

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

«Мастерство художника-постановщика»

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 216 академ. час. / 6 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 62,8 час.

самостоятельная работа: 153,2 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	7
выполнение контрольной работы	6,7
подготовка доклада	6,7
посещение занятий	6,7
практикум (выполнение практических заданий)	6,7
тест	6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7
экзамен	8

Рабочая программа дисциплины «Мастерство художника-постановщика» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Воронова А.В., доцент кафедры

Рецензент(ы):

Карпов А.В., доцент, доцент культурологии

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

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:

приобретение умения создавать авторские произведения на высоком художественном уровне во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.

Задачи дисциплины:

- усвоение учащимися системы знаний в области основных этапов создания анимационного фильма,
- формирование представления о целостности анимационного пространства, единстве формы и содержания кино-образа, стилевого, ритмического и пластического решения анимационного произведения,
- выработка тщательности в комплексном подходе решения изобразительных, организационных и творческих задач, анализе и сборе подготовительного материала,
- формирование методики наблюдения и изучения окружающей среды, как первоисточника образов анимационной пластики,
- создание благоприятных условий получения новых знаний и применение их в практической деятельности художника анимации и компьютерной графики.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Живопись анимационного фильма

Этнокультурные традиции в графических решениях

Пленэрная практика Часть 2

Двухмерная анимационная графика

Пленэрная практика Часть 1

Общий курс шрифта

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

Информатика и информационная технология графики

Общий курс мультипликации

Создание визуальных эффектов

Технология графических материалов

Игровая программно-ориентированная графика

Традиции народной игровой культуры в графике

Художественно-проектная практика

Архитектурный стилевой дизайн

Компьютерная графика в рекламе

Преддипломная практика Часть 1

Рекламный дизайн

Цветоведение и формообразование

Эстетика анимационного фильма
 Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
 Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
 Преддипломная практика Часть 2

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

Универсальные компетенции

УК-1 — Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-1.3 — Осуществляет практическую деятельность на основе результатов системного подхода и критического анализа и синтеза информации.

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-3 — Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах.

ОПК-3.2 — Использует свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий в изобразительных и визуальных искусствах.

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-3 — Способен использовать в творческой деятельности знание произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства.

ПК-3.2 — Использует опыт знакомства с произведениями киноискусства, анимации, произведениями изобразительного отечественного и мирового искусства в творческой деятельности.

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-4 — Способен анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять творческую фантазию композиционного решения.

ПК-4.2 — Использует средства изобразительного искусство для поиска композиционного мышления.

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 216 академ. час. / 6 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 62,8 час.
 самостоятельная работа: 153,2 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7
экзамен	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	7	8	Итого

Лекции	12	16	28
Практические	12	16	28
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	41,5	74	115,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	33,5	37,7
Итого	71,7	141,5	213,2

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	Персонаж анимационного фильма	16	0	0	16	0	0	32
1.1	Введение. Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма. Виды анимации. Язык и средства художественной выразительности. Типология эскизов к мультфильму	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Персонаж анимационного фильма. Конструкция и образ. Основные требования к выразительности персонажа. Информационные составляющие образа. Образ и контекст	2	0	0	2	0	0	4
1.3	Задачи для персонажа анимационного фильма. Характер, профессия, социальный статус. Персонажи – типажи. Типажный ансамбль	2	0	0	2	0	0	4
1.4	Эмоции, мимика и пластика анимационного персонажа. Базовые эмоции персонажей и их графическая визуализация	2	0	0	2	0	0	4
1.5	Персонаж и его ближний мир в анимационном фильме. Персонаж и его предметный мир. Язык деталей и предметов. Средства выразительности	4	0	0	4	0	0	8
1.6	Информационная насыщенность личного пространства персонажа. Личное пространство персонажа. Маркеры типажности, структура и кинематографические детали.	4	0	0	4	0	0	8
2	Пространство анимационного фильма	16	0	0	16	0	0	32

