

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ  
РЕЖИССУРА МУЛЬТИМЕДИА**  
(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):** знакомство с сущностью и спецификой режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности.

**Задачи:**

1. Ознакомить студентов с разнообразными видами цифровых медиа, обладающими интерактивными и мультимедийными свойствами;
2. Дать студентам знания по основам режиссуры мультимедиа, особенностям использования средств художественной выразительности и художественным приемам в цифровом медиаискусстве;
3. Способствовать освоению студентами основного понятийного аппарата, используемого при создании контента цифровых медиа;
4. Ознакомить студентов с художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельностью режиссера мультимедиа по созданию цифровых аудиовизуальных произведений

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

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

**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

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

**Знать:**

- выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности; особенности восприятия интерактивного художественного пространства; мировые тенденции развития мультимедиа;

**Уметь:**

- обобщать тенденции кинематографического рынка и прогнозировать успешность творческого проекта в ракурсе современных актуализаций; генерировать идеи создания новых мультимедийных произведений;

**Владеть:**

- навыками оценки актуальности, художественного потенциала мультимедийного проекта и его предполагаемую востребованность на рынке;

**По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачёта с оценкой в 3 семестре, экзамен в 1, 2 и 4 семестрах.**

**Общая трудоемкость** освоения дисциплины (*модуля*) составляет 6 з.е. (216 ак. часов)