

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе

М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

АННОТАЦИИ

РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

Направление подготовки, специальность **55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»**

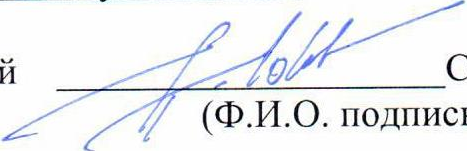
Специализация **«Режиссер мультимедиа»**

Форма обучения **очная**

Москва, 2019

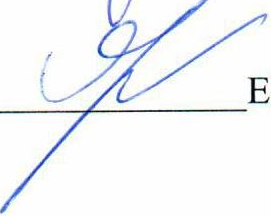
Аннотации рабочих программ дисциплин специальности 55.05.01 РЕЖИССУРА КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ, специализации «Режиссер мультимедиа» одобрены на заседании кафедры Анимации и компьютерной графики

Протокол № 4 от « 30 » августа 2019 г.

Заведующий кафедрой  С.М.Соколов
(Ф.И.О. подпись)

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  В.В. Атаман
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа  Е.Г. Яременко
(Ф.И.О. подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

№	Дисциплина	Стр.
1	Б1.О.01 «История»	5
2	Б1.О.02 «Философия»	5
3	Б1.О.03 «Культурология»	6
4	Б1.О.04 «Эстетика»	7
5	Б1.О.05 «Основы государственной культурной политики Российской Федерации»	7
6	Б1.О.06 «Иностранный язык»	8
7	Б1.О.07 «Безопасность жизнедеятельности»	9
8	Б1.О.08 «Авторское право»	10
9	Б1.О.09 «История зарубежной литературы»	10
10	Б1.О.10 «История русской литературы»	11
11	Б1.О.11 «История зарубежного изобразительного искусства»	11
12	Б1.О.12 «История русского изобразительного искусства»	12
13	Б1.О.13 «История отечественного кино»	12
14	Б1.О.14 «История зарубежного кино»	13
15	Б1.О.15 «Мастерство актера»	14
16	Б1.О.16 «Искусство речи»	14
17	Б1.О.17 « Основы кинематографического мастерства »	
18	Б1.О.17.01 «Кинодраматургия»	15
19	Б1.О.17.02 «Звуковое решение фильма»	15
20	Б1.О.17.03 «Изобразительное решение фильма»	16
21	Б1.О.17.04 «Основы кинооператорского мастерства»	16
22	Б1.О.18 «Режиссура мультимедиа»	17
23	Б1.О.19 «Теория и практика монтажа»	18
24	Б1.О.20 «Физическая культура и спорт»	19
25	Б1.О.21 Специализация Режиссер мультимедиа	
26	Б1.О.21.01 «Режиссура интерактивных медиа»	20
27	Б1.О.21.02 «Основы рисунка»	21
28	Б1.О.21.03 «Основы живописи»	21
29	Б1.О.21.04 «Изобразительное решение мультимедийного произведения»	21
30	Б1.О.21.05 «Компьютерная графика и анимация»	22
31	Б1.О.21.06 «Компьютерные музыкальные технологии»	23
32	Б1.О.21.07 «Основы драматургии интерактивных медиа»	24
33	Б1.О.21.08 «Техника и технология медиапроизводства»	24
34	Б1.О.21.09 «Веб-дизайн»	25
35	Б1.О.21.10 «Кинотехника и кинотехнология»	26
36	Б1.О.21.11 «Основы трехмерной графики»	26
37	Б1.О.21.12 «Цифровой звук и видео»	27
38	Б1.О.21.13 «Программное обеспечение и аппаратные средства»	27
39	Б1.О.21.14 «Моделирование виртуальной реальности»	27
40	Часть, формируемая участниками образовательных отношений	
41	Б.1.В.01 «Аудиовизуальное искусство»	28
42	Б.1.В.02 «Антология современной анимации»	29
43	Б.1.В.03 «Теория и история цифровых медиа»	30
44	Б.1.В.04 «Интернет-решения и медиатехнологии»	31
45	Б.1.В.05 «История религий»	31
46	Б1.В.ДВ.01 Элективные дисциплины	
47	Б1.В.ДВ.01.01 «История материальной культуры»	32
48	Б1.В.ДВ.01.02 «Адаптационные технологии в образовательной организации высшего образования»	32

49	Б.1.В.ДВ.02 Элективные дисциплины по физической культуре и спорту	
50	Б1.В.ДВ.02.01 «Общая физическая подготовка»	33
51	Б1.В.ДВ.02.02 «Волейбол»	33
52	Б1.В.ДВ.02.03 «Настольный теннис»	34
53	Б1.В.ДВ.03.04 «Адаптационная физическая культура»	34
54	Блок 2. Практика	
55	Б.2.О.01 (У) Ознакомительная практика	35
56	Б.2.О.02 (У) Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса	35
57	Б.2.О.03 (П) «Творческо-производственная практика»	36
58	Б.2.О.04 (Пд) «Преддипломная (проектно-творческо-производственная) практика	37
59	Блок 3. Государственная итоговая аттестация	38
60	ФТД. Факультативы	
61	Часть, формируемая участниками образовательных отношений	38
62	ФТД.В.01 «Современные мультимедиапрограммы»	38
63	ФТД.В.02 «Основы компьютерного виртуального моделирования»	39

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ»

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.

Задачи 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 главнейших 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.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ФИЛОСОФИЯ»

Дисциплина «Философия» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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

Цели освоения 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.

Курс философии входит в федеральную компоненту подготовки специалистов высшей квалификации.

Он позволяет вырабатывать у студента:

- понимание философии как методологии познавательно-теоретической деятельности человека;
 - готовность к самооценке, ценностному социокультурному самоопределению и саморазвитию;
 - целостное представление о картине мира, ее научных основах;
 - умение философски анализировать социально-значимые проблемы и процессы, использовать на практике методы гуманитарных, социальных и экономических наук в различных видах профессиональной деятельности;
 - владение культурой мышления, знание его общих законов, способность в письменной и устной речи логически правильно оформить его результаты;
 - готовность к практическому анализу различного рода рассуждений, владение навыками публичной речи, аргументации, ведения дискуссий, полемики и др.;
 - навыки когнитивной деятельности и готовность анализировать информацию для решения проблем возникающих в профессиональной деятельности; навыки творчества (поиск идей, рефлексия, и др.) и применения системы эвристических методов и приемов.
- Для текущего контроля успеваемости используются различные виды тестов, контрольные работы, устный опрос, презентация реферата, посещаемость занятий.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КУЛЬТУРОЛОГИЯ»

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.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЭСТЕТИКА»

Дисциплина «Эстетика» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Эстетика как методологическая дисциплина по отношению к учебным дисциплинам, изучающим литературу и искусство, преподается студентам всех факультетов ВГИКа. Эстетика изучается на базе таких дисциплин как философия, история, религиоведение, киноведение, драматургия, история изобразительного искусства, история русской и зарубежной литературы, история и теория театрального искусства и музыки и др.

Цель дисциплины – дать студентам представление об эволюции эстетической мысли с глубокой древности до наших дней.

Задачи дисциплины:

- 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.