2.1	Создание пространства анимационного фильма. Основные принципы создания пространства анимационного фильма на примерах работ ведущих отечественных и зарубежных художников анимационного кино	2	0	0	2	0	0	4
2.2	Анимационное пространство. Художественное пространство. Типы, виды, правила. Религиозно-мифологическое художественное пространство. Сказочное художественное пространство	2	0	0	2	0	0	4
2.3	Стиль и образ. Историческое художественное пространство. Хроникально-бытовое пространство. Конструкция, предметное наполнение и правила	2	0	0	2	0	0	4
2.4	Виртуальное пространство картины. Жанр, событие, драматургическая задача. Пространство и время. Структура и символика.	2	0	0	2	0	0	4
2.5	Визуализация художественного образа. Замысел и средства художественной выразительности. Особенности киноязыка.	4	0	0	4	0	0	8
2.6	Образ и его информационные составляющие. Стилиевое решение анимационного фильма Графический образ мультфильма. Основные этапы работы над созданием эскизов к анимационному фильму.	4	0	0	4	0	0	8
	ВСЕГО	32	0	0	32	0	0	64

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мастерство художника-постановщика» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Введение. Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма	1,5
2	Персонаж анимационного фильма. Конструкция и образ	1,5

3	Задачи для персонажа анимационного фильма	1,5
4	Эмоции, мимика и пластика анимационного персонажа	1,5
5	Персонаж и его ближний мир в анимационном фильме	3
6	Информационная насыщенность личного пространства персонажа	3
7	Создание пространства анимационного фильма	1,5
8	Анимационное пространство.	1,5
9	Стиль и образ	1,5
10	Виртуальное пространство картины	1,5
11	Визуализация художественного образа	3
12	Стилевое решение анимационного фильма	3

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 «Мастерство художника-постановщика».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	7
выполнение контрольной работы	6,7
подготовка доклада	6,7
посещение занятий	6,7
практикум (выполнение практических заданий)	6,7
тест	6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	8
зачет	7

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест входного контроля знаний

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма по созданию анимационного персонажа содержатся в «Основных принципах Диснеевской анимации».

Неверно

Верно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Средства художественной выразительности – важный арсенал художника постановщика анимационного фильма.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Эскизы, раскадровка, экспликация – основные принципы анимации по Диснею

Неверно

Верно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Персонаж анимационного фильма должен обладать ясно выраженным в графической форме характером.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Основные требования к выразительности персонажа позволяют создать полноценный образ.

Верно

Неверно

6. тип тестового задания Верно/Неверно

Информационные составляющие образа: место в эволюционной цепочке, возраст, пол и т.д.

Верно

Неверно

7. тип тестового задания Верно/Неверно

Конструкция и образ – никак не связанные элементы персонажа.

Неверно

Верно

8. тип тестового задания Верно/Неверно

Антропоморфность и зооморфность персонажа – важные характеристики для трансляции образа.

Верно

Неверно

9. тип тестового задания Верно/Неверно

Эмоции и пластика это взаимосвязанные вещи. Персонажи – типажи выражают эмоции не только через мимику, но и через пластику.

Верно

Неверно

10. тип тестового задания Верно/Неверно

Типажный ансамбль – органичное единство всех персонажей мультфильма.

Верно

Неверно

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий по дисциплине

тип тестового задания Верно/Неверно

1 Средства художественной выразительности – важный арсенал художника постановщика анимационного фильма.

Верно

Неверно

2 Персонаж анимационного фильма должен обладать ясно выраженным в графической форме характером.

Верно

Неверно

3 Основные требования к выразительности персонажа позволяют создать полноценный образ.

Верно

Неверно

4 Конструкция и образ – никак не связанные элементы персонажа.

Неверно

Верно

5 Антропоморфность и зооморфность персонажа – важные характеристики для трансляции образа.

