МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРАКТИКИ
«Научно-исследовательская работа»

Вид практики
производственная

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань

1 ВВЕДЕНИЕ

Практика «Научно-исследовательская работа» является обязательным этапом подготовки специалистов по направлению 54.05.03 «Графика» к следующим видам деятельности:

– художественно-творческая;

– научно-исследовательская.

Место практики в структуре образовательной программы:

– тип практики: научно-исследовательская;

– способ проведения: стационарная.

Целью научно-исследовательской работы является: проведение научных, творческих исследований и разработок по отдельным разделам, этапам, заданиям, связанным с профессиональной деятельностью художника анимации и компьютерной графики.

Объектом исследования на практике являются анимационные фильмы и кинофильмы из фильмографии номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

Предметом исследования анимационных фильмов являются такие аспекты как, целевая группа воздействия, технологии создания фильма, принципы анимации, сюжет фильма, дизайн и анатомия персонажей, этическая модель поведения и характер героев; художественно-изобразительного решения анимационного фильма

Задачами научно-исследовательской (творческой) работы являются:

1. умение воспринимать, собирать, обрабатывать, анализировать и обобщать информацию: передовой отечественный и зарубежный опыт художников анимации и CG-художников, включая аспекты анализа технологии создания фильма, сюжетного анализа, анализа дизайна и анатомии персонажей, анализа этической модели поведения и характера героев; анализа художественно-изобразительного решения анимационного фильма;
2. ведение библиографической и исследовательской работы с привлечением современных информационных технологий;
3. умение представлять итоги проделанной работы в виде презентации результатов исследования предмета изучения, выводов в виде свободного эссе;
4. воспитание у студентов вкуса к творчеству, способности к самостоятельной творческой работе при реализации проекта.

2 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ НИР

2.1 Постановка задачи и индивидуальное задание

Во время практики НИР студенту необходимо:

– ознакомиться с фильмографией номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино с целью выбора произведения для научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»;

– после просмотра фильмографии, написать прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции — эссе, выражающее индивидуальные впечатления и соображения от просмотра и обосновать выбор произведения для анализа;

– используя литературные источники, исследовать и проанализировать произведение по различным аспектам в профессиональной сфере производства и создания мультипликационных фильмов;

– используя информационные ресурсы сети Интернет, собирать необходимый материал о произведении;

– используя материальную базу университета, специально оборудованные для показа презентаций аудитории, разрабатывать, представлять и защищать презентации по теме,

– подготовить устный доклад и защитить презентацию «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Задание на практику НИР руководитель практики формирует согласно тематическому плану.

Задание содержит следующие пункты:

- обязательный просмотр предлагаемой фильмографии в соответствии с планом практики,

- обоснованное решение по просмотру самостоятельно выбранных произведений в области анимации и мультипликации (в дополнение к основной фильмографии);

- ведение дневника практики, в котором студент отображает содержание и характер работы по тематическому плану и часам;

- выполнение презентаций по темам практики, заданным и распределённым преподавателем среди студентов группы;

- написание эссе (по выбору студента).

Отчет по практике должен содержать краткую структурированную информацию по каждому тематическому разделу практики, в него также входят презентация (сдаётся в электронном виде) и эссе.

2.2 Тематический план практики

В структурном отношении программа дисциплины представлена следующими разделами:

Раздел 1 Установочная конференция

Инструктаж по работе с фильмографией анимационных фильмов и кинофильмов, научной литературой, библиотечным фондом и интернет-ресурсами.

Осознание цели, задач, логики и этапов научного познания, современных методов, средств и этапов планирования и организации научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Методы систематизации информации. Интерпретация информации. Способы представления информации.

Раздел 2 Фильмография

Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

Раздел 3 Эссе

Выбор анимационного фильма для научно-исследовательской творческой работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Эссе. Обоснование выбора анимационного фильма. Описание индивидуальных переживаний автора, отражение собственного мнения, впечатления и взгляда на фильмографию и выбор фильма. Структура эссе. Признаки эссе. Ошибки написания эссе.