Образовательные результаты: в результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- *Знать*: предмет и задачи эстетики, этапы ее развития, основные эстетические понятия и категории, методы эстетического исследования, место эстетики в контексте культуры, наиболее репрезентативные концепции художественного творчества и течения в искусстве, включая современные.
- *Уметь*: характеризовать специфику и общность эстетики и искусствоведческих дисциплин (киноведения, литературоведения, театроведения, музыковедения и др.), а также культурологии.
- *Владеть*: навыками эстетического анализа произведений искусства, эстетической оценки явлений природы, а также различных аспектов и продуктов человеческой деятельности. Формы контроля, позволяющие оценить промежуточные результаты изучения дисциплины – студенческие рефераты, творческие доклады студентов.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КУЛЬТУРНОЙ ПОЛИТИКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ»

Дисциплина «Основы государственной культурной политики» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Изучение дисциплины направлено на создание у студентов системы знаний о политике государства в сфере культуры, включающей теоретические, методологические и правовые её основания.

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.

Предмет изучения учебной дисциплины – политические, экономические, культурологические, социальные и правовые явления, оказывающие влияние на культурную политику, проводимую государством в современной России.

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.

Основной целью дисциплины является достижение следующих образовательных результатов:

- формирование у студентов научных взглядов на содержание культурной политики в системе внутренней и внешней политики России;
- приобретение глубоких знаний и представлений о характере и содержании общественной и личной культуры в условиях жизнедеятельности в Российской Федерации.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

Дисциплина «Иностранный язык (французский)» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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.

Основной целью дисциплины «Иностранный язык (французский)» 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.

Дисциплина «Иностранный язык» имеет свои специфические особенности, заключающиеся в том, что язык функционирует не просто как предмет изучения, а как средство общения. Поскольку целью курса является обучение практическому владению языком на уровне, достаточном для решения коммуникативных задач, актуальных как для повседневного, так и для профессионального общения (кинематографической и научной деятельности) и последующего самообразования, единственной возможностью достижения коммуникативной компетенции студентов являются практические занятия.

В ходе реализации практических занятий с учётом специфики дисциплины иностранный язык предпочтение отдаётся интерактивным методам обучения, поскольку именно они приводят к формированию коммуникативной компетенции студентов. В ходе обучения использование таких интерактивных методов, как дискуссия, ролевая игра, деловая игра, презентация, круглый стол, мозговой штурм, а также применение современных информационных технологий, позволяет значительно интенсифицировать эффективность учебных и внеучебных занятий.

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.

Итогом аудиторной и самостоятельной работы студента и условием допуска к итоговому экзамену студентов является реферат оригинальной кино-литературы (подборки статей и материалов по специальности) по проблематике, представляющей научный интерес для выпускающей кафедры с изложением информации на родном языке.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

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.

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.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«АВТОРСКОЕ ПРАВО»

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;

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.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ»

Дисциплина «История зарубежной литературы» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цель дисциплины – формирование у студентов представления об основных закономерностях развития литературы Европы и Америки от античности до конца XX века.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с историей эпох и направлений, творчеством классиков мировой литературы;
- вырабатывать навыки анализа и интерпретации художественных текстов в контексте исторического времени, художественного направления и творчества отдельного автора;
- подготовить студентов к самостоятельной работе с литературным материалом с целью его экранизации или иного использования в кино и телевидении.

История зарубежной литературы является составной частью базового «Цикла истории и теории мировой художественной культуры», актуальность которого определяется

необходимостью подготовки высокообразованного профессионала-кинематографиста, наделенного широким культурным кругозором и глубокими теоретическими знаниями. знать художественные произведения программных авторов в объеме списка обязательной литературы; знать и отличать друг от друга основные типы художественного сознания, направления и школы, владеть основными терминами и понятиями (барокко, классицизм, сентиментализм, романтизм, реализм, символизм, модернизм, постмодернизм и др.); иметь представление о литературном процессе стран Европы и Америки от античности до конца XX века, об литературных эпохах, о национальных особенностях каждого из изучаемых направлений литературы и творчестве авторов, включенных в программу курса; уметь выделить в литературном произведении значимые элементы, требующие сохранения и адекватного перевода в визуальные экранные формы при создании экранизации или ином его использовании в кино и телевидении; владеть навыками самостоятельного анализа и интерпретации художественного текста в рамках изучаемых направлений и эпох и индивидуальных художественных методов.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ»

Дисциплина «История русской литературы» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина «История русской 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. В истории русской литературы, особенно в периоды ее расцвета, отразилось высшее напряжение духовных поисков нации. Общей целью курса является выработка у студентов целостных представлений о сущности литературного процесса, знаний о творчестве русских 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. Формы контроля, позволяющие оценить итоговые и промежуточные результаты изучения дисциплины, традиционные: зачеты и экзамены. Используются также специальные задания индивидуального характера, возможны коллоквиумы по итоговым темам.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»

Дисциплина «История зарубежного изобразительного искусства» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Осуществление программы курса «История зарубежного изобразительного искусства» предусматривается в виде лекционных и самостоятельных занятий. Лекции в обязательном порядке сопровождаются иллюстративным материалом в виде слайдов и репродукций. Проводятся просмотры видеофильмов, посещение музеев и выставок. При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдается изданиям последних лет.

Цель курса «История зарубежного искусства и культуры» - создание базы необходимых системных знаний по истории мировой живописи, скульптуры, архитектуры.

Задача курса – 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. Курс «История зарубежного изобразительного искусства» помогает студентам углубить свои знания в данной области, расширяет горизонты культуры и повышает творческую квалификацию будущего кинематографиста, дает возможность глубже осмыслить изобразительные возможности современного кинематографа. Требования к уровню освоения дисциплины. В ходе изучения материала студенты должны усвоить следующее: природу и содержание искусства; общие тенденции развития; периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов; историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ; основные ансамбли и отдельные произведения; основы художественного языка.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ РУССКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»

Дисциплина «История русского изобразительного искусства» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Осуществление программы курса «История русского изобразительного искусства» предусматривается в виде лекционных и самостоятельных занятий. Лекции в обязательном порядке сопровождаются иллюстративным материалом в виде слайдов и репродукций. Проводятся просмотры видеофильмов, посещение музеев и выставок. При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдается изданиям последних лет. Цель курса «История русского изобразительного искусства» - создание базы необходимых системных знаний по истории отечественной живописи, скульптуры, архитектуры. Задача курса – помочь молодым кинематографистам в осмыслении идейно-стилистических особенностей каждого этапа исторического процесса, в выработке представлений о характерных тенденциях в творчестве наиболее выдающихся мастеров отечественного искусства. Курс «История русского изобразительного искусства» помогает студентам углубить свои знания в данной области, расширяет горизонты культуры и повышает творческую квалификацию будущего кинематографиста, дает возможность глубже осмыслить изобразительные возможности современного кинематографа. Требования к уровню освоения дисциплины. В ходе изучения материала студенты должны усвоить следующее: природу и содержание искусства; общие тенденции развития; периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов; историю возникновения и развития архитектурных и художественных школ; основные ансамбли и отдельные произведения; основы художественного языка.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ ОТЕЧЕСТВЕННОГО КИНО»

Дисциплина «История отечественного кино» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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

