единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» входит в состав профильных дисциплин ФГОС ВПО по направлению Художник анимации и компьютерной графики. Курс «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» на отделении анимации и компьютерной графики факультетов режиссуры анимации и мультимедиа высших учебных заведений играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов. Дисциплина «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» тесно связана с такими дисциплинами, как «История отечественного кино», «История зарубежного кино», «Мастерство Художника анимации и компьютерной графики», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе их освоения. При этом все положения дисциплины «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам. Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными дисциплинами в системе профессионального образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки анализа произведений аудиовизуальной культуры, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ОК-10, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-8, ПК-11, ПК-12, ПК-14, ПК-15, ПК-16, ПСК-31, ПСК-32, ПСК-33, ПСК-34, ПСК-38, ПСК-40, ПСК-41, ПСК-46, ПСК-48, ПСК-50, ПСК-56, ПСК-58, ПСК-59

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Данный курс разработан в качестве необходимой «скорой помощи» студентам для ознакомления и освоения компьютерных программ, столь необходимых при озвучивании своих учебных, курсовых и дипломных работ.

Дисциплина «История искусства анимации» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 5 курсе в 9 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» - формирование системных знаний в области технологий анимации, их выразительных и образных возможностей; получение представлений о развитии технологий анимации, знакомство с творчеством выдающихся мастеров мировой анимации; получение навыков практического применения анимационных технологий при создании произведения анимации. Полученные студентами знания по технологиям анимации могут применять на практике во время занятий по изобразительному решению фильма, по мультдвижению, а также в профессиональной деятельности.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
2 зачетных единицы, 72 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОК-1, ОК-3, ОК-7, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-4, ОПК-5, ПК-3, ПК-4, ПК-7, ПК-8, ПК-9, ПК-12, ПСК-135

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Анимационные технологии» входит в профессиональный дисциплин ФГОС ВПО по направлению режиссер анимации и компьютерной графики. Курс «ТЕХНОЛОГИЯ АНИМАЦИИ» на отделении режиссер анимации высших учебных заведений играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов.

Развитие технологий анимации связано, прежде всего, с изменением образного мышления и поисками новых форм изображения и обобщения материала, а техника лишь создает условия для дальнейшего освоения языка анимации.

Развитие у студентов, будущих режиссеров анимационного фильма, художественного мышления, фантазии, воображения и, как следствие, - вкуса к поиску вариативности технологических решений.

Дисциплина «Анимационные технологии» тесно связана с такими дисциплинами как «История отечественного кино», «История зарубежного кино», «История и теория анимации», «Мультдвижение», «Изобразительное решение фильма», «Мастерство художника анимационного фильма», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе их освоения. При этом все положения дисциплины «Анимационные технологии» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам. Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными дисциплинами в системе профессионального образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки создания произведений аудиовизуальной культуры, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

Дисциплина «Анимационные технологии» относится к вариативному разделу ООП, её изучение осуществляется на 5 курсе в 9 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТВОРЧЕСКАЯ (СТАЦИОНАРНАЯ) ПРАКТИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Творческая практика является важным этапом в современном образовании студента. Она является видом учебной практики, в ходе освоения которой формируются навыки работы в художественно-проектной деятельности, необходимые для дальнейшей работы в своей сфере.

В результате прохождения практики обучающийся должен: Знать: методики формирования художественно-эстетических взглядов общества в области искусства и культуры; Уметь: принимать активное участие в профессионально-общественных видах деятельности; влиять на формирование эстетических взглядов в обществе Приобрести опыт: формирования в письменной и устной форме методик художественно-эстетических взглядов.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
3 зачетные единицы, 108 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1 Установочная конференция, Инструктаж по прохождению творческой практики. Ознакомление с правилами поведения и правилами техники безопасности на предприятии.
2 Составление рабочего плана прохождения творческой практики
3 Поиск и генерирование творческой идеи и формата проекта, обсуждение актуальности и значимости темы, внесение изменений
4 Написание литературного и режиссерского сценария творческого проекта, обсуждение и внесение изменений
5 Выполнение зарисовок и фор-эскизов, поиск графического решения проекта. Поиск алгоритма технологического решения задачи
6 Выполнение чернового варианта творческого проекта, обсуждение, внесение изменений
7 Выполнение творческого проекта, подготовка презентации к защите проекта
8 Защита отчета, презентация творческого проекта.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПК-22; ПК-24

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Практика является составной частью профессиональной подготовки по специальности 54.05.03 «Графика». Формирует блок «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)», относится к учебной практике.

