

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

51.04.02 Народная художественная культура
Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Преподаватель

Аннотации рабочих программ учебных курсов, предметов, дисциплин (модулей).

Блок 1. Дисциплины. Обязательная часть.

История и философия науки

1. Цели освоения дисциплины.

Дисциплина нацелена на фундаментальную подготовку магистра социально-культурной деятельности к выполнению научно-исследовательских задач, углубленному изучению проблем отраслевой науки и практики на основе целостного историко-культурного представления о философских основаниях научного знания.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.

Дисциплина открывает общенаучный цикл магистерской подготовки, входит в его обязательную часть.

Дисциплина является основной в формировании целостного о сущности и специфике научного исследования, представления историко-культурной обусловленности научного творчества. Базовые идеи курса получают развитие в следующих дисциплинах: «Методология научного исследования», «Проблема информационных войн в межкультурных коммуникациях», а также на этапе выполнения итоговой квалификационной работы.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1.	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

Дисциплина История и философия науки относится к блоку Б1.О Дисциплина изучается в 1 семестре.

4. Трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

5. Содержание курса:

1. Общие закономерности возникновения и развития науки
2. Основные концепции философии науки
3. Историческая изменчивость представлений о науке в современной философии
4. Специфика гуманитарных наук
5. Современная философия науки о специфике социокультурных исследований
6. Фундаментальные проблемы педагогики и методологии педагогических наук
7. Наука как социальный институт.

6. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: лекции, практические занятия, семинарские занятия с использованием активных и интерактивных форм проведения занятий, компьютерные презентации и мастер-классы.

7. Контроль успеваемости – экзамен.

Педагогика высшей школы

1. Цели освоения дисциплины: формирование у магистров готовности к осуществлению профессиональной педагогической деятельности в сфере образования; формирование и развитие общепрофессиональных компетенций в области высшего образования для успешного решения профессиональных задач.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО: дисциплина является обязательной, реализуется в первом семестре, форма контроля – экзамен.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля): УК-3.

4. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: основы обучения; формы, методы, образовательные технологии и специфику профессионально-педагогической деятельности; принципы и методы разработки научно-методического обеспечения дисциплин (модулей) и основных образовательных программ; методы диагностики и контроля качества образования.

Уметь: реализовывать программы дисциплин (модулей), используя разнообразные методы, формы и технологии обучения; помогать выстраивать индивидуальную образовательную траекторию обучающегося; уметь анализировать, систематизировать и обобщать собственные достижения и проблемы; уметь учитывать возможности образовательной среды для обеспечения качества образования.

Владеть: формами и методами проведения занятий; традиционными и интерактивными образовательными технологиями; принципами отбора материала для учебного занятия; способами организации самостоятельной учебной деятельности студентов; средствами педагогической коммуникации.

5. Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа.

Методология научного исследования

1. Цели и задачи освоения дисциплины «Методология научного исследования» является приобретение студентами необходимых умений и навыков исследования в области исследования различных экономических процессов и явлений.

Задачами освоения дисциплины «Методология научного исследования» в соответствии с общими целями ОПОП (магистратура) являются:

- усвоение магистрантами знаний о методах проведения научных исследованиях по направлениям экономических наук;
- изучение трудов ведущих методологов экономической теории и прикладных экономических наук прошлого и настоящего;
- формирование у магистратов научного представления о методах сбора, обработки,

анализа экономической информации в научных исследованиях.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

«Методология научного исследования» – дисциплина обязательной части учебного плана, реализуется в первом семестре, форма контроля – дифференцированный зачет.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины УК – 1, 5.

4. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основные методологические подходы к проведению научных исследований;
- основные виды информационных источников для научных исследований;
- принципы и методы фундаментального и прикладного исследования процессов, их сущности и форм функционирования на различных уровнях развития;

Уметь:

- разработать и применить методологические основания научного исследования;
- раскрыть возможности познания сущности, форм, механизма и роли научных процессов в сущностном и функциональном аспектах;

Владеть:

- современным понятийно-категориальным аппаратом и новейшими методами исследования.

5. Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа

Профессиональное общение на иностранном языке

1. Цели освоения дисциплины: совершенствование профессиональной иноязычной компетентности

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО: Дисциплина относится к обязательным, реализуется с первого по четвертый семестр, форма контроля – зачет с оценкой.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля): УК-4.

4. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: специфические особенности профессионального, научного стиля изучаемого языка; иноязычные лексико-грамматические структуры, свойственные профессиональному общению, научному стилю устной и письменной речи; научную терминологию по направлению подготовки.

Уметь: контекстно применять научную и официально-деловую терминологию в иноязычной устной и письменной речи.

Владеть: профессиональной речевой коммуникацией на иностранном языке; приемами организации взаимодействия с иностранными коллегами; основами публичной речи и презентации результатов исследований на иностранном языке.

5. Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

ПРОДЮСЕРСТВО АНИМАЦИИ И МУЛЬТИМЕДИА

Цели: ознакомление студентов с внутренними и внешними факторами управления кинопроцессом, особенностями творческого труда, подготовка их к руководству процессом создания и реализации аудиовизуального произведения, обучение методам экспертной оценки художественных достоинств и зрительского потенциала кино- и телепроекта.

Задачи: создать у студентов представление о профессии продюсера, ее функциях, специфических особенностях и месте в процессе производства; сформировать комплекс

теоретических знаний и навыков организации производства и продвижения мультимедийной продукции.

**Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:
УК-3, ОПК-3, ПК-2.**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: этапы работы над аудиовизуальным производением, состав творческой группы фильма и телепередачи, должностные обязанности и специфику работы всех членов съемочной группы; основные законы, приемы и виды арт-менеджмента, роль продвижения аудиовизуальной продукции в процессе функционирования индустрии анимации, особенности рынка аудиовизуальной продукции;

Уметь: создать творческий коллектив, объяснить творческую задачу каждого члена съемочной группы, планировать каждый этап работы над аудио-визуальным производением, оценивать качество работы всех членов съемочной группы; разработать концепцию продвижения аудиовизуального произведения, разработать смету расходов на рекламную кампанию, выбрать стратегию продвижения аудиовизуального продукта на рынке;

Владеть: методами и приемами руководства коллективом, планирования работы коллектива со сложной структурой, психологией общения и руководства представителями различных творческих профессий; методами и технологиями арт-менеджмент, основами рекламной деятельности в области аудиовизуальных искусств, основными принципами маркетинга в области культуры и искусства.

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме зачета.

Общая трудоемкость дисциплины составляет: 2 з.е.

3D-анимация

Цели: приобретение и совершенствование навыков работы с компьютерными программами трехмерного моделирования.

Задачи: обучение работе в программе 3ds max; обучение свободному владению программой 3ds max

**Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:
ПК-3, ПК-4, ПК-5**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- историю кино, мультимедиа и анимации,
- различные виды и жанры анимации и мультимедиа
- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа
- основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения
- принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа
- основы звукорежиссуры
- профессиональную терминологию в области анимации и мультимедиа;
- основные способы графического решения проекта

Уметь:- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;

- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта
- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;

- применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения
- подбирать и использовать информацию по теме проекта в сфере анимации и мультимедиа;

Владеть:

- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа
- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
- использовать съемочную, осветительную, проекционную технику и вспомогательное оборудование для осуществления записи в области анимации и мультимедиа
- способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись
- навыками написания и корректировки сценария
- способами организации работ по выполнению проектов в сфере анимации и мультимедиа

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме экзаменов.
Общая трудоемкость дисциплины составляет: 7 з. е.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

2D-АНИМАЦИЯ

Цель освоения дисциплины- умение применять для решения своих профессиональных задач принципы работы современных информационных технологий в жанре 2-d анимации.