Основной формой изучения дисциплины «История отечественного кино» являются аудиторные и самостоятельные занятия. В итоге изучения курса студент должен знать: - социально-историческую обстановку и ведущие проблемно-тематические и жанрово-стилевые тенденции развития каждого периода истории отечественного кино; - творческие биографии, идейно-художественные особенности искусства ведущих мастеров, своеобразие их вклада в развитие кинематографа; - наиболее значительные фильмы, созданные в разные периоды истории кино, иметь конкретные представления об их авторах, времени создания, проблематике, художественном своеобразии (сюжет, стиль, особенности режиссёрского, изобразительного авторского решения) и значение в развитии киноискусства. Дисциплина «История отечественного кино» изучается студентами режиссёрского, актерского, кинооператорского, сценарно-киноведческого, художественного, продюсерства и экономики и анимации и мультимедиа факультетов. Дисциплина «История отечественного кино» является обязательной дисциплиной. Осуществление программы курса «Истории отечественного 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.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ ЗАРУБЕЖНОГО КИНО»

Дисциплина «История зарубежного кино» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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

В итоге изучения курса студент должен знать: - социально-историческую обстановку и ведущие проблемно-тематические и жанрово-стилевые тенденции развития каждого периода истории зарубежного кино;- творческие биографии, идейно-художественные особенности искусства ведущих мастеров, своеобразие их вклада в развитие кинематографа;- наиболее значительные фильмы, созданные в разные периоды истории кино, иметь конкретные представления об их авторах, времени создания, проблематике,

художественном своеобразии (сюжет, стиль, особенности режиссёрского, изобразительного авторского решения) и значение в развитии киноискусства.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«МАСТЕРСТВО АКТЕРА»

Дисциплина «История зарубежного кино» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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.

Задачи дисциплины:

- познакомить студентов с основными актерскими техниками;
- дать возможность студентам на собственном опыте понять и, в какой-то мере, постичь природу актерской работы.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСКУССТВО РЕЧИ»

Изучение дисциплины «Искусство речи» преследует цели формирования современной языковой личности, повышения общей речевой культуры студентов; совершенствования владения нормами устного и письменного литературного языка; развития навыков и умений эффективного речевого поведения в различных ситуациях общения.

Задачи дисциплины: дать необходимые знания о русском языке, его богатстве, ресурсах, структуре, формах реализации; познакомить с основами культуры речи, с различными нормами литературного языка, его вариантами; изложить основы ораторского искусства, дать представление о речи как инструменте эффективного общения; сформировать навыки делового общения.

Дисциплина «Искусство речи» во ВГИКе имеет тесную связь с множеством базовых дисциплин, а также с рядом специальных дисциплин профессионального цикла. Это обеспечивает практическую направленность в системе обучения и соответствующий уровень использования русского языка в будущей профессиональной деятельности.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА
«КИНОДРАМАТУРГИЯ»

Дисциплина «Кинодраматургия» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цель дисциплины – возможно более полное ознакомление студентов с областью кинодраматургии.

Задача дисциплины – дать общее, целостное и практическое представление и знание целей кинодраматургии как смысловой основы произведения и о литературном сценарии как словесном прообразе будущего фильма, с которого и начинается весь процесс производства любой кинокартины. Режиссеры принимают участие на разных этапах в разработке сценария, производстве фильма на его основе.

Дисциплина «Кинодраматургия» является одной из главных в цикле основ кинематографического мастерства.

В ходе изучения дисциплины даётся представление о структуре и процессе создания киносценария, о стадиях его производственной разработки, о роли и значении кинодраматургии, сценария и сценариста в кинопроцессе.

Лекционные курсы и практические занятия составляют тот необходимый фундамент, на котором строится преподавание специальных дисциплин.

Осуществление программы курса «Кинодраматургия» предусматривается в виде лекционных, практических и самостоятельных занятий. При самостоятельной работе используется список рекомендованной литературы, в котором предпочтение отдаётся изданиям последних лет.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА»

Дисциплина «Звуковое решение фильма» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

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.

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 звукорежиссерской интерпретации кинематографической действительности и критически оценить качественные характеристики фонограммы фильма по техническим и художественным параметрам.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА»

Дисциплина «Изобразительное решение фильма» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цель дисциплины «Изобразительное решение фильма» (введение в специальность) - дать студентам четкие понятия об основополагающих проблемах, характеризующих искусство художественного кинематографа и особенностях процесса, в котором оно создается. Только после этого можно будет начать освоение конкретной области творчества; дать представление об эволюции кинодекорационного искусства с момента возникновения кино до наших дней.

Задачи дисциплины:

- дать студентам методологические основы понимания сущности искусства художника кино и художественного творчества художника кино;
- познакомить с различными этапами развития кинодекорационного искусства в России;
- представить основные стилистические тенденции развития выразительных средств кинематографа и художественного творчества художника кино.

Дисциплина «Изобразительное решение фильма» предполагает ознакомление будущих специалистов разных кинематографических профессий с общими важнейшими проблемами художественного кино, с природой синтеза искусств в создании произведения кино.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ КИНООПЕРАТОРСКОГО МАСТЕРСТВА»

Дисциплина «Основы кинооператорского мастерства» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

В рабочей программе отражены:

- цель (сформировать навыки самостоятельного анализа изобразительного решения кинематографического произведения) и задачи освоения понятий, терминологии, составляющих, алгоритма профессии кинооператора в рамках обучения данной дисциплине;

- место в структуре ОПОП ВО («Основы кинооператорского мастерства» во множестве своих положений соотносится со всеми остальными кинематографическими дисциплинами);
 - компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины;
 - организационно-методические данные дисциплины
- Задачи дисциплины:

- 1.Познакомить будущих режиссеров со спецификой формирования зрительных образов для аудиовизуальных искусств.
- 2.Познакомить студентов с особенностями работы оператора как одного из создателей одного из видов аудиовизуального искусства – кинематографа.
- 3.Раскрыть своеобразие творческого мышления оператора.
- 4.Познакомить с системой средств художественного выражения и методами воплощения литературной первоосновы – сценария – в аудиовизуальное произведение.

Тематическое содержание дисциплины предусматривает изучение исторического аспекта операторского искусства; разбор изобразительного решения фильма; сравнительный анализ изобразительной стилистики разных произведений и авторских почерков в различных жанрах; анализ составляющих, творческих приемов и изобразительных особенностей кинематографических произведений.

В рабочей программе отражено учебно-методическое (списки кинокартин, необходимых для просмотра по методологии дисциплины; списки основной и дополнительной литературы по курсу, интернет-источники) и материально-техническое обеспечение дисциплины; приводится перечень вопросов к зачету.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«РЕЖИССУРА МУЛЬТИМЕДИА»

Дисциплина «Режиссура мультимедиа» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Цели дисциплины: изучение сущности и специфики режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности, овладение основным понятийным аппаратом режиссуры сценических и экранных искусств, умениями и навыками творческой организации всех составляющих элементов мультимедиа с целью создания целостного интерактивного художественного произведения.

