

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
СЦЕНАРНОЕ МАСТЕРСТВО**
(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): овладение основами сценарного мастерства в сфере анимационного кино; формирование комплекса знаний о тенденциях, традициях, новшествах драматургии современного экранного искусства.

Задачи:

1. - Теоретическое осмысление новшеств драматургии современного анимационного фильма;
2. Изучение особенностей создания сценария анимационного фильма, жанровой системы современного анимационного искусства;
3. Приобретение практических навыков создания сценариев анимационного фильма

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

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.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- особенности драматургии анимационного фильма;
- особенности драматургической конструкции различных жанров анимационного кино;

Уметь:

- применять знания особенностей создания драматургии анимационного аудиовизуального произведения для воплощения авторского замысла;

Владеть:

- навыками создания сценариев анимационного фильма

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачёта с оценкой во 2 семестре.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 2 з.е. (72 ак. часа)