

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА**
(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): закрепление практических навыков, выполнение всех этапов работы практической части выпускной квалификационной работы.

Задачи:

- развитие навыков научно-исследовательской и творческой работы, способствующих изучению, сохранению и трансляции традиций народной художественной культуры; систематизация, анализ и интерпретация полученных результатов;
- завершение работы над оригинальными художественными проектами и подготовка 2 главы ВКР

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

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

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-4. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

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

ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных программ.

ОПК-3. Готов руководить коллективом в сфере профессиональной и педагогической деятельности на основе норм социальной и этической ответственности.

ПК-1. Способен к педагогической деятельности в области анимации и мультимедиа.

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 сценарного мастерства, съемки и монтажа;
- основы работы в компьютерных программах редактирования изображения и звука;

Уметь:

- применять современные цифровые инструменты, технологии и программное обеспечение в процессе разработки анимационного проекта;

Владеть:

- навыками разработки 2D и 3D анимационных проектов в процессе профессиональной деятельности;

- навыками создания анимационного произведения (полного или фрагмента), соответствующего профессиональным стандартам и подготовка его презентации

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачёт* в 4 семестре.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 4 з.е. (144 ак. часа)