Задачи дисциплины:

- получение представления о базовых вопросах режиссерского искусства: взаимоотношения драматурга и режиссера, актера, замысла и его реализации;
- изучение общих и специфических признаков режиссерского творчества в сценических и экранных искусствах;
- освоение основного понятийного аппарата, используемого при создании интерактивных мультимедийных произведений;
- развитие способности к чувственно-художественному восприятию мира, образному мышлению, творческой фантазии.

- освоение методов режиссерского анализа произведений драматургии, музыки, литературы, изобразительного искусства и т.п.
- формирование ясного понимания жанровых и стилевых особенностей интерактивных мультимедийных произведений;
- обучение профессиональному анализу и оценке готовых мультимедийных произведений;
- формирование экранного пространства анимационного фильма мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 3D и Stop motion;
- совмещение фото-, архивных материалов и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Теория и практика монтажа.

Теория и практика компьютерной графики.

Программное обеспечение и аппаратные средства.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

Цифровой звук и видео.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА»

Дисциплина «Теория и практика монтажа» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Основная цель дисциплины «Теория и практика монтажа» - изучение основных принципов монтажа и различных монтажных теорий. Эволюция экранных искусств и аудиовизуального мышления, исследование возможностей искусства монтажа на примерах экранных произведений отечественного и зарубежного кинематографа демонстрируют нам диапазон изучаемой дисциплины. Для понимания принципов монтажного повествования и закрепления полученных знаний, большое значение имеет практический опыт, получаемый студентами при выполнении учебных заданий и упражнений. Практические занятия проходят в классах компьютерного монтажа. Изучение монтажных теорий, возможностей цифрового монтажа а также специальных эффектов проходит в рамках лекционного курса, кинопросмотров и практических занятий в классе компьютерного монтажа, индивидуальных занятий и самостоятельной работы.

Задачи дисциплины:

- научить создавать раскадровку - монтажную последовательность кадров на бумаге, перевод вербального повествования посредством образного мышления в невербальное повествование, прорисовка сюжета сценария в ключевые кадры аудиовизуального повествования;
- дать знания о принципах комфортного монтажа и понимание специфических особенностей аудиовизуального мышления в различных видах кинематографа;
- дать представление о монтаже, как о выразительном и изобразительном средстве;
- рассказать о современных тенденциях в современном программном обеспечении;

- дать знания о разных контейнерах, кодеках и форматах необходимых для выбора предпочтительной системы монтажа и дальнейшему взаимодействию с другими участниками процесса монтажа;
- изучить различные компьютерные программы цифрового монтажа, создания титров, коррекция цвета и обработка финального изображения посредством монтажной программы;

в сфере подготовки к профессиональной деятельности:

- развивать умение замечать и анализировать достоинства и ошибки монтажных решений игровых, документальных, анимационных фильмов и современных мультимедиа;
- научить выражать замысел в виде раскадровки, и в форме аниматика используя различные приёмы монтажного построения экранного произведения;
- объяснить производственную цепочку монтажа, взаимосвязь работы режиссёра с аудиовизуальным производством и работы звукорежиссера, колориста, специалиста по визуальным эффектам;

в сфере практической работы студентов:

- содействовать приобретению умения работать в творческом коллективе;
- способность сотрудничеству с остальными участниками постпродакшена);
- освоить программное обеспечение Avid Media Composer;
- освоить программное обеспечение Final Cut Pro;
- освоить наиболее часто встречающиеся схемы съемок и последующего монтажа статичных и динамичных сцен (диалог, погоня, танец, схватка);
- освоить многокамерный монтаж;
- освоить возможности программ монтажа в создании мультимедийных сцен (полиэкранный, хромакей, треккинг, маски).

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: «Компьютерная графика и анимация», «Программное обеспечение и аппаратные средства», «Техника и технология медиа-производства».

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплины «Режиссура мультимедиа».

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»

Дисциплина «Физическая культура и спорт» является обязательной в рамках базовой части цикла Б1 «Дисциплины (модули)».

Целью учебной дисциплины «Физическая культура и спорт» является формирование физической культуры личности, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

- воспитание у обучающихся высоких моральных, волевых и физических качеств, подготовка к высокопроизводительному труду и защите Родины;
- сохранение и укрепление здоровья обучающихся, содействие правильному формированию и всестороннему развитию организма, поддержание высокой работоспособности на протяжении всего периода обучения;
- профессионально-прикладная физическая подготовка обучающихся с учетом особенностей будущей трудовой деятельности;
- приобретение обучающимися необходимых знаний по основам теории, методики и организации физического воспитания и спортивной тренировки, подготовка обучающихся к работе в качестве общественных тренеров, судей;
- совершенствование спортивного мастерства обучающихся;
- воспитание у обучающихся убежденности в необходимости регулярных занятий физической культурой.

Дисциплина «Физическая культура и спорт» формирует набор специальных знаний и компетенций, необходимых для решения образовательных, оздоровительных и воспитательных задач и связана с дисциплиной «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту».

Знания и умения, полученные при освоении дисциплины, необходимы обучающимся в дальнейшем процессе социализации, трудовой деятельности, ведения здорового образа жизни. Все это в целом находит свое отражение в психофизической надежности выпускника, в необходимом уровне и устойчивости его профессиональной работоспособности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»

Цели изучения дисциплины: создание целостного представления о специфических особенностях режиссуры интерактивных медиа, в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени, привитие навыков творческого мышления, навыков создания художественных образов на экране в кино, теле и компьютерных технологиях, формирование режиссера нового поколения, обладающего теоретическими знаниями и практическими приемами работы в компьютерной технологии при ее постоянном развитии.

Задачи изучения дисциплины заключаются в передаче студентам основных принципов аудиовизуального творчества и в умении их применения в той или иной области мультимедийной и рекламной деятельности.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Теория и практика монтажа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

Цифровой звук и видео.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ РИСУНКА»

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;
- формирование художественной культуры и композиционного мышления;
- развитие фантазии, креативности, пространственного воображения.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Компьютерная графика и анимация.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ЖИВОПИСИ»

Целью изучения дисциплины «Основы живописи» является художественное осмысление как конкретно изображаемых объектов, так и всего окружающего и внутреннего мира в целом. В основе занятий лежит выработка у учащихся понимания формы и светотени как средства передачи объема в пространстве.

Задачи дисциплины - изучить основы живописи как дисциплины, определяющей всю творческую деятельность творца, имеющего дело с самыми различными материалами и технологиями.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ»

Основной целью дисциплины является подготовка режиссёра мультимедиа, обладающего мастерством и теоретическими знаниями, необходимыми для работы в области мультимедийного искусства

Задачами дисциплины являются:

- формирование высокообразованного режиссёра профессионала мультимедийного искусства нового поколения путём освоения классических знаний в области изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств;
- творческое осмысление новых возможностей режиссёра с появлением современных компьютерных технологий;
- практическое овладение методикой создания изобразительного и аудиовизуального решения современного мультимедийного проекта;
- овладение навыками глубокого изучения изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств, необходимых для полноценного решения образных задач;
- приобретение необходимых знаний в области производственного осуществления творческого замысла в процессе создания аудиовизуального проекта;
- обучение мастерству, необходимому для формирования и реализации изобразительного замысла в процессе съемок, в контакте с художником, оператором, аниматором, творческим коллективом группы, а также с производственным коллективом студии.

