

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

«Медиаискусство»

Наименование ОПОП: Телевизионное производство и вещание

Направление подготовки: 42.03.04 Телевидение

Форма обучения: заочная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: телевидения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 135 астроном. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 18,3 час.

самостоятельная работа: 116,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение практического задания (практикум)	5,6
творческое задания	5,6
тест	5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5
экзамен	6

Рабочая программа дисциплины «Медиаискусство» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 42.03.04 Телевидение (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 526)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Телевизионное производство и вещание» по направлению подготовки 42.03.04 Телевидение

Составитель(и):

Дубровина А.А., старший преподаватель кафедры телевидения

Рецензент(ы):

Канафьева В.В., профессор, д-р филос. наук

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры телевидения

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

П.П. Иванцов

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА
ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

формирование комплекса знаний о медиаискусстве, а так же получение практических навыков работы в графических и анимационных программах.

Задачи дисциплины:

Изучение теоретических и социальных предпосылок рождения медиаискусства, эволюции медиа и роли медиатехнологий в развитии современного искусства;

Анализ основных терминов медиаискусства;

Знакомство с классификацией медиаискусства;

Изучение творчества выдающихся отечественных и зарубежных мастеров медиакультуры;

Получение студентами опыта создания медиапроектов;

Формирование представления о осуществлении медиаискусства в экспозиционном и виртуальном (интернет) пространстве, вопросы презентации искусства новых технологий в музейном пространстве, роль музеев нового типа и медиацентров в вопросах сохранения произведений медиаискусства;

Формирование толерантности и повышение общей культуры студентов.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Теория и практика видеомонтажа

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Авторская телепрограмма

Визуальные эффекты на телевидении

Документально-художественные жанры на телевидении

Профессионально-творческая практика

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Преддипломная практика

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: технологический.

ПК-2 — Способность участвовать в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий.

ПК-2.3 — Обеспечивает высокий художественный уровень телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий.

Знает: перспективы развития медиаискусства, его классификацию;

Умеет: разрабатывать медиапроекты.

Владеет: информацией о социальной значимости различных видов искусств, в т.ч. новых.

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 135 астроном. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 18,3 час.
самостоятельная работа: 116,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5
экзамен	6

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	4	5	6	Итого
Лекции	0	3	1,5	4,5
Лекции установочные	1,5	0	0	1,5
Практические		3	3	6
Консультации	0	2	2	4
Самостоятельная работа	25,5	42	39,5	107
Самостоятельная работа во время сессии	0	3,7	6	9,7
Итого	27	53,7	52	132,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Раздел 1.История развития

Тема 1. 1. Искусство и медиаискусство

Определение искусства. Виды искусства. Функции искусства. Понятие медиаискусства. Виды медиаискусства. История развития медиаискусства.

Тема 1. 2. Видеоарт

Определение видеоарта. История видеоарта. Отличие видеоарта от кино. Нам Джун Пайк, творческий путь. Брюс Науман, наиболее известные работы. Творчество Билла Виолы. Пол Пруденс. Мари Люсьер. Инсталляция.

Тема 1. 3. Перформанс

Определение перформанса. История перформанса. Новизна и ценность перформанса. Представители перформанса. Отличия перформанса от хэппенинга и флэшмоба. Примеры перформанса.

Тема 1. 4. Фотоарт

Определение фотоарта. Различные стили фотоарта. Художники фотоарта: Эрик Юханссон, Хусейн Шахин, Джейн Лонг, Анил Саксена,

Тема 1. 5. Видеомаппинг (3-D mapping)

Определение видеомаппинга. История видеомаппинга. Классификация видеомаппинга. Наиболее известные представители видеомаппинга.

Тема 1. 6. Саунд-арт или звуковое искусство

Определение саунд-арта. История развития саунд-арта. Представители саунд-арта. Звуковая инсталляция. Звуковая скульптура. Саунд-скейп.

Раздел 2. Раздел 2. Постцифровая культура.

Тема 2. 1. Софт-культура.

Влияние компьютеров на эстетику медиа-арта. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта. Фото-арт. Видео-арт. Саунд-арт.

Тема 2. 2. Глитч-арт.

Эстетика помех, сбоя и ошибок. Яркие представители, работы медиахудожников.

Тема 2. 3. Сайнс-арт, пост био-арт.

Союз передовых технологий в искусстве с наукой.

Тема 2. 4. Медиапоэзия.

Сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста. История, классификация, творческие группы.

Тема 2. 5. Визуальное программирование.

Программный код как произведение искусства. Языки программирования (питон, процессинг, Си++) и их влияние на визуальную эстетику.

Тема 2. 6. Генеративное видео.

Создание двухмерной и трехмерной графики компьютером. Интерактивные инсталляции, реагирующие на поведение наблюдателя. Электронная музыка и виджеинг (АльваНото (AlvaNoto), Бейтон (Beiton), Ричард Дивайн (Richard Devine), РуичиИкеда(RyojiIkeda)).

