

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 18.06.2024 07:20:35
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

_____ Е.В. Коновалова

13 июня 2024г., протокол УМС №5

МОДУЛЬ ДИСЦИПЛИН ПРОФИЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ Анимационное кино рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Режиссуры**
Учебный план b420305-Медиа-24-1.plx
Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации
Квалификация **Бакалавр**
Форма обучения **очная**
Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 48
самостоятельная работа 33
часов на контроль 27
Виды контроля в семестрах:
экзамены 6

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	17 2/6			
Лекции	32	32	32	32
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	33	33	33	33
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):
PhD, Зав.к., Шевкунов А.Н.

Рабочая программа дисциплины
Анимационное кино

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 527)

составлена на основании учебного плана:

Направление программы: 42.03.05 Медиакоммуникации

Направленность программы (профиль): Медиакоммуникации

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 13.06.2024 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры
Режиссуры

Зав. кафедрой канд.пед.наук Шевкунов А.Н.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование у студентов направления 42.03.05 Медиакоммуникации (направленность программы (профиль): Медиакоммуникации) компетенций связанных с реализацией анимационных проектов в медиакоммуникационной среде, формирование у студентов режиссерского мышления и аудио-визуальной культуры.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Визуализация в медиакоммуникации
2.1.2	Запись и монтаж звука
2.1.3	Учебная практика, ознакомительная практика
2.1.4	Съемка и монтаж видео
2.1.5	История театра и кино
2.1.6	Изобразительное искусство
2.1.7	Искусство звучащего слова
2.1.8	Мировая художественная культура
2.1.9	Введение в профессиональную деятельность
2.1.10	Основы режиссуры
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Инфотейнмент: приемы и тактики
2.2.2	Производственная практика, научно-исследовательская работа
2.2.3	Производственная практика, преддипломная практика
2.2.4	Медиакоммуникационный проект

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-1.2: Создает концепции медиапроектов**

ПК-2.1: Предлагает творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	- концепции медиапроектов;
3.1.2	- технологии использования творческих решений в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций;
3.1.3	— историю анимации;
3.1.4	- тенденции развития анимации в будущем;
3.1.5	- приемы создания движущейся экранной композиции с применением графических и трехмерных средств анимации;
3.1.6	- жанры анимационного кино.
3.2	Уметь:
3.2.1	- создавать концепции медиапроектов;
3.2.2	- генерировать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций;
3.2.3	- определять современные общие требования к анимационным фильмам;
3.2.4	- использовать различные современные компьютерные программы для создания анимационного кино;
3.2.5	- грамотно формулировать и излагать изобразительными средствами раскадровки концептуальную идею, замысел будущего анимационного фильма; создавать эскизы персонажей, локаций и сцен.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Анимационное кино					
1.1	История анимационного кинематографа. /Лек/	6	2	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4Л3.1 Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.2	История анимационного кинематографа. /Пр/	6	2	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.3	История анимационного кинематографа. /Ср/	6	3	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.4	Творческий замысел анимационного фильма. /Лек/	6	2	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.5	Творческий замысел анимационного фильма. /Пр/	6	2	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.6	Творческий замысел анимационного фильма. /Ср/	6	4	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.7	Этапы создания анимационного фильма. /Лек/	6	2	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.8	Этапы создания анимационного фильма. /Пр/	6	2	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	
1.9	Этапы создания анимационного фильма. /Ср/	6	6	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5	

1.10	Проектная работа по созданию анимационного фильма. /Лек/	6	26	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5
1.11	Проектная работа по созданию анимационного фильма. /Пр/	6	10	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5
1.12	Проектная работа по созданию анимационного фильма. /Ср/	6	20	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5
1.13	/Контр.раб./	6	0	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5
1.14	/Экзамен/	6	27	ПК-1.2 ПК-2.1	Л1.2 Л1.1Л2.2 Л2.4Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3 Э4 Э5

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Пол Джошуа	Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу: практическое руководство	Саратов: Профобразование, 2017, Электронный ресурс	1
Л1.2	Капанова М. Н.	Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация	Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2010, Электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
--	---------------------	----------	-------------------	----------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Цидина Т.Д.	Отечественный кинематограф. Начало пути (1908-1918 гг.): учебное пособие	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2013, Электронный ресурс	1
Л2.2	Хохлов П. В., Хохлова В. Н., Погребняк Е. М.	Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX: Учебное пособие	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016, Электронный ресурс	1
Л2.3	Торопова О. А., Кумова С. В.	Анимация и веб-дизайн: Учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015, Электронный ресурс	1
Л2.4	Трошина Г.В.	Трёхмерное моделирование и анимация: Профессиональное образование	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет (НГТУ), 2010, Электронный ресурс	1
6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Петров А. А.	Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010, Электронный ресурс	1
Л3.2	Трошина Г. В.	Трёхмерное моделирование и анимация: Учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010, Электронный ресурс	1

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
ЛЗ.3	Вдовин А. С.	Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация: Учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015, Электронный ресурс	1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci. http://footagecrate.com/			
Э2	Отечественный обучающий ресурс со всевозможными уроками по созданию визуальных эффектов и подвижной графики, обзорами плагинов и инструментов, а также курсами по работе в различных программах (After Effects, Adobe Premier PRO, Cinema 4D, 3DS Max, Vegas PRO и даже Adobe Audition) videosmile.ru			
Э3	Разнообразные материалы для тех, кто занимается анимацией, производством игр, фильмов и сериалов https://itsoncraft.com/crafts/animation/			
Э4	Ресурс для аниматоров: покaдровые разборы известных анимационных картин и материалы со съемок http://andreasdeja.blogspot.ru/			
Э5	Российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации https://bangbangstudio.ru/			

6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	Операционные системы Microsoft, пакет прикладных программ Microsoft Office			
---------	--	--	--	--

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

6.3.2.1	СПС «КонсультантПлюс» - www.consultant.ru/			
6.3.2.2	СПС «Гарант» - www.garant.ru/			

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Освоение теоретической и практической частей дисциплины производится в лекционных аудиториях СурГУ.			
7.2	Для проведения лекций и практических занятий необходим компьютер мультимедийный с прикладным программным обеспечением и периферийными устройствами: проектор; колонки; средства для просмотра презентаций MS PowerPoint; программа для просмотра видео файлов.			