«Изобразительное решение мультимедийного произведения» - специальный курс наряду с изучением режиссуры мультимедиа, анимации, актёрского мастерства и компьютерной графики. Этот курс формируют творческую личность будущего режиссёра и уровень его профессиональных качеств.

Мультимедиа – молодое искусство, соединяющее традиционную классическую культуру с новейшими цифровыми технологиями. Разрабатывая концепцию обучения режиссуре мультимедиа, педагоги нашей кафедры выстроили дисциплины «Изобразительное решение мультимедийного произведения» и «Аудиовизуальные искусства» в единый комплекс, призванный обогатить знания студентов о принципах изобразительной композиции и об аудиовизуальных искусствах в аспектах требований, предъявляемых сегодня к режиссеру мультимедиа.

Данные дисциплины готовят будущих режиссеров к самостоятельной творческой работе в художественной кинематографии, на телевидении и в искусстве мультимедиа с первого по пятый семестры включительно.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Режиссура интерактивных медиа.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И АНИМАЦИЯ»

Основная цель - подготовка студентов в области анимации и компьютерной графики для решения композиционных задач при создании мультимедиа-продукта. Изучение теоретических и практических основ создания плоской и объемной анимации с использованием существующих программных средств для решения творческих задач, стоящих перед мультимедиа-режиссером.

Задачи 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.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

Основы трехмерной графики.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Дисциплина «Компьютерные музыкальные технологии» преподносит студентам из множества программ по обработке и записи звука несколько, ориентированных на работу со звуком в кино. Режиссёры мультимедиа 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 любой мультимедийной работой студент должен выработать собственную концепцию звучания фильма.

Специфика дисциплины и особенность её структуры заключается в том, что в рамках аудиторных и самостоятельных часов студентам предлагается выполнение небольшого по времени фрагмента записи звука (речь, шум), анализа определенных фрагментов фильма и фильмов в целом. Выполняя задание, студент должен наиболее полно раскрыть понимание и слышание звука, а также уметь самостоятельно ориентироваться в программах, специализирующихся на записи и обработке звука, уметь работать со звуком, знать стандарты качества звука кинематографической действительности и критически оценить качественные характеристики фонограммы фильма по техническим и художественным параметрам.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых партитур в соответствии с требованиями современного кинопроизводства.

Целями освоения дисциплины «Компьютерные музыкальные технологии» являются:

- запись аудиотреков с диктором или запись шумов;
- поиск баланса или микширование записанных треков;
- обработка аудиотреков необходимыми по мнению студента эффектами;
- основное микширование, т. е. сведение многоканальной фонограммы в стереопару или мастер-трек;
- премастеринг, иначе говоря, подготовка записи для окончательной мастер записи (микса);
- мастеринг: объединение отдельных номеров в альбом, балансировка по спектру, балансировка по громкости, заключительная обработка всего проекта;
- запись на носитель (CD).

Задачи дисциплины: научить студентов владеть компьютерными музыкальными и звуковыми программами, а также музыкальными технологиями, созданием звуковых, музыкальных компилированных композиций с нулевого уровня, научиться чувствовать и понимать музыку, ритм, музыкальные акценты, работать с композиторами, уметь обосновать своё звуковое решение, также расширить уже имеющиеся знания в данной области.

Основы предмета «Компьютерные музыкальные технологии» состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение различных современных методов создания звуковых композиций и основы постпродакшена звука в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»

Основная цель изучения дисциплины – постижение основ нелинейной драматургии, особенностей интерактивной наррации в мультимедийных и виртуальных проектах, формирование навыков работы над сценариями основных форм интерактивных нарративных медиа.

Задачи дисциплины:

- дать представление о базовых вопросах нелинейной драматургии;
- ознакомить с характерными чертами интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа;
- научить специфике работы над сценарием, учитывающую участие в интерактивном рассказе;
- дать представление о различных стратегиях соединения интерактивности с повествованием;
- научить навыкам конструирования сюжета с учетом специфики интерактивного медиума (интерактивный фильм, интерактивное мультимедийное произведение, повествование в виртуальном окружении, онлайн-повествование, интерактивная драма);
- научить пользоваться при производстве интерактивной мультимедийной продукции базовыми законами драматургии.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: режиссура мультимедиа, режиссура интерактивных медиа, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Моделирование виртуальной реальности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ МЕДИАПРОИЗВОДСТВА»

Дисциплина «Техника и технология медиапроизводства» изучает сущность и специфику медиапроизводства как синтеза художественно творческой, технико-технологической и организационной деятельности по созданию анимационного, интерактивного проекта.

Задачи дисциплины: дать представление о базовых вопросах, связанных с созданием проекта от начальной идеи до окончательного воплощения на экране, раскрывает особенности различных видов и форматов, формирует ясное понимание студентами основных этапов создания медиа проекта. Также в рамках предмета происходит практическое понятийное освоение аппаратной части, используемой при создании проекта.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых партитур в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ВЕБ-ДИЗАЙН»

Целями и задачами дисциплины являются:

Эффективное планирования сайта, упорядочивание его содержания, построение логичного макета, оптимизация графики, создание страницы, соответствующей стандартам.

«Веб-дизайн» находится в вариативной части цикла специальных дисциплин. Данная дисциплина направлена на получение студентами базовых навыков по *веб-дизайну*, позволяющих в дальнейшем работать в области интерактивного- и интернет-производства. Курс посвящен построению сайтов, а также включает полезную информацию о проектировании в интернете, методах структурирования информации и продвижении бизнеса в интернете.

Процесс обучения по данной дисциплине предусматривает:

- Планирование и реализация сайта,
- Регистрацию домена и хостинга,
- Сбор и упорядочение содержание,
- Архитектуру сайта, разновидности макетов и общие принципы дизайна,
- Модель дизайна и оптимизация графики,
- Веб-стандарты,
- Построение веб-страницы,
- Оформление с использованием CSS JavaScript,
- Приемы оптимизации для поисковых систем, проверка кода и публикация.

Эффективная работа в браузерах Safari, Firefox, Opera, Netscape

Изучение отдельных компьютерных программ (Adobe Premiere Pro, Avid, Final Cut Pro по отдельности или в комбинации) должно совмещаться с практическими заданиями по мастерству, в которых необходимо постоянно выполнять комплекс задач, связанных с построением архитектуры веб-сайтов.

Необходимо также изучать возможности совмещения программ и выполнения работ на стыках разработанных технологий (программ). Такие работы дадут возможность создавать нечто принципиально новое, области веб-дизайна.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«КИНОТЕХНИКА И КИНОТЕХНОЛОГИЯ»

Цели дисциплины: дать студентам представление о современной кинотехнике и кинотехнологических процессах, от которых всецело зависит воплощение режиссерского замысла на экране

Задачи дисциплины:

В повседневной работе режиссёра кино и телевидения творческие вопросы тесно переплетаются с разнообразными техническими проблемами, так как решение любой изобразительной задачи – это решение и задачи технической. С этих позиций данный курс рассматривает общие (вводные) вопросы кинотехники, которые позволяют будущим режиссёрам получить представление о технологиях имеющих решающее значение для создания фильма и его показа зрителю.