Тема 2. 7. Биг Дата Социал Медиа и визуализация данных.

Лев Манович – теоретик Биг Дата Социал Медиа.Использование различных баз данных для создания интерактивных произведений (Аарон Коблин (AaronKoblin)).

Тема 2. 8. Интерфейсы.

Взаимодействие человека и машины. Цифровой слой vsнодовая система – возможности операций с объектом

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Раздел 1.История развития	4,5	0	0	3	0	0	6
1.1	Искусство и медиаискусство	0,75	0	0	0	0	0	0 *
1.2	Видеоарт	0,75	0	0	0	0	0	0 *
1.3	Перфоманс	0	0	0	0	0	0	0 *
1.4	Фотоарт	1,5	0	0	1,5	0	0	3
1.5	Видеомаппинг (3-D mapping)	0	0	0	0	0	0	0 *
1.6	Саунд-арт или звуковое искусство	1,5	0	0	1,5	0	0	3
2	Раздел 2. Постцифровая культура.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.1	Софт-культура.	0	0	0	0	0	0	0 *
2.2	Глитч-арт.	0,75	0	0	1,5	0	0	2,25
2.3	Сайнс-арт, пост био-арт.	0	0	0	0	0	0	0 *
2.4	Медиапоэзия.	0,75	0	0	1,5	0	0	2,25
2.5	Визуальное программирование.	0	0	0	0	0	0	0 *
2.6	Генеративное видео.	0	0	0	0	0	0	0 *
2.7	Биг Дата Социал Медиа и визуализация данных.	0	0	0	0	0	0	0 *
2.8	Интерфейсы.	0	0	0	0	0	0	0 *
	ВСЕГО	6	0	0	6	0	0	12

* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Медиаискусство» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Ретушь изображения. Манипуляции с изображением: затемнение, осветление, рисование, заливка	1,5
2	Манипуляции со звуковыми файлами	1,5
3	Создание анимации. Создание Глитч-эффекта	1,5

4	Работа с текстом. Создание объемных фигур	1,5
---	---	-----

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Медиаискусство».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение практического задания (практикум)	5,6
творческое задания	5,6
тест	5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	6
зачет	5

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

5 семестр

Задание: создать изображения в стиле фотоарта на свободную тему.

(Творческое задание представляется в виде файла с расширением *. Jpg)

Примеры тем:

1. Между прошлым и будущим.
2. Мир вчера, сегодня, завтра.
3. Социальные сети.
4. Экология и окружающая среда.
5. Покорители стихии.
6. Исторические ценности.
7. Жизнь до и после...
8. Они существуют.
9. Фэнтэзи.
10. Сказки и современность.

6 семестр

Задание: создать инсталляцию на свободную тему.

Примеры тем:

1. Явления природы.
2. Времена года.
3. 4 стихии.
4. Жизнь города.
5. Между прошлым и будущим.
6. Мечты о космосе.
7. Классика глазами современников.
8. Экология.
9. Социальные проблемы.

10. Чувства и эмоции.

Примеры тестовых заданий

1. Функции Искусства.

- а) Познавательная, воспитательная, эстетическая, развлекательная
- б) Гедонистическая, прогностическая, компенсаторская, социальная
- г) Познавательная, пропагандисткая, развлекательная, потребительская

2. Социальная функция искусства

- а) проявляется в том, что искусство оказывает идейное воздействие на общество
- б) позволяет восстановить душевное равновесие, решить психологические проблемы
- в) отражает способность искусства приносить удовольствие человеку

3. Билл Виола

- а) современный американский художник видеоарта
- б) немецкий представитель саундарта, который переехал в Америку.

4. Видеоарт

- а) это направление в медиаискусстве с использованием видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.
- б) вид медиаискусства, в основе которого лежит звук.

5. Видеоарт начал развиваться в

- а) 60 годах прошлого столетия
- б) 70 годах прошлого века
- в) 50 годах прошлого столетия, с развитием телевизионной техники

6. Видеоарт представляет собой

- а) это непрерывную линию, замкнутую, и не имеющую четкого начала и конца
- б) последовательность отдельных кадров, есть начало и конец, и если поменять
- в) все местами или начать смотреть с середины, то все потеряет смысл

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету:

1. Что такое искусство?
2. В чем различие между понятиями классическое искусство и медиаискусство?
3. Каковы цели искусства?
4. Какие функции искусства выделяют?
5. Что такое познавательная функция искусства?
6. Что значит эстетическая функция искусства ?
7. Что значит воспитательная функция искусства?
8. Что значит гедонистическая функция искусства?
9. Какие виды искусства вы знаете?
10. Какие жанры включает в себя медиаискусство?
11. В каком году появилось понятие медиаискусство?
12. Кто считается основоположником медиа-арта?
13. Что такое видео-арт?
14. Когда стало активно развиваться такое явление в искусстве, как видео-арт?
15. Чем отличается видео-арт от кино?
16. Какие основные модели построения произведений видео-арта вы можете назвать?
17. Какие проблемы поднимают художники видео-арта?