Дисциплина «Творческая (стационарная) практика» относится к базовому разделу ООП, её изучение осуществляется на 4 курсе в 7 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Реализация совместно с профессиональным сообществом современных форм и технологий художественного образования и эстетического воспитания, стажировок и иных образовательных профессионально ориентированных (творческие, учебные, научные) программ с активным использованием социальных, психолого-педагогических и информационных технологий, радио, телевидения и технических средств коммуникации.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать: традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания; психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики в области анимации.

Уметь: разрабатывать образовательные программы в области анимации и компьютерной графики; донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу осуществлять процесс обучения в области анимации и компьютерной графики, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики

Владеть: традиционными и инновационными подходы к процессу профессионального обучения и воспитания художника анимации и компьютерной графики.

Приобрести опыт: Организации и проведения занятий в области анимации и компьютерной графики в формате мастер класса.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

3 зачетные единицы, 108 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1 Ознакомительный Выбор темы мастер класса, уточнение специфики аудитории, 2 Подготовительный Разработка плана проведения мастер класса, выбор формы и алгоритма, подготовка презентации 3 Мастер класс Проведение мастер класса 4 Отчет Подготовка отчетных материалов, оформление дневника практики, защита отчета.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПСК-121; ПСК-122; ПСК- 123; ПСК-124

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Практика является составной частью профессиональной подготовки по специальности 54.05.03 «Графика». Формирует блок «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)», относится к производственной практике.

Дисциплина «Педагогическая практика» относится к базовому разделу ООП, её изучение осуществляется на 6 курсе в В семестре.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Практика по получению первичных умений и навыков (выездная)»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Овладение средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, используя специфику их выразительных средств.

В результате прохождения практики студент должен:

Знать: художественные особенности выдающихся произведений культуры; особенности восприятия пространства, цвета и света в естественных условиях и изображении; особенности восприятия предметной среды; законы воздушной перспективы.

Уметь: Соблюдать в работы основные этапы выполнения этюда в условиях пленэра; (композиция, подготовительный рисунок, обобщенное живописно-пластическое изображение, завершение этюда). Выразить свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства.

Приобрести опыт: использования приобретенных знаний для популяризации изобразительного искусства; работы акварелью и работы в условиях пленэра.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

27 зачетных единицы, 972 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой во 2-ом, 4-ом и 6-ом семестрах.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1 Установочная конференция, инструктаж по прохождению пленэрной практики. Ознакомление с правилами поведения и техникой безопасности
2 Ознакомительная беседа
3 Составление рабочего календарного плана выполнения летней пленэрной практики
4 Выбор объекта для изображения, построение композиции этюда, поиск художественного решения
5 Выполнение натуральных зарисовок различных состояний природы различными приемами акварели
6 Оформление творческих работ
7 Презентация творческих работ, обсуждение.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-7

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Практика является составной частью профессиональной подготовки по специальности 54.05.03 «Графика». Формирует блок «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)», относится к производственной практике.

Дисциплина «Практика по получению первичных умений и навыков (выездная)» относится к разделу «Практики» ООП, её изучение осуществляется на 1,2,3 курсах.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«МУЗЕЙНАЯ ПРАКТИКА»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Использование новых научных фактов, сведений, учебно-познавательной информации в сфере изобразительного искусства с целью распространения художественно-эстетических знаний среди населения, повышения его общеобразовательного, общенаучного и культурного уровня.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать: проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, презентациями; основы искусствоведческого анализа отдельных произведений искусства;