По своей структуре курс состоит из теоретической и практической частей, которые включают в себя лекции, лабораторные работы, съёмочные упражнения и самостоятельную работу студентов. Закрепление теоретических знаний дисциплины «Кинотехника и кинотехнология» происходит при съёмке учебных курсовых работ студентов на Учебной киностудии ВГИК и во время практики на кино и телевизионных студиях.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ТРЕХМЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Основная цель изучения дисциплины - подготовка студентов в области трехмерной компьютерной графики для решения композиционных задач при создании мультимедиа-продукта. Изучение теоретических и практических основ создания проектов в программах трехмерной графики для решения творческих задач, стоящих перед мультимедиа-режиссером.

Задачи дисциплины - ознакомление с техникой и приемами создания аудиовизуального произведения с применением современных программных средств ее создания, формирование практических навыков работы в современных программных средствах при создании аудиовизуального произведения.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Моделирование виртуальной реальности.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ЦИФРОВОЙ ЗВУК И ВИДЕО»

Основная цель изучения дисциплины - подготовка студентов к работе с видео и звуковым материалом в цифровых технологиях.

Задачи дисциплины:

- дать представление о форматах цифрового звука, его фиксации и воспроизведении;
- дать представление о синхронизации цифрового звука и видео;
- на примере звуковых программ обучить студентов работать со звуком (монтаж, обработка и пр.) в программе Adobe Premiere Pro.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И АППАРАТНЫЕ СРЕДСТВА»

Цели освоения дисциплины.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания звуковых композиций в соответствии с требованиями современного производства анимационных фильмов.

Задачи дисциплины: научить студентов владеть созданием звуковых, музыкальных компилированных композиций с нулевого уровня, а также расширить уже имеющиеся знания в данной области.

Основы предмета «Программное обеспечение и аппаратные средства» состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение студентами различных современных методов создания звуковых композиций и основы постпродакшена звука в соответствии с требованиями современного кинопроизводства и анимации в кино и телевидении.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«МОДЕЛИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ»

Основная дисциплины — подготовка студентов к созданию виртуальных сред для кино- видео, теле- интерактивных и анимационных проектов. Умение создавать виртуальное окружение — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития мультимедийного контента в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и настраивать уникальное виртуальное окружение (виртуальную реальность)

добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой.

Задачи дисциплины:

- Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания виртуального окружения.
- Научить студентов создавать качественное виртуальное окружение.
- Выработать пространственное мышление.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«АУДИОВИЗУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО»

Основная цель дисциплины «Аудиовизуальное искусство» состоит обучения студентов разнообразным современным методам создания компьютерной графики в соответствии с требованиями современного производства визуальных эффектов, моушн-дизайна, визуализации и пост-обработки.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на освоение студентами различных современных методов создания компьютерной графики и постобработки в соответствии с требованиями современного производства визуальных эффектов, моушн-дизайна, анимации в кино и телевидении и пост-обработки. Усвоенные студентами знания в последствии могут применяться для создания визуальных эффектов (VFX), моушн-дизайна, бродкаст-дизайна, инфографики, анимационных фильмов и других областей.

Задачи дисциплины: обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением по производству компьютерной 2D- и 3D-графики базового и расширенного уровня. Задачи освоения дисциплины:

- рассказать о современных тенденциях в программном обеспечении по визуальным эффектам;
- дать знания о стандартном современном процессе студийного производства аудиовизуального контента (пайплайн);

В сфере подготовки к профессиональной деятельности:

- предоставить студентам современную базу знаний по производству компьютерной графики и обработки видеоматериала для создания аудиовизуального контента, непосредственно связанную с практическим изучением соответствующего программного обеспечения;
- развивать умение критического анализа аудиовизуального ряда с целью выявления достоинств и ошибок в чужих и собственных игровых, неигровых и

анимационных фильмах путём просмотра соответствующих и материалов с обсуждением;

➤ объяснить взаимосвязь визуального ряда и аудиоряда для решения максимальной выразительности режиссёрской мысли на экране; научить искать грамотные решения для аудиовизуальных задач повествования.

В сфере практической работы студентов:

- изучение и практическая работа в Adobe After Effects;
- изучение и практическая работа в Adobe Premiere Pro;
- освоить грамотные приёмы и подачу компьютерной графики (или комбинированного кадра), чтобы добиться максимальной художественно и режиссёрской выразительности;

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные Средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Моделирование виртуальной реальности.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

АНТОЛОГИЯ СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ

Цель изучения дисциплины – освоение современного культурного багажа и профессиональных традиций мировой анимации как серьезного синтетического искусства, объединившего самые разные формы художественного творчества (изобразительное искусство, кино, театр, музыка, драматургия, видеоарт и другие формы современных пластических искусств), а также формирование профессионального вкуса, творческого кругозора и широты эстетических воззрений у будущих специалистов анимационного кино, компьютерного дизайна и родственных сфер творческой деятельности.

Задачи освоения дисциплины:

- знакомство студентов с многообразием форм, стилей, традиций различных школ мирового анимационного кино и видеоарта;
- концентрированная информация о творческих достижениях и профессиональных открытиях выдающихся мастеров и школ анимации из разных стран в постоянном сопоставлении анимационной классики с яркими явлениями современного экранного искусства и с новыми звездными работами из текущего репертуара мировых кинофестивалей или индустриальной продукции мировой анимации;
- развитие профессионального художественного вкуса и кругозора для грамотного восприятия и квалифицированного анализа произведений анимационного искусства и мультимедиа;
- изучение эстетических законов и профессиональных особенностей анимационного кино на примерах выдающихся произведений мировой анимации, которые обогащают творческое мировоззрение и профессиональные навыки начинающих режиссеров кино и телевидения

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- иметь представление о важнейших этапах развития, о природе и многообразии возможностей современного анимационного искусства;

- знать имена выдающихся мастеров, знаменитые студии и школы (учебные заведения) мировой анимации, чтобы использовать профессиональный багаж мирового анимационного сообщества в собственной творческой деятельности;
- уметь ориентироваться в многообразной информации о современной анимации, используя научную и периодическую литературу, а также различные сетевые источники на русском и на английском языках;
- уметь профессионально анализировать анимационное творчество, оценивая технологические и художественные качества фильмов или иных произведений анимации, ориентируясь не на собственные вкусовые предпочтения, а на соответствие оцениваемого произведения профессиональным эталонам (гармония художественных форм, выстроенная драматургия, грамотное использование технологических форм анимации и т.п.).

Дисциплина «Антология современной анимации» представляет собой курс лекций с кинопоказами для студентов факультета анимации и мультимедиа. Курс ориентирован на подготовку будущих режиссеров анимации и компьютерной графики, предлагает студентам профессионально структурированную информацию о многообразии возможностей современного искусства анимации и индустрии анимационного кино для формирования профессионального кругозора будущих специалистов анимации и для их полноценной ориентации в сфере профессиональной деятельности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ ЦИФРОВЫХ МЕДИА»

Цели дисциплины: сформировать у студентов понимание истории развития и основных теоретических направлений исследования цифровых медиа и тем самым дать представление о природе разнообразных видов интерактивных цифровых медиа и систем виртуальной реальности как перспективных каналов аудиовизуальной коммуникации и как средств художественного выражения. Дать представление о том, как поступательно рождается особый язык интерактивной аудиовизуальной коммуникации и в чем его специфические особенности.