18. Кто является родоначальником видеарта?
19. Какие основные работы Нам Джун Пайка вы можете назвать?
20. Основателем каких жанров в медиаискусстве считается Нам Джун Пайк?
21. Что такое инсталляция?
22. Какой отличительной особенностью обладает творчество Брюса Наумана?
23. Какие основные работы Брюса Наумана вы можете назвать?
24. Какая главная тема присутствует в творчестве медиахудожника Билла Виолы?
25. Какие основные работы Билла Виолы вы можете назвать?
26. Какие работы Билла Виолы размещались в церкви?
27. Какие приемы пользуется Пол Пруденс при создании своих произведений?
28. Чем уникальна медиахудожница Мари Люсьер?
29. Что такое перформанс?
30. Кто впервые употребил слово перформанс?
31. Назовите самых ярких представителей направления перформанс?
32. Каковы новизна и ценность перформанса?
33. Каковы отличия классического театрального произведения от перформанса?
34. Что такое видео-перформанс?
35. Что такое хэппенинг?
36. Что такое флэшмоб?
37. Чем отличаются перформанс, хэппенинг и флэшмоб?
38. Какие примеры видео-перформанса вы знаете?
39. Что такое фотоискусство?
40. Что такое фотоарт?
41. Какие приемы лежат в основе фотоарта?
42. Какие основные сюжеты используются в фотоарт?
43. Какие основные программы используются для создания произведений фотоарта?
44. Каких фотохудожников вы знаете?
45. Чему посвящены работы шведского фотохудожника Эрика Юханссона?
46. Какие известные художники оказали влияние на творчество Эрика Юханссона?
47. В каком стиле работает Эрик Юханссон?
48. Какие стадии работы проходят все фотоработы Эрика Юханссона?
49. Какие наиболее известные работы Эрика Юханссона вы можете назвать?
50. Какой необычный проект создала австралийский фотограф и ретушер Джейн Лонг?
51. Что такое видеомэппинг?
52. Когда зародился видеомэппинг?
53. Кто является основателем технологии 3D-mapping?
54. Как можно классифицировать видеомэппинг?
55. Что такое архитектурный видеомэппинг?
56. Что такое интерьерный видеомэппинг?
57. Что представляет собой проекция на малые объекты?
58. Что представляет собой ландшафтный видеомэппинг?
59. Что такое интерактивный видеомэппинг?
60. Какие основные этапы производства мэппинга вы знаете?
61. Какие достоинства видеомэппинга вы можете назвать?
62. Какие наиболее известные мировые команды, работающие в области видеомэппинга вы знаете?
63. Что такое саунд-арт?
64. Как называется инструмент в котором звук создается движением рук исполнителя?
65. Какие "инструменты" использовались в «Симфонии гудков» Арсения Аврамова?
66. В каком году зарождается звуковая скульптура?
67. Какой композитор создал «Дома мечты»?
68. Что отличает "обычную" музыку от саунд-арта?

69. Что такое звуковая инсталляция?
70. Какие примеры звуковых инсталляций вы знаете?
71. В каком году состоялась первая звуковая инсталляция?
72. Кто создал проект «Электрические прогулки»?
73. Каких наиболее ярких отечественных представителей звуковых инсталляций вы знаете?
74. Что такое саунд-скейп?
75. Кто ввел понятие саунд-скейп?

Перечень вопросов для подготовки к экзамену:

1. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта.
2. Какие программы и дополнительные плагины к программам используются в медиа-арте.
3. Изобретение медиа-арта. Нам Джун Пайк: биография, основные работы.
4. Принципы процедурной анимации. Работа с анимационными ключами, timeline,
5. изменение скорости анимации.
6. Чем медиа-художники отличаются от классических художников.
7. Мифология жизни художника на примере Ива Кляйна и Йозефа Бойса.
8. Энди Уорхолл и его «Фабрика». Творческий путь художника.
9. Группа «Флюксус». Кто входил в группу. Художественная история группы.
10. Джордж Мачунас. Творческий путь художника.
11. Джон Кейдж. Творческий путь композитора.
12. История российского видео-арта.
13. Визуальная революция 90х – начала 2000х годов. Майкл Янг и Майкл Сина.
14. Видеопоэзия.
15. Глитч-арт.
16. Сайенс-арт и Пост-био-арт.
17. Визуальное программирование.
18. Генеративное видео.
19. Использование Медиа-арта в театральных постановках (драма и опера).
20. Биг Дата Социал Медиа и визуализация данных.
21. Цифровой перформанс. Создание интерактивных инсталляций.
22. Видеомаппинг.
23. Пост-цифровая культура. Что это такое, направления, тенденции и технологии.
24. Русский авангард начала 20-го века предтеча медиа-арта.
25. Медиа-арт между гипер-реальным и гипер-медиаальным.
26. Освоение новых выставочных пространств.
27. Пост-медиаарт. Три состояния пост-медиа.
28. Видеоарт и современная академическая музыка. Герман Колген.
29. Электронная музыка и медиа-арт. Алва Ното, Бейтон, Ричард ДеВайн.
30. Кураторство. Кто такой куратор и его взаимоотношения с художником.
31. «Рассеивание действительности». На пути преодоления и «переписывания» классического искусства.

