

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА**  
(наименование дисциплины (модуля))

код и наименование подготовки  
**51.04.02 НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА**  
профиль/специализация  
**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ АНИМАЦИИ**  
**И МУЛЬТИМЕДИА. ПРЕПОДАВАТЕЛЬ**

**Цель дисциплины (модуля):** формирование профессиональных компетенций через применение полученных теоретических знаний, обеспечение непрерывности и последовательности овладения студентами профессиональной деятельностью, воспитание исполнительской дисциплины и умения самостоятельно решать исследовательские и творческие задачи.

**Задачи:**

- развитие навыков научно-исследовательской и творческой работы, способствующих изучению, сохранению и трансляции традиций народной художественной культуры;
- сбор эмпирического, научного материала, фиксация, систематизация, анализ и интерпретация полученных результатов и их преломление в аудиовизуальном творчестве;
- создание оригинальных художественных проектов, обладающих художественной ценностью

**Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:**

**УК-1.** Системное и критическое мышление.

**УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

**УК-5.** Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

**УК-6.** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

**ОПК-1.** Способен организовывать исследовательские и проектные работы в области культуроведения и социокультурного проектирования.

**ПК-2.** Способен анализировать творческий процесс как объект управления, сформировать творческий коллектив и организовать процесс создания анимационного произведения.

**ПК-3.** Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов.

**ПК-4.** Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения.

**ПК-5.** Способен участвовать в разработке художественно-технических проектов в области анимации и мультимедиа.

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:**

**Знать:**

- программное обеспечение по созданию анимационных проектов;
- теоретические основы сценарного мастерства, съемки и монтажа;
- основы работы в компьютерных программах редактирования изображения и звука;

**Уметь:**

- планировать процесс по осуществления проектов в сфере анимации и мультимедиа;
- видеть взаимосвязь между литературным материалом и способами его аудиовизуального воплощения;
- избирать технологические возможности для успешного осуществления проекта;

- предвидеть результат деятельности и планировать действия для достижения данного результата;

***Владеть:***

- навыками методического анализа анимационных произведений;
- технологиями анимации;
- навыками работы в компьютерных программах, необходимых для создания проектов анимационного творчества

**По дисциплине (модулю) предусмотрена** промежуточная аттестация в форме *зачёта* во 2 семестре и *зачёта с оценкой* в 4 семестре.

**Общая трудоемкость** освоения дисциплины (модуля) составляет 14 з.е. (504 ак. часа)