Задачи дисциплины:

- дать обучающимся цельное представление о системе научного знания в области цифровых медиа;
- способствовать освоению и пониманию сущности и специфики разнообразных интерактивных цифровых медиа;
- дать представление об эстетической природе интерактивного художественного пространства, особенностях его восприятия; выразительных возможностях мультимедиа и систем виртуальной реальности, требованиях, предъявляемых интерактивностью к литературной первооснове произведения;
- ознакомить с историческими этапами развития цифровых медиа, эволюцией интерактивного творчества;
- проанализировать мировой опыт создания цифровых аудиовизуальных произведений, раскрывающих новые возможности интерактивного повествования;
- раскрыть роль интерактивных цифровых медиа и технологий виртуальной реальности в современной художественной культуре.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: режиссура мультимедиа, режиссура интерактивных медиа, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Моделирование виртуальной реальности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ И МЕДИАТЕХНОЛОГИИ»

Цели дисциплины: сформировать у студентов понимание истории развития и основных направлений исследования медиатехнологий и интернет-решений, и тем самым дать представление о природе разнообразных видов интерактивных цифровых медиа и систем виртуальной реальности как перспективных каналов аудиовизуальной коммуникации и как средств художественного выражения. Дать представление о том, как интернет-решения влияют на творческо-технологическую составляющую мультимедийного проекта.

Задачи дисциплины:

- способствовать освоению и пониманию сущности и специфики разнообразных медиатехнологий;
- дать представление об эстетической природе интерактивного художественного пространства, особенностях его восприятия; выразительных возможностях мультимедиа и интернет-реальности;
- ознакомить с историческими этапами развития пространства интернета, эволюцией медиа-творчества;
- проанализировать мировой опыт создания цифровых аудиовизуальных произведений, раскрывающих новые возможности интернет-решения;
- раскрыть роль медиатехнологий в интернет-решениях.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: режиссура мультимедиа, режиссура интерактивных медиа, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Моделирование виртуальной реальности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ РЕЛИГИЙ»

Цель освоения 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.

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.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ МАТЕРИАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ»

Целью дисциплины является формирования у будущего профессионала понимания взаимосвязи организации пространства в интерьере, материально-бытовой среде в рамках единого художественного стиля, характерного для того или иного исторического периода.

Задачами дисциплины являются: формирование представлений об истории зарубежного декорационно-прикладного искусства и быта со времен Древнего Египта до начала XX века, а так же русского быта и художественного наследия от Киевской Руси до 1917 года. Рассмотрение материальной культуры в различных аспектах – социальном, этическом, эстетическом и т.д.

Изучение материальной культуры в контексте научно-технического прогресса, при этом рассматриваются эволюция ремесел и технологий, появление новых материалов и их использование в быту.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Адаптационные технологии в образовательной организации высшего образования»

Целью освоения дисциплины является подготовка обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ) к социальной адаптации в окружающей среде.

Задачи дисциплины:

- подготовка студентов, вооруженных знанием основных норм и принципов здорового образа жизни, направления профилактики психологически обусловленных профессиональных заболеваний;
- освоение и профессиональное использование навыков принятия решений, направленных на предупреждение угроз нарушений здоровья и навыков психической саморегуляции здоровья;
- выработка готовности к социальному взаимодействию на основе принятых в обществе моральных и правовых норм; навыками общения с людьми, психологическими и информационными подходами к ним.

Рабочая программа адаптационной дисциплины разработана в соответствии с особыми образовательными потребностями инвалидов и лиц с ОВЗ с учетом особенностей их психофизического развития и индивидуальных возможностей.

Программа адаптационной дисциплины разработана в отношении обучающихся, имеющих нарушения слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата, соматические и психосоматические нарушения сочетанного генеза.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА»

Обучение по программе «Общая физическая подготовка» предусматривает содействие гармоничному развитию организма, укреплению здоровья, привитие интереса к систематическим занятиям физическими упражнениями.

Целью учебной дисциплины «Общая физическая подготовка» является формирование физической культуры личности, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Задачи дисциплины:

1. укрепление здоровья;
2. постепенная адаптация организма к воздействию физических нагрузок, расширение диапазона функциональных возможностей физиологических систем организма;
3. формирование волевых качеств личности и интереса к регулярным занятиям физической культурой;
4. воспитание сознательного и активного отношения к здоровью и здоровому образу жизни как к ценностям.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ВОЛЕЙБОЛ»

Неотъемлемой частью физического развития личности является физическое воспитание. Одним из средств физического воспитания являются спортивные игры. Одной из самых популярных спортивных игр, получивших широкое распространение, в том числе и в быту, является волейбол.

Волейбол - один из наиболее увлекательных, массовых видов спорта. Его отличает богатое и разнообразное двигательное содержание. Чтобы играть в волейбол, необходимо уметь быстро бегать, высоко прыгать. Мгновенно менять направление и скорость движения, обладать силой, ловкостью и выносливостью. Занятия волейболом улучшают

работу сердечнососудистой и дыхательной системы, укрепляют костную систему, развивают подвижность суставов, увеличивают силу и эластичность мышц.

Задачи:

- Укрепление здоровья и закаливание организма студентов;
- Обеспечение оптимального для данного возраста уровня физической работоспособности и физических качеств студентов;
- Повышение общей физической подготовленности студентов;
- Развитие специальных физических способностей у студентов;
- Обучение основам техники и тактики игры в волейбол.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС»

Целью освоения дисциплины «Настольный теннис» является формирование у студентов основ здорового образа жизни, развитие творческой самостоятельности посредством освоения двигательной деятельности, что соответствует цели физического воспитания обучающихся.

Реализация данной цели связана с решением следующих задач:

- укрепление здоровья, улучшение осанки, профилактику плоскостопия; содействие гармоническому физическому развитию, выработку устойчивости к неблагоприятным условиям внешней среды;
- овладение «школой движений»;
- развитие координационных (точности воспроизведения и дифференцирования пространственных, временных и силовых параметров движений, равновесия, ритма, быстроты и точности реагирования на сигналы, согласования движений, ориентирования в пространстве) и кондиционных (скоростных, скоростно-силовых, выносливости и гибкости) способностей;
- формирование элементарных знаний о личной гигиене, режиме дня, влиянии физических упражнений на состояние здоровья, работоспособность и развитие двигательных способностей;
- выработку представлений об основных видах спорта, снарядах и инвентаре, о соблюдении правил техники безопасности во время занятий;
- выполнения физических упражнений, содействие развитию психических процессов (представления, памяти, мышления и др.) в ходе двигательной деятельности.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«АДАПТАЦИОННАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА»

Рабочая программа «Адаптивная физическая культура» является образовательной программой для подготовки лиц с ограниченными возможностями здоровья

Цель программы: развитие физических качеств и способностей, совершенствование функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья.

Задачи программы:

- обеспечение развития и тренировки всех систем и функций организма обучающегося через оптимальные физические нагрузки;

- формирование жизненно необходимых двигательных умений и навыков;
- содействие воспитанию нравственно-волевых качеств, развитию коммуникативной и познавательной деятельности;
- воспитание бережного отношения к своему здоровью, формирование потребности в систематических занятиях физическими упражнениями, устойчивой мотивации к здоровому образу жизни.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ»

Цели учебной ознакомительной практики:

- подготовка к осознанному и углубленному изучению общепрофессиональных и специальных дисциплин.
- закрепление и углубление студентами теоретических знаний о процессе производства мультимедиа проекта на всех этапах и приобретение практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности;
- подготовка студентов к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию мультимедиа проектов.

Задачами учебной ознакомительной практики являются:

- закрепление теоретических знаний, полученных в институте и использование их при выполнении контрольных заданий по программе;
- получение представления о современном предприятии отрасли, о роли режиссера мультимедиа в процессе фильмо-производства;
- ознакомление с организацией фильмо-производства.

Учебная (ознакомительная) практика – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении учебной практики студент приобретает знания об этапах создания мультимедиа проекта и управления производственным процессом, узнает новые технологии, используемые в процессе создания аудиовизуального произведения.

Полученные знания при прохождении учебной практики в дальнейшем помогают в создании творческих проектов.

Способ проведения практики – стационарный, выездной. Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса проводится на базе телестудий, съемочных площадок и профильных высших учебных заведений.

АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА ПО ОСВОЕНИЮ ТЕХНОЛОГИИ ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ПРОЦЕССА»

Цели учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса:

- подготовка к осознанному и углубленному изучению общепрофессиональных и специальных дисциплин.
- закрепление и углубление студентами теоретических знаний о процессе производства мультимедийного проекта (аудиовизуального произведения) на всех этапах и приобретение практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности;
- подготовка студентов к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию мультимедийных проектов.

Задачами учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса являются:

- закрепление теоретических знаний, полученных в институте и использование их при выполнении контрольных заданий по программе;
- получение представления о современной технологии творческо-производственного процесса.

Учебная практика по освоению технологии творческо-производственного процесса по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения по специализации «Режиссер мультимедиа» входит в Обязательную часть Блока 2.

Учебная практика по освоению технологии творческо-производственного процесса – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса студент приобретает знания об этапах создания мультимедиа проекта и управления производственным процессом, узнает новые технологии, используемые в процессе создания аудиовизуального произведения.

Полученные знания при прохождении учебной практики по освоению технологии творческо-производственного процесса в дальнейшем помогают в создании творческих проектов.

Способ проведения практики – стационарный, выездной. Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса проводится на базе телестудий, съемочных площадок и профильных высших учебных заведений.

Форма проведения практики – рассредоточенная.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА»

Цели творческо-производственной практики:

- углубление студентами теоретических и практических знаний о процессе производства мультимедиа проекта на всех этапах и приобретение практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности;
- подготовка студентов к самостоятельной производственной работе над аудиовизуальными произведениями.

Задачами творческо-производственной практики являются:

- закрепление теоретических знаний, полученных в институте и использование их при выполнении контрольных заданий по программе;

- изучение современных технологий творческо-производственного процесса создания мультимедийных проектов.

Творческо-производственная практика по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения по специализации «Режиссер мультимедиа» входит в Обязательную часть Блока 2.

Творческо-производственная практика – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении творческо-производственной практики студент приобретает углубленные знания об управлении производственным процессом, узнает новые технологии, используемые в процессе создания аудиовизуального произведения.

Полученные знания при прохождении творческо-производственной практики в дальнейшем помогают в создании творческих проектов.

Способ проведения практики – стационарный, выездной. Творческо-производственная практика проводится на базе студий, съемочных площадок и профильных высших учебных заведений.

Форма проведения практики – рассредоточенная.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

Цели преддипломной практики:

- закрепление студентами практических навыков и компетенций в сфере профессиональной деятельности.
- подготовка студентов к работе над дипломным проектом и к самостоятельной производственной деятельности и профессиональной работе по созданию мультимедиа произведений различных видов и направлений.

Задачами преддипломной практики являются:

1. Закрепление профессиональных навыков создания изобразительного и звукового ряда мультимедийного произведения в реальных условиях производства.
2. Сбор материалов для дипломной работы.
3. Изучение законодательных и нормативных актов, составляющих правовую основу режиссуры кино и телевидения.
4. Расширение производственного кругозора и подготовки студентов к самостоятельной деятельности в области создания мультимедийных проектов.

Преддипломная практика по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения по специализации «Режиссер мультимедиа» входит в Обязательную часть Блока 2.

Преддипломная практика – вид занятий, непосредственно ориентированных на профессионально-практическую подготовку студентов. При прохождении преддипломной практики студент приобретает углубленные знания об управлении производственным процессом, приобретает навыки самостоятельной работы над аудиовизуальным произведением.

Полученные знания при прохождении преддипломной практики в дальнейшем помогают в создании дипломной работы (сбор материалов для дипломной работы).

Форма проведения практики – рассредоточенная.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ»

Государственная итоговая аттестация завершает освоение имеющей государственную аккредитацию основной образовательной программы высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (специализации Режиссер мультимедиа).

Государственный итоговая аттестация по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (специализации Режиссер мультимедиа) проводится с целью глубокой и многосторонней проверки уровня теоретических знаний, полученных за время обучения, и владения практическими навыками и способами самостоятельной творческой работы. Она представляет собой защиту мультимедийного проекта - выпускной квалификационной работы.

Выпускная квалификационная работа представляет собой выполненную обучающимся работу, демонстрирующую уровень подготовленности выпускника к самостоятельной профессиональной деятельности.

ФАКУЛЬТАТИВНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«СОВРЕМЕННЫЕ МУЛЬТИМЕДИА ПРОГРАММЫ»

Основная цель программы — подготовка студентов к чёткому пониманию принципов работы комбинирования различных сред — мультимедиа для кино- видео, теле-интерактивных и анимационных проектов. Мультимедиа (что дословно означает «многосрединное») в кино и анимации, позволяет создавать ранее невозможные кадры путём комбинирования отдельных сред (разного вида анимацию, компьютерную графику, отснятый кино- видеоматериал) между собой в единую законченную мультисреду.

Умение создавать мультимедиа-контент — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития нынешних технологий в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и гибко работать с многообразием творческих сред и грамотно их комбинировать, добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой и реально отснятым материалом.

Задачи дисциплины:

➤ Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания и работы с мультимедиа-контентом.

- Научить студентов создавать качественное мультисреду путём умелого соединения разных сред в единое целое.
- Выработать и развить умение студентов улавливать приёмы технической постановки современного кадра.
- Развить понимание и владение современными инструментами для решения разного рода технических задач, связанных с созданием мультимедийного контента.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОГО ВИРТУАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ»

Основная цель рабочей программы — подготовка студентов к созданию виртуальных сред для кино- видео, теле- интерактивных и анимационных проектов. Умение создавать виртуальное окружение — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития мультимедийного контента в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и настраивать уникальное виртуальное окружение (виртуальную реальность) добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой.

Задачи дисциплины:

- Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания виртуального окружения.
- Научить студентов создавать качественное виртуальное окружение.
- Выработать пространственное мышление.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

Режиссура мультимедиа.

Изобразительное решение мультимедийного произведения.