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Семестр 5			
Обязательная аудиторная работа			
Выполнение практического задания (практикум)	10	2	20
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задания	30	1	30
Тест	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
Выполнение практического задания (практикум)	25	2	50
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задания	20	1	20
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Дворко, Н.И. Основы звукового дизайна цифровых медиа: теория и практика [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н. И. Дворко; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 40 с. -Электрон. версия печ. публикации.
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/187.pdf>
2. Кузьмина, Н.А. Современный медиатекст [Электронный ресурс] / Н.А. под ред. Кузьмина. - Москва : Флинта, 2014. - 416 с. : ил. Режим доступа:
<http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=978-5-9765-1668-7>
3. Медиаискусство : методические указания по выполнению контрольной работы. Направление подготовки: 42.03.04 – Телевидение. Форма обучения: заочная / [сост. А. А. Дубровина]. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 11 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Текст : электронный.
https://books.gikit.ru/pdf//2019/Metodicheskaya%20literatura/219_Dubrovina_Mediaiskusstvo_MU_po_vypoln_kontrolnyh_rabot.pdf
4. Дубровина, А. А. Медиаискусство [Электронный ресурс] : часть 1. История развития : учебное пособие / А. А. Дубровина ; С.-Петерб. гос.ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 108 с.
http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/121i_Dubrovina_Mediaiskusstvo_2018.pdf

7.2. Интернет-ресурсы

1. Музей искусства Санкт-Петербурга. <http://www.mispxx-xxi.ru/>
2. Культура РФ. <https://www.culture.ru/s/virtualnye-progulki/>
3. Музей современного искусства. <https://artmuza.spb.ru/>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Медиаискусство» не предусмотрено.

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Студенты должны четко понимать, каким образом будет проводиться аттестация, на основании чего и каким образом, будет осуществляться контроль и оценка их знаний.

100% посещение практических занятий, лекционных занятий (в том числе лекций-визуализаций), правильная организация самостоятельных учебных занятий, их систематичность, целесообразное планирование рабочего времени позволяет студентам получить умения и навыки в овладении, изучении и систематизации приобретаемых знаний в процессе обучения, обеспечивать высокий уровень успеваемости в процессе обучения.

К планированию времени на изучение дисциплины студенту рекомендуется подходить в самом начале учебного семестра, когда он получает от преподавателя данные о количестве часов, предусмотренных для изучения дисциплины (в т. ч. для аудиторной, практической и самостоятельной работы), о структуре изучаемого материала, основных исследователей данной проблематики.

При планировании внеаудиторной самостоятельной работы студентам следует уделить основное внимание нормам времени на выполнение отдельных типовых заданий, соответствию планируемой трудоемкости реальному еженедельному бюджету времени, равномерности нагрузки на протяжении всего учебного года (необходимо скоординировать сроки выполнения заданий с другими параллельно выполняемыми дисциплинами).

При составлении плана самостоятельной работы студента необходимо пользоваться учебной программой дисциплины, где в обязательном порядке указывается количество часов, выделенных на каждую тему. Распределение часов зависит от сложности темы, наличия учебных материалов по данной теме. Ряд тем могут быть полностью отнесены на самостоятельную работу, другие могут содержать минимум самостоятельной работы или не содержать ее вообще. Некоторые темы могут быть переадресованы для изучения в самостоятельных курсах, тем самым выдерживается междисциплинарная связь учебного процесса.

Для организации самостоятельной работы рекомендуется уделять свободное время в день после занятий и накануне следующего занятия.

Описание последовательности действий студента/ «сценарий изучения дисциплины»
Предусматриваются следующие виды учебной работы:

- самостоятельная работа;
- консультации;
- практические работы и семинары;
- контроль/аттестация.

Самостоятельная работа предполагает дополнение знаний вспомогательными материалами (научной литературой, учебными пособиями, а также периодическими изданиями по теме).

Консультации проводятся со студентами при возникновении вопросов по изучаемым темам.

Контроль/аттестация предполагает проведение экзамена по всему курсу учебной дисциплины с целью проверки и оценки знаний студента.