Верно

Неверно

Примерные темы докладов по дисциплине:

6 семестр:

1. «Классические анимационные фильмы студии Диснея»
2. «Анимационные фильмы Союзмультфильма»
3. «Французская анимация»
4. «Канадская анимация»
5. «Загребская школа анимации»
6. «Современная Российская анимация»
7. «Лучшие мультфильмы студии Пиксар»
8. «Анимационные фильмы студии Пилот»
9. «Анимационная вселенная Миядзаки»
10. «Игольчатый экран Алексеева»
11. Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма
12. Информационная насыщенность анимационного пространства
13. Персонаж. Конструкция и образ
14. Персонаж и его мир в анимационном фильме
15. Персонаж в среде, наиболее полно его характеризующей
16. Создание пространства анимационного фильма
17. Создание эскизов к анимационному фильму
18. Анимационные техники, используемые при создании фильма

7 семестр:

1. Рисованная (классическая, традиционная) анимация (Hand-drawn, Classical, Traditional, Cel animation)
2. Кукольная анимация (Puppet animation)
3. Пластилиновая анимация (Clay animation, Claymation)
4. «Живопись по стеклу» (Paint-on-glass)
5. Бескамерная анимация (Animation without camera, Drawn-on-film animation, Direct animation)
6. LEGO-анимация (LEGO-animation, Brickfilm)
7. «Игольчатый экран» (Pinscreen)
8. Комбинированная анимация (Live action and animation)

9. Песочная анимация (порошковая, сыпучая анимация, Sand animation)
10. Ротоскопирование (эклер, Rotoscoping)
11. Силуэтная анимация (Silhouette animation)
12. Коллажная анимация
13. Предметная анимация
14. Эскизы к анимационному фильму
15. Раскадровка
16. Экспликация фильма
17. Изобразительная экспликация
18. Основные характеристики, определяющие выразительность персонажа

Контрольная работа проводится в формате творческого задания.

Темы контрольных работ по дисциплине 6 семестр:

1. Анимационный персонаж-типаж «Пассажир в метро»
2. Анимационный персонаж-типаж «Пассажир в автобусе»
3. Анимационный персонаж-типаж «Пассажир в электричке»
4. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж на вокзале»
5. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж в цветочном магазине»
6. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж на рынке»
7. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж в универсаме»
8. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж в аэропорту»
9. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж в лавке древностей»
10. Анимационный персонаж-типаж «Персонаж в театре»

Темы контрольных работ - 7 семестр:

1. «Автопортрет»
2. «Портрет художника»
3. «Портрет писателя»
4. «Портрет ученого»
5. «Портрет исторической личности»
6. «Портрет поэта»
7. «Портрет скульптора»
8. «Портрет танцора»
9. «Портрет режиссера»
10. «Портрет архитектора»

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету:

1. Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма.
2. Язык и средства художественной выразительности.
3. Эскизы, раскадровка, экспликация.
4. Персонаж анимационного фильма.
5. Основные требования к выразительности персонажа.
6. Информационные составляющие образа.
7. Персонаж конструкция и образ
8. Антропоморфность и зооморфность персонажа мультфильма
9. Конструкция и пластика персонажа мультфильма

Практические вопросы к зачету:

1. Эмоции и пластика персонажа мультфильма
2. Типажи и Типажный ансамбль

3. Персонаж и его ближний мир.
4. Персонаж и его личные вещи, предметы.
5. Язык деталей и предметов.
6. Средства художественной выразительности.
7. Объемно-пространственные отношения в декорационно-постановочном решении.
8. Способы передачи характера эпохи, стиля в архитектуре, обстановке, мебели и т.д.
9. Персонаж в среде, наиболее полно его характеризующей.