Задачи освоения дисциплины: владение принципами работы современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:
ПК-3, ПК-4, ПК-5

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- историю кино, мультимедиа и анимации,
- различные виды и жанры анимации и мультимедиа
- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа
- основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения
- принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа
- основы звукорежиссуры
- профессиональную терминологию в области анимации и мультимедиа;
- основные способы графического решения проекта

Уметь:

- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта
- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения
- подбирать и использовать информацию по теме проекта в сфере анимации и мультимедиа;

Владеть:

- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа
- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта

- использовать съемочную, осветительную, проекционную технику и вспомогательное оборудование для осуществления записи в области анимации и мультимедиа
- способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись
- навыками написания и корректировки сценария
- способами организации работ по выполнению проектов в сфере анимации и мультимедиа

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме экзаменов.
Общая трудоемкость дисциплины составляет: 7 з. е., 252 часа

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

РЕЖИССУРА МУЛЬТИМЕДИА

Цели: познакомить магистров с многообразием идей, изобразительных, игровых и звуковых решений, научить будущих режиссеров формулировать замысел в законченной форме, используя все возможные выразительные средства: литературу, изображение, движение, ритм, кинокомпозицию, звук, технологию.

Задачи: сформировать у магистров комплексное представление о профессии режиссера анимационного фильма, ее видах и функциях; овладеть режиссерскими приемами переноса литературной основы на экран; сформировать навыки работы в разных видах и жанрах анимационного видеотворчества.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:
УК-2, УК-3, УК-6, ОПК-1, ОПК-3, ПК-2, ПК-3, ПК-5.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- методологию и методику проектного менеджмента,
- теорию и методологию психологии управления
- теорию и технологии совершенствования собственной деятельности
- специфику организации исследовательских и проектных работ в области теории, истории, организации и руководства развитием народной художественной культуры, народного художественного творчества, эстетического воспитания и образования
- современные проблемы управления персоналом и основы создания команды профессионалов, нормы социальной и этической ответственности
- принципы командообразования
- принципы работы продюсера в сфере анимации и мультимедиа
- принципы работы режиссёра в сфере анимации и мультимедиа
- понятийный аппарат юридических аспектов деятельности в сфере организации творческих процессов
- историю кино, мультимедиа и анимации,
- различные виды и жанры анимации и мультимедиа
- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа
- Профессиональную терминологию в области анимации и мультимедиа;
- основные способы графического решения проекта

Уметь:

- разрабатывать и реализовывать проект полного цикла
- организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения
- определять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки
- организовывать исследовательские и проектные работы в области теории, истории, организации и руководства студии анимации и мультимедиа.

- создавать благоприятные психолого-педагогические условия для успешного личностного и профессионального развития коллектива.
- распределять роли и функции в творческо-производственном коллективе
- защищать свои права как автора аудиовизуальных произведений
- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта
- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- Подбирать и использовать информацию по теме проекта в сфере анимации и мультимедиа;

Владеть:

- технологией разработки и реализации проектов
- психологическими методами управления
- навыками реализации и совершенствования собственной деятельности
- навыками организации исследовательских и проектных работ в области теории, истории, организации и руководства развитием народной художественной культуры, в сфере анимации и мультимедиа
- методами руководства коллективом на основе норм социальной и этической ответственности
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности
- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа
- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
- способами организации работ по выполнению проектов в сфере анимации и мультимедиа

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме зачета с оценкой, экзаменов.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 з.е.

ЧАСТЬ, ФОРМИРУЕМАЯ УЧАСТНИКАМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Цель: изучение внутреннего устройства отрасли CG

Задачи: разобрать особенности различных специальностей в CG

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-3, ПК-4

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- историю кино, мультимедиа и анимации,
- различные виды и жанры анимации и мультимедиа
- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа
- основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения
- принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа
- основы звукорежиссуры

Уметь:

- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта

- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения

Владеть:

- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа
 - навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
- использовать съемочную, осветительную, проекционную технику и вспомогательное оборудование для осуществления записи в области анимации и мультимедиа

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме зачетов с оценкой. Общая **трудоемкость** освоения дисциплины составляет 5 з. е.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСТОРИЯ МИРОВОГО КИНО

Целью преподавания дисциплины является освоение студентами знаний о кинематографе разных исторических периодов, стран, народов, художественных направлений, жанров и персоналий.