Раздел 4 Конференция. Определение аспектов исследовательской работы

Определение аспектов научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Стадии творческого процесса. *Подготовка*. Исследование нового материала, обработка и планирование, обдумывание задач. Период осознанной концентрации над проблемой. *Инкубация*. Отвлечение от задачи, когда «ментальные события» начинают происходить непроизвольно, без контроля сознания. *Озарение*. Вспышка осознания, что решение проблемы найдено. Соединение случайных образов и ассоциаций. *Проверка*. Контроль сознания за найденным решением, отбор идей и проверка гипотез. Изначальная идея оценивается, дорабатывается и подкрепляется рациональными аргументами.

Раздел 5 Формирование структуры исследования. Определение стадий теоретического исследования

Цели и задачи научного исследования. Объект и предмет научного исследования. Проблема. Теория. Актуальность темы. Доказательство. Аспект. Этапы проведения научно-исследовательских работ. Применение в научном творческом исследовании методологических теорий, технологий и принципов современной науки с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Раздел 6 Исследование «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»

Теоретическое и практическое использование различных аспектов в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». Логлайн фильма — краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию. Анализ технологии создания фильма. Анализ принципов анимации. Сюжетный анализ. Анализ дизайна и анатомии персонажей. Анализ этической модели поведения и характера героев. Анализ художественно-изобразительного решения анимационного фильма. Целевая аудитория анимационного фильма. Особенности восприятия для различных категорий воздействия.

Раздел 7 Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы

Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе. Аннотация. Правила оформления источников литературы.

Раздел 8 Оформление теоретического и эмпирического материала

Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий.

Раздел 9 Подготовка к защите результатов НИР

Подготовка доклада к защите.

Раздел 10 Защита презентации

Представление презентации, эссе и отчета.

3 ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Материалы для самостоятельной работы «НИР» https://yadi.sk/d/2gcQbLlHgbW0aw

4 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ

Успешное усвоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы. Студентам необходимо ознакомиться:

– с содержанием рабочей программы практики;

– с целями и задачами практики *«Научно-исследовательская работа»*, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;

– методическими разработками, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;

– с графиком конференций и консультаций преподавателя кафедры.

К прохождению практики *«Научно-исследовательская работа»* предъявляются следующие организационные требования:

– обязательное посещение студентом конференций;

– качественная активная, ритмичная самостоятельная научно-исследовательская работа;

– ежедневное заполнение дневника практики;

– предоставление преподавателю документов: эссе, презентации.

В процессе научно-исследовательской работы студенту, кроме основной и дополнительной литературы, необходимо опираться на электронные источники и интернет-ресурсы, список которых определяется преподавателем и входит в перечень литературы, рекомендуемой рабочей программой по практике *«Научно-исследовательская работа»*.

Студентам следует:

– задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении в процессе научного творческого исследования.

Консультации проводятся по завершении каждого этапа прохождения практики, описанного в программе.

К прохождению практики предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Самостоятельная работа студента начинается с просмотра списка фильмографии, обязательной к просмотру, ежедневного заполнения дневника (название фильма просмотра, краткая аннотация фильма), изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома для дальнейшей научно-исследовательской работе по анализу выбранного материала из списка фильмографии.

Во время практики в дневнике практики студент обязан систематически фиксировать виды выполняемых работ. В случае необходимости руководитель практики от ВУЗа заносит в дневник свои замечания и указания по ходу практики.

В конце практики студент составляет отчет, который должен содержать 15-20 листов формата А4 в машинописной форме.

В отчете должны быть кратко описаны:

– цели, задачи НИР, определена тема исследования;

– определены и кратко изложены теоретические аспекты, которые в дальнейшем будут проанализированы в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»;

– к отчету прилагаются презентация по теме исследования (сдаются в электронном виде), эссе.

Отчет по практике и дневник практики являются основными документами, подтверждающими выполнение программы практики.

По завершению прохождения практик сдается зачет. Основное в подготовке к сдаче зачета – это подготовка дневника практики, отчета, эссе в письменном виде; создание презентации в электронном виде по итогам исследования *«Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации*.