Теоретические вопросы к экзамену:

1. Персонаж анимационного фильма. Разработка образа. Идея и графическое воплощение.
2. Характер. Зооморфность и антропоморфность персонажей
3. Персонаж. Конструкция и пластика. Типажный ансамбль. Персонаж по словесной характеристике.
4. Выражение эмоций и чувств через мимику и пластику. Мимические мышцы человека.
5. Схемы мимических изменений лица, выражающие определенные эмоции.
6. Персонажи-антиподы во взаимодействии. Распределение двигательной активности в конфликтной ситуации.
7. Графическое изображение эмоций через пластику движения персонажей
8. Основные принципы передачи с помощью графики возрастных особенностей, социального статуса, профессии и черт характера типажа-персонажа
9. Характеристика персонажа через интерьер его жилища.
10. Предметный мир персонажа. Гармония и хаос. Отбор предметов и их характер.
11. Пейзаж. Особенности состояния природной среды в различное время суток.
12. Определение художественного образа. Понятие. Символика. Пластика.

Практические вопросы к экзамену:

1. Предметный мир персонажа. Костюм, багаж, образ. Детали и акценты.
2. Основные средства изобразительной выразительности для построения пространства (свет, фактура, перспектива, цвет, материалы и техники)
3. Общий обзор основных этапов работы художника-постановщика анимационного фильма.
4. Создание графической композиции анимационного фильма.
5. Общий обзор основных этапов работы художника-постановщика анимационного фильма.
6. Работа художника с персонажем.
7. Этапы истории отечественного аниматографа. Обзор основных этапов на конкретных примерах
8. Стили анимационного кино. Обзор на практических примерах отечественного и зарубежного аниматографа.
9. Волшебные сказки и притчи. Среда и персонажи. Техника и стилевое решение.
10. Стили и техники отечественного анимационного кинематографа. Обзор и характеристика на конкретных примерах.
11. Персонаж анимационного фильма. Типаж. Конструкция и пластика.
12. Типажный ансамбль. Основные принципы создания.
13. Эскизы изобразительного решения анимационного фильма. Основные этапы работы - от первых эскизов-поисков к окончательному графическому решению фильма.
14. Задачи работы художника-постановщика по визуализации виртуального пространства анимационного фильма. Виды эскизов к анимационному фильму.

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 6			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	2	6	12
Посещение занятий	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение контрольной работы	10	1	10
Тест	10	1	10
Подготовка доклада	6	1	6
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	2	16	32
Практикум (Выполнение практических заданий)	2	6	12
Обязательная самостоятельная работа			
Подготовка доклада	6	1	6
Тест	10	1	10
Выполнение контрольной работы	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. Коновалов, М. В. Пространственный композитинг в проекте анимационного фильма : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : СПбГУКиТ, 2008. - 34 с.. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : непосредственный.
<https://books.gukit.ru/pdf/fulltext/333.pdf>

7.2. Интернет-ресурсы

- 1.

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection
Adobe Photoshop CS6
Toon Boom Harmony Essentials
TVPaint Animation Professional

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>
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

Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию курса. Студентам рекомендуется получить в учебную литературу по дисциплине, необходимую для эффективной работы на всех видах аудиторных занятий, а также для самостоятельной работы по изучению дисциплины. Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента путем планомерной, повседневной работы. Самостоятельная работа - планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов). В образовательном процессе выделяется два вида самостоятельной работы – аудиторная, под руководством преподавателя, и внеаудиторная. Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия. Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются: формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.); подготовка докладов, сообщений; выполнение контрольной работы. Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на занятиях. Подготовка докладов и выступлений направлена на развитие и закрепление у студентов навыков самостоятельного глубокого, творческого и всестороннего анализа научной, методической и другой литературы по актуальным проблемам дисциплины; на выработку навыков и умений грамотно и убедительно излагать материал, четко формулировать теоретические обобщения, выводы и практические рекомендации. К выполнению практических заданий следует приступать после ознакомления с теоретической частью соответствующего раздела и рекомендациями, приведенными к работе. Практические задания рекомендуется выполнять в строгом порядке их нумерации и в аудиторное время.