Уметь: использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, используя; критически оценивать произведения искусства, разбираться в стилях и направлениях искусства, грамотно и профессионально анализировать художественные произведения; анализировать и оценивать пластические и колористические качества и явления искусства, разглядеть авторские приемы создания объектов искусства;

Приобрести опыт: использования приобретенных знаний для популяризации изобразительного искусства; конструктивного анализа экспозиций музеев, концептуальных решений выставочного пространства музея; научно-исследовательской работы в музейной среде; креативного поиска новых графических и живописных фактурных и композиционных решений живописно-графического материала.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:
3 зачетных единицы, 108 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

- 1 Установочная конференция, инструктаж по прохождению музейной практики, экскурсии.
- 2 Составление рабочего календарного плана прохождения практики
- 3 Ознакомление с экспозицией.
- 4 Сбор и систематизация фактического, нормативного и литературного материала о выбранной экспозиции.
- 5 Выполнение искусствоведческого анализа выбранного объекта.
- 6 Подготовка презентации по выбранной теме.
- 7 Презентация.
- 8 Защита отчета, сдача дневника.

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПК-23

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Практика является составной частью профессиональной подготовки по специальности 54.05.03 «Графика». Формирует блок «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)», относится к производственной практике.

Дисциплина «Музейная практика» относится к разделу «Практики» ООП, её изучение осуществляется на 4 курсе в 7 семестре.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Научно-производственная практика (выездная)»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Планирование и реализация собственной научно-исследовательской деятельности, работа с литературой и информационными источниками, осуществление подбора соответствующих средств при проведении научного исследования.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать: специфику производственного процесса реализации проекта на всех этапах воплощения идеи; основы работы с программным обеспечением, применяемым в производственном процессе.

Уметь: собирать материал для выполнения индивидуальных заданий и творческих работ; пользоваться программным обеспечением для создания мультимедийного проекта;

Приобрести опыт: использования средств, техник и технологий изобразительного искусства и компьютерной графики для проведения комбинированных съемок, знание принципов действия кинотехники и освещения.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

9 зачетных единицы, 324 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ
ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ПСК-112

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Практика является составной частью профессиональной подготовки по специальности 54.05.03 «Графика». Формирует блок «Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)», относится к производственной практике.

Дисциплина «Научно-производственная практика (выездная)» относится к разделу «Практики» ООП, её изучение осуществляется на 4 курсе в 8 семестре.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Научно-производственная практика (стационарная)»

ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Планирование и реализация собственной научно-исследовательской деятельности, работа с литературой и информационными источниками, осуществление подбора соответствующих средств при проведении научного исследования.

В результате прохождения практики обучающийся должен:

Знать: специфику производственного процесса реализации проекта на всех этапах воплощения идеи; основы работы с программным обеспечением, применяемым в производственном процессе.

Уметь: собирать материал для выполнения индивидуальных заданий и творческих работ; пользоваться программным обеспечением для создания мультимедийного проекта;

Приобрести опыт: использования средств, техник и технологий изобразительного искусства и компьютерной графики для проведения комбинированных съемок, знание принципов действия кинотехники и освещения.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет:

10 зачетных единиц , 360 часа, контрольные точки в соответствии с учебным планом - зачет с оценкой.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1 Установочная конференция, Инструктаж по прохождению производственной практики. Ознакомление с правилами поведения и правилами техники безопасности. 2 Составление рабочего плана прохождения производственной практики 3 Поиск и генерирование творческой идеи и формата проекта, обсуждение, внесение изменений 4 Написание литературного и режиссерского сценария 5 Выполнение зарисовок и фор-эскизов, поиск графического решения проекта. Поиск алгоритма технологического решения задачи 6 Выполнение чернового варианта проекта, обсуждение, внесение изменений 7 Выполнение проекта, подготовка презентации 8 Защита отчета, презентация творческого проекта.

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПСК-111

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Данный курс разработан в качестве необходимой «скорой помощи» студентам для ознакомления и освоения компьютерных программ, столь необходимых при озвучивании своих учебных, курсовых и дипломных работ.

Дисциплина «Научно-производственная практика (стационарная)» относится к разделу «Практики» ООП, её изучение осуществляется на 5 курсе в А семестре.