Задачи изучения дисциплины:

- ознакомить студентов с историей возникновения и развития кинематографа как вида искусства;
- дать знания по основным направлениям художественного творчества в мировом кинематографе;
- дать характеристику основным визуальным концепциям, теоретическим взглядам и творческой деятельности ведущих мастеров в области кинорежиссуры, операторского мастерства, сценарного мастерства и актерского искусства;
- привить навыки анализа семиотических визуальных форм и кинематографического языка;
- развить навыки зрительского восприятия и обеспечить просмотрную практику.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:
УК-5, УК-6.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- теорию и технологии межкультурного взаимодействия
- теорию и технологии совершенствования собственной деятельности

Уметь:

- применять технологии межкультурного взаимодействия
- определять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

Владеть:

- технологией межкультурного взаимодействия
- навыками реализации и совершенствования собственной деятельности

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме зачёта с оценкой.
Общая **трудоемкость** освоения дисциплины составляет 2 з.е.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ СЪЕМОЧНОЕ МАСТЕРСТВО

Цели: сформировать у студентов комплекс теоретических знаний, навыков и умений в области видеосъемки, операторского мастерства, репортажной съемки, съемочного и осветительного оборудования.

Задачи: изучение теоретических основ операторского и съемочного мастерства.; освоение современных приемов видео и фотосъемки.; овладение изобразительными возможностями съемочной и осветительной аппаратуры; знакомство с законами композиции кино-видеокадра.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:
ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- основы педагогической работы в области анимации и мультимедиа
- принципы командообразования
- принципы работы продюсера в сфере анимации и мультимедиа
- принципы работы режиссёра в сфере анимации и мультимедиа
- понятийный аппарат юридических аспектов деятельности в сфере организации творческих процессов
- историю кино, мультимедиа и анимации,
- различные виды и жанры анимации и мультимедиа
- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа
- основные средства производства анимационного и мультимедийного производства
- принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа
- основы звукорежиссуры

Уметь:

- конструировать способы педагогического взаимодействия в рамках реализации программ образования, в том числе дополнительного, детей и взрослых
- распределять роли и функции в творческо-производственном коллективе
- защищать свои права как автора аудиовизуальных произведений
- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта
- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного производства

Владеть:

- различными способами педагогического взаимодействия на основе анализа ситуации и конкретных условий
- законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности
- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа
- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
- использовать съемочную, осветительную, проекционную технику и вспомогательное оборудование для осуществления записи в области анимации и мультимедиа

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме зачета и экзаменов.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 7 з. е.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ТЕХНОЛОГИИ АНИМАЦИИ И МУЛЬТИМЕДИА

Цели: формирование у студентов необходимого комплекса знаний, умений и навыков в области техники и технологии анимационного производства, процесса создания анимационной продукции и ее продвижения к зрителю.

Задачи: изучение основных этапов технологического процесса создания анимационного фильма.; знакомство с техническими, технологическими и организационными приемами создания анимационного фильма, выразительными средствами анимационного кино-,видеотворчества.; поиск авторского стиля и направления творческой деятельности в области анимационного видеотворчества.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:
ПК-3, ПК-4

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- историю кино, мультимедиа и анимации,
- различные виды и жанры анимации и мультимедиа
- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа
- основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения
- принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа
- основы звукорежиссуры

Уметь:

- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта
- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;
- применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения

Владеть:

- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа
 - навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
- использовать съемочную, осветительную, проекционную технику и вспомогательное оборудование для осуществления записи в области анимации и мультимедиа

По дисциплине предусмотрена **промежуточная аттестация** в форме зачетов с оценкой.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 з.е.