Подготовка студента к промежуточной аттестации включает в себя три этапа: систематическая самостоятельная работа; консультирование преподавателя в процессе прохождения практики на установочных и промежуточных конференциях; подготовка в дни, предшествующие защите; защите презентации выполненной научно-исследовательской работе (творческой).

5 СПИСОК ФИЛЬМОГРАФИИ

В таблице (10) приведен список номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

Таблица 10 — Фильмография номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино

№	Название	год	Режиссер	Анимация/CG эффекты	Время, мин.
1.	Кубо. Легенда о самурае	2016	Трэвис Найт	кукольная, CG	102
2.	Моана	2016	Рон Клементс и др.	3D	107
3.	Жизнь кабачка	2016	Клод Баррас	кукольная	66
4.	Зверополис	2016	Рич Мур и др.	3D	108
5.	Красная черепаха	2016	Михаэль Дюдок де Вит	2D	80
6.	Головоломка	2015	Пит Доктер	3D	94
7.	Аномализа	2015	Дьюк Джонсон	кукольная	90
8.	Барашек Шон	2015	Марк Бертон	3D	85
9.	Воспоминания о Марни	2014	Хиромаса Ёнэбаяси	2D	103
10.	Как приручить дракона 2	2014	Дин Деблуа	3D	105
11.	Семейка монстров	2014	Грэм Эннэбл	кукольная	96
12.	Город героев	2014	Дон Холл и др.	3D	105
13.	Сказание о принцессе Кагуя	2014	Исао Такахата	рисованная	137
14.	Песнь моря	2014	Томм Мур	2D	94
15.	Медвежья история	2014	Габриель Осорио Варгас	3D	11
16.	Мир будущего	2015	Дон Херцфельд	рисованная	17
17.	Мы не можем жить без космоса	2014	Константин Бронзит	2D	15
18.	Пролог	2015	Ричард Уильямс	2D	6
19.	Супер команда Санджая	2015	Санджей Патель	2D 3D	7
20.	Семейка Крудс	2013	Крис Сандерс и др.	3D	98
21.	Гадкий я 2	2013	Пьер Коффин и др.	3D	98
22.	Эрнест и Селестина	2012	Стефан Обье и др.	рисованная	80
23.	Холодное сердце	2013	Крис Бак и др.	3D	102
24.	Ветер крепчает	2013	Хаяо Миядзаки	рисованная	126
25.	Франкенвини	2012	Тим Бёртон	3D	87
26.	Храбрая сердцем	2012	Бренда Чапман и др.	3D	93
27.	Пираты! Банда неудачников	2012	Питер Лорд	кукольная	88
28.	Паранорман, или Как приручить зомби	2012	Крис Батлер	3D + кукольная	92
29.	Ральф	2012	Рич Мур	3D	102
30.	Тайна Коко	2017	Ли Анкрич	3D	105
31.	Ван Гог. С любовью, Винсент	2017	Хью Уэлшман и др.	2D рисованная масляными красками	94
32.	Фердинант	2017	Карлус Салданья	3D	106
33.	Босс-молокосос	2017	Том Макграт	3D	97
34.	Добытчица	2017	Нора Твоми	2D	94
35.	История игрушек-3	2010	Ли Анкрич	3D	103
36.	Вверх	2010	Пит Доктер и др.	3D	96
37.	Принцесса и лягушка	2009	Рон Клементс	2D	97
38.	Валл-и	2008	Эндрю Стэнтон	3D	98
39.	Рататуй	2007	Бред Бёрд	3D	111
40.	Делай ноги	2006	Джордж Миллер	3D *motion capture*	106
41.	Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня	2005	Ник Парк	пластилиновая	85
42.	Ходячий замок	2004	Хаяо Миядзяки	2D	120
43.	Труп невесты	2005	Тим Бёртон	кукольная	75
44.	Суперсемейка	2004	Бред Бёрд	3D	116
45.	В поисках Немо	2003	Эндрю Стэнтон	3D	104

