

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ СТОРИБОРД

(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 приемами создания сториборда.

Задачи:

1. изучение способов формирования сценария и сториборда на основе проектной идеи;
2. использование различных графических и пластических приемов и при создании сториборда;
3. умение визуализировать сториборд форме презентации при представлении проектной идеи;
4. изучение этапов создания сценария, эскизной раскадровки;
5. развитие у студентов навыков визуализации сценарной идеи

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

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:

- основы создания сценария;
- основы графической культуры при создании эскизной раскадровки;
- основы монтажного строя;

Уметь:

- создавать эскизные раскадровки в соответствии со сценарием;
- грамотно проводить сбор информации для создания сценарной идеи;
- анализировать собранную информацию;
- применять знания визуальной культуры в создании раскадровок;
- создавать финальные сториборд;
- использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

Владеть:

- самостоятельной переработкой и интерпретации собранной информации;
- приемами создания сториборд по своему сценарию разработки собственных проектов на основе имеющихся практических и теоретических знаний

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачёт с оценкой в 3 семестре.

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