

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
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Спецэффекты в кино»

Наименование ОПОП: Проектная деятельность в кинематографии и телевидении

Направление подготовки: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 50,4 час.

самостоятельная работа: 57,6 час.

| Вид(ы) текущего контроля | Семестр (курс) |
|---|----------------|
| доклад | 3 |
| подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины | 3 |
| посещение лекционных занятий | 3 |
| посещение практических занятий | 3 |
| творческое задание | 3 |
| участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной. | 3 |
| Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты | Семестр (курс) |
| зачет с оценкой | 3 |

Рабочая программа дисциплины «Спецэффекты в кино» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 532)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Проектная деятельность в кинематографии и телевидении» по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Составитель(и):

Безменников В.П., старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Ефимова О.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Масьчев С.С. , старший преподаватель кафедры

Рецензент(ы):

Милосердов С., Ген. директор ООО Таламус

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

О.А. Чеснова

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:

сформировать способность обеспечивать творческо-постановочный и технологический этапы создания спецэффектов в анимационных проектах на основе владения инструментарием графических пакетов и основами работы в них

Задачи дисциплины:

изучить основы создания спецэффектов в графических пакетах и приобрести навыки работы с ними; изучить содержание творческо-постановочного и технологического процесса создания спецэффектов при создании анимационного проекта

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:

Визуальные объекты массового восприятия

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

Статистический анализ и прогнозирование кино- и телеиндустрии

Администрирование съемочной площадки

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

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

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: организационно-управленческий.

ПК-7 — Способен организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиторию.

ПК-7.2 — Обеспечивает непрерывный технологический процесс на всех этапах производства и продвижения.

Знает: творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения

Умеет: организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиторию

Владеет: инструментарием графических пакетов и основами работы в них

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 50,4 час.

самостоятельная работа: 57,6 час.

| | |
|---|-----------------------|
| Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты | Семестр (курс) |
| зачет с оценкой | 3 |

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

| Семестр | 3 | Итого |
|--|--------------|--------------|
| Лекции | 16 | 16 |
| Практические | 32 | 32 |
| Консультации | 2 | 2 |
| Самостоятельная работа | 49 | 49 |
| Самостоятельная работа во время сессии | 8,6 | 8,6 |
| Итого | 107,6 | 107,6 |

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Введение в компьютерную графику в кино

Общие сведения. Истоки цифрового композитинга. Первые эксперименты по комбинированию изображения. Введение в терминологию компьютерной графики.

Тема 2. Ротоскопирование. Анимация. Трекинг. Планарный трекинг.

Понятие ротоскопирования. История возникновения. Современные техники и методы ротоскопирования. Внедрение ротоскопирования в художественный образ кинофильма. Основы композитинга. Понятие анимации в компьютерной графике. Особенности анимации в различных программах для создания компьютерной графики. Создание ключевых кадров, и использование анимации при ротоскопировании. Основы композитинга. Введение в понятие трекинга. Основные методы трекинга. Захват движения объекта внутри кадра. Основы композитинга. Введение в понятие планарного трекинга. Использование различных техник планарного трекинга. Использование планарного трекинга при ротоскопировании. Использование инструмента Corner Pin. Основы композитинга.

Тема 3. Технические и физиологические особенности передачи и восприятия цветовой информации. Цветовые пространства. ACES. Цифровой и плёночный шум. Методы удаления и восстановления шума. Основы работы с кинокамерой.

Понятие систем отображения цвета в цифровом виде. История возникновения цветовых пространств. Цветовые пространства в различном видеоматериале. Основы цветокоррекции. История возникновения цветовых пространств ACES. Использование ACES в современном мировом и российском кинематографе. Сравнение с другими цветовыми пространствами. Закрепление теории цвета в цифровом изображении. Теория возникновения шума на цифровом и плёночном изображении. Понятие «стоячий шум». Методы удаления шума. Методы восстановления и добавления корректного шума на изображение при обработке. Строение современной кинокамеры. Основы записи изображения на цифровую кинокамеру. Введение в основные понятия. Особенности различных кинокамер. Сравнение компрессированного материала и RAW. Строение объектива. Возникновение различных оптических aberrаций, их виды.

Тема 4. Конформинг материала. Дебайризация. Кеинг. Введение в кеинг. Базовые техники кеинга. Методы восстановления деталей.

Понятие RAW материала. Методы ввода и выдачи видеоматериала на этапах продакшена и пост-продакшена. История возникновения кеинга. Ранние методы создания масок. Первые опыты использования современного хромакея. Теория и практика кеинга на съёмочной площадке. Базовая прокейка отснятого материала. Взаимодействие оператора и супервайзера

на площадке. Понятие дебайризации, история возникновения. Конформинг видеоматериала в различных программах и его выдача специалистам по компьютерной графике

Тема 5. Он-сет супервайзинг. Основные инструменты. Применение полученных данных на пост-продакшене.

Понятие супервайзера на площадке и он-сет супервайзера. Взаимодействие супервайзера со съёмочной группой. Правильное формирование задачи супервайзеру. Использование инструментов супервайзера на площадке и их важность. Замеры площадки, съёмка дисторшен грида, съёмка сферической панорамы и фотограмметрии. Получение данных от супервайзера. Использование замеров площадки, дисторшен грида, съёмка сферической панорамы съёмочной площадки и фотограмметрии. Правильное расположение в иерархии проекта.

Тема 6. Работа в 3D пространстве. Введение. Рендеринг пассивов. Композинг рендер пассивов. Работа с каналами.

Введение в 3D пространство. Сравнение различных программ для создания 3D графики. Основы создания 3D изображения, основные этапы. Введение данных, собранных супервайзером, в 3D программу. Расстановка виртуальных источников света в 3D сцене, основанных на отснятой панораме съёмочной площадки. Рендеринг 3D изображения, в том числе различных пассивов для последующего композинга. Расположение полученных материалов в иерархии проекта. Основа работы с каналами. Использование полученных пассивов для композинга 3D объекта в отснятый материал.

Тема 7. 3D трекинг. Использование векторов. Использование методов захвата движения лица.

Основное отличие 3D трекинга от 2D и планарного трекингов. Основы захвата движения камеры. Использование материалов, собранных супервайзером на площадке – замеры площадки, данные об объективе, дисторшен грид. Создание виртуальной системы координат в сцене. Понятие векторов и видеопотока. Использование векторов для растягивания и ускорения движения в кадре. Использование векторов для различных спецэффектов. История методов захвата движения лица актёра, для переноса анимации его мимики в виртуальное 3D пространство. Основные современные методы захвата движения лица и их использование в современном кинематографе.

Тема 8. Использование Motion Capture. Обработка материала, полученного с помощью Motion Capture. Установка виртуальной камеры и рендеринг. Внедрение в отснятый материал.

История методов захвата движения тела актёра, для переноса анимации его движений в виртуальное 3D пространство. Основные современные методы захвата движения и их использование в современном кинематографе. Получение и обработка данных из системы Motion Capture. Использование этих данных в 3D программе. Привязка персонажа к полученному скелету.

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 | Введение в компьютерную графику в кино | 2 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 6 |
| 2 | Ротоскопирование. Анимация. Трекинг. Планарный трекинг. | 2 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 6 |
| 3 | Технические и физиологические особенности передачи и восприятия цветовой информации. Цветовые пространства. ACES. Цифровой и плёночный шум. Методы удаления и восстановления шума. Основы работы с кинокамерой. | 2 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 6 |
| 4 | Конформинг материала. Дебайризация. Кеинг. Введение в кеинг. Базовые техники кеинга. Методы восстановления деталей. | 2 | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 10 |
| 5 | Он-сет супервайзинг. Основные инструменты. Применение полученных данных на пост-продакшене. | 2 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 6 |
| 6 | Работа в 3D пространстве. Введение. Рендеринг пассивов. Композинг рендер пассивов. Работа с каналами. | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 4 |
| 7 | 3D трекинг. Использование векторов. Использование методов захвата движения лица. | 2 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 4 |
| 8 | Использование Motion Capture. Обработка материала, полученного с помощью Motion Capture. Установка виртуальной камеры и рендеринг. Внедрение в отснятый материал. | 2 | 0 | 0 | 4 | 0 | 0 | 6 |
| | ВСЕГО | 16 | 0 | 0 | 32 | 0 | 0 | 48 |

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

| № п/п | Тематика практических занятий (семинаров) | Трудоемкость (час.) |
|-------|--|---------------------|
| 1 | Введение в компьютерную графику в кино | 1,5 |
| 2 | Ротоскопинг. Анимация. Трекинг. Планарный трекинг. | 1,5 |
| 3 | Конформинг материала. Дебайризация | 1,5 |
| 4 | Кейинг. Введение в кейинг | 1,5 |
| 5 | Он-сет супервайзинг. | 1,5 |
| 6 | Работа в 3D пространстве. | 1,5 |
| 7 | Использование методов захвата движения лица. | 1,5 |
| 8 | Использование Motion Capture | 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 «Спецэффекты в кино».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

| Вид(ы) текущего контроля | Семестр (курс) |
|---|----------------|
| доклад | 3 |
| подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины | 3 |
| посещение лекционных занятий | 3 |
| посещение практических занятий | 3 |
| творческое задание | 3 |
| участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной. | 3 |
| Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты | Семестр (курс) |
| зачет с оценкой | 3 |

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Использование компьютерной графики в современном медиапроизводстве
2. Основные приемы и способы ротоскопинга.
3. Различные методы анимации, разница между анимацией в композитинге и

анимационном фильме

4. Различные методы трекинга
5. Ситуации, когда необходимо использование планарного трекинга
6. История возникновения цветочных пространств
7. История возникновения цветочных пространств ACES
8. Разница между цифровым и пленочным шумом
9. Строение кинокамеры, оптические аберрации
10. Что такое дебайрезация?
11. Основы постановки света при съёмке на хромакейном фоне
12. Основные методы прокейки изображения
13. Основные методы восстановления деталей при кеинга
14. Инструменты он-сет супервайзера
15. Какие данные, полученные от он-сет супервайзера, используются на этапе пост-продакшена?
16. Что такое виртуальное 3D пространство?
17. Что такое рендер-пассы?
18. Как происходит поканальный композитинг 3D материала?
19. Как возможно восстановить движение реальной камеры в виртуальном 3D пространстве?
20. Что такое векторы и оптический поток?
21. Различные системы захвата движения лица
22. Основные этапы захвата движения тела человека с помощью системы Motion Capture
23. Что такое риг 3D персонажа?
24. Выбор программы как инструмента компоузинга

Примерные темы докладов:

1. Истоки цифрового композитинга.
2. Визуальные эффекты в кино.
3. Основные инструменты компоузинга.

Творческие задания

Предложенные задания творческого уровня позволяют оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания из различных областей, аргументировать собственную точку зрения:

1. Создание VFX эффектов.
2. Создание SFX эффектов.
3. Создание CGI эффектов.
4. Разработка моушн-дизана.
5. Создание анимации трехмерного персонажа.

Мастер-класс - форма обучения, которая требует подготовки, как мастера, так и аудитории. Участники мастер-класса должны быть подготовлены к теоретико-методическому анализу представляемого опыта и не должны иметь значительных разрывов в объеме, уровне и качестве имеющегося у участников опыта.

Темы мастер-классов:

1. Методы и технологии кеинга. Обзор программ: The Foundry Nuke, Fusion и Adobe After Effects, Sgo mistika, Apple motion, Premiere, DaVinci Resolve, Final cut.
2. Дебайрезация. Методы и технология.
3. Основы локального композитинга 3D материала.
4. Композитинг: различные методы анимации
5. Разработка и методика подготовки трехмерного персонажа к анимации с использованием системы мышц.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

1. История использования компьютерной графики
2. Что такое ротоскопинг?
3. Что такое анимация с точки зрения композитинга изображения?
4. Что такое трекинг?
5. Что такое планарный трекинг?
6. Чем в строении глаза человек воспринимает цветовую информацию?
7. Для чего используются цветовые пространства ACES
8. В чём разница между цифровым и плёночным шумом?
9. Строение кинокамеры.
10. Что такое дебайризация?
11. Как правильно осветить хромакей?
12. Основные этапы кеинга изображения
13. Основные методы восстановления деталей при кеинге
14. Кто такой он-сет супервайзер и какую роль он исполняет на съёмочной площадке?
15. Основные инструменты он-сет сепервайзера
16. Назовите несколько программ для создания 3D графики
17. Что такое рендер-пассы?
18. Что такое бьюти канал?
19. Что такое 3D трекинг?
20. Для чего используется оптический поток видеоизображения в компьютерной графике?
21. Какие основные методы захвата движения мимики актёра и переноса в виртуальное пространство?
22. Опишите процесс создания изображения, полученного с помощью системы Motion Capture

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) |
|---|--|------------------------------------|------------------|
| Обязательная аудиторная работа | | | |
| посещение практических занятий | 2 | 16 | 32 |
| посещение лекционных занятий | 2 | 8 | 16 |
| Обязательная самостоятельная работа | | | |
| творческое задание | 14 | 1 | 14 |
| доклад | 8 | 1 | 8 |
| Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы) | | | |
| Подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины | 10 | 1 | 10 |
| Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной. | 10 | 1 | 10 |
| 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. Технические средства и процессы в кинопроизводстве [Текст]
2. Основы фильмопроизводства [Текст] / Б.Н. Коноплев. - Изд. 2-е, испр. и доп. - , . - 448 с.

7.2. Интернет-ресурсы

1. спецэффекты в кино

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Premiere Pro

Cinema 4D Studio

Autodesk 3D Studio Max

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.ru>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Электронная библиотечная система Polpred. <https://polpred.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

Нормативными методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются:

- Положение о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости студентов Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов;
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

Учебно-методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются учебный план, данная рабочая программа учебной дисциплины.

Учебными материалами являются опорный конспект, рекомендации по выполнению работ, тестовые задания, контрольные вопросы, а также учебно-методические и информационные материалы.

Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются лекции, практические занятия и самостоятельная работа. Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия.

Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины, определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике.

Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования.

При изучении дисциплины работа студентов складывается из:

1. Выполнения практических работ;
2. Самостоятельной работы: выполнения домашних заданий по написанию рефератов, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При написании реферата разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к зачёту.

Для допуска к зачёту студенту необходимо успешно написать контрольную работу, выполнить и представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к зачёту рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачёте допускается использование собственных конспектов лекций.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный конспект источников;
- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой теме. Выучите их;
- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.