46.	Братец медвежонок	2003	Аарон Блейз Роберт Уокер	рисованная	81
47.	Трио из Бельвилля	2003	Сильвен Шоме	2D	80
48.	Унесенные призраками	2001	Хаяо Миядзаки	2D	124
49.	Планета сокровищ	2002	Рон Клементс	2D	95
50.	Спирит: Душа прерий	2002	Келли Эсбёри Лорна Кук	2D	83
51.	Ледниковый период	2002	Крис Уэдж	3D	81
52.	Шрек	2001	Эндрю Адамсон и др.	3D	92
53.	Корпорация монстров	2001	Пит Доктер	3D	92
54.	Джимми Нейтрон: мальчик-гений	2001	Джон Э. Дэвис	3D	82
55.	Тарзан	1999	Крис Бак Кевин Лима	2D	88
56.	История игрушек-2	1999	Джон Лассетер и др.	3D	95
57.	Принц Египта	1998	Бренда Чапман и др.	рисованная	100
58.	Покахонтас	1995	Марк Габриел Эрик Голдберг	рисованная	94
59.	Алиса в стране чудес	2010	Тим Бертон	CG	109
60.	Мстители: Эра Альтрона (худ.фильм)	2015	Джосс Уидон	CG	141
61.	Звездные войны: Пробуждение Силы (худ.фильм)	2015	Дж.Дж. Абрамс	CG	136
62.	Человек-муравей (худ.фильм)	2015	Пейтон Рид	CG	117
63.	Земля Будущего (худ.фильм)	2015	Брэд Бёрд	CG	130
64.	Безумный Макс: Дорога ярости (худ.фильм)	2015	Джордж Миллер и др.	CG	120
65.	Мир юрского периода (худ.фильм)	2015	Колин Треворроу	CG	125
66.	Из машины (худ.фильм)	2015	Алекс Гарленд	CG	108
67.	Доктор Стрэндж (худ.фильм)	2016	Скотт Дерриксон	CG	115
68.	Матрица (худ.фильм)	1999	Эндрю и Лоуренс Вачовски	CG	136
69.	Бегущий по лезвию 2049 (худ.фильм)	2017	Дени Вильнев	CG	163
70.	Прометей (худ.фильм)	2012	Ридли Скотт	CG	124
	Итого минут (час):				**6712 (112)**

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ

Целью самостоятельной научно-исследовательской работы студента является укрепление теоретических знаний, профессиональных умений и овладение навыками научного анализа, опытом творческой деятельности, анализа, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Задачи самостоятельной научно-исследовательской работы студентом:

–систематизация и закрепление полученных ранее теоретических знаний и практических умений студентов;

–развитие ассоциативного мышления;

–углубление и расширение теоретической и практической подготовки;

–развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;

–формирование самостоятельности мышления;

–использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных изысканий;

–подготовки к зачету.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными формами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

–усвоение содержания материалов конференций на базе рекомендованной лектором основной, дополнительной литературы, включая информационные образовательные ресурсы, а также информационно–телекоммуникационной сети Интернет;

–выполнение самостоятельной работы.

6.1 Методические рекомендации по выполнению научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»

Анализ — метод исследования, характеризующийся выделением и изучением отдельных частей объекта исследования.

Для получения желаемых результатов в процессе анализа, студент выполняет эскизы: пропорции, конструкция, линия действия и силуэта персонажа. С помощью тонового эскиза студент должен показать деление отдельных сцен на планы.

Результаты исследовательской работы выполняется на компьютере и оформляется в виде презентации. Теоретическое содержание разделов научно-исследовательской работы выполняется в виде отчета по практике со ссылками на слайды презентации.

Объем: 40-50 слайдов, в формате .ppt. Все примеры должны сопровождаться иллюстрациями – кадрами из фильмов, иллюстрациями, пояснениями и графическими зарисовками студента.

Содержание слайдов:

титульный, на котором прописывается тема работы, ФИО руководителя и студента, название учебного заведения;

оглавление с нумерованным перечислением глав (пунктов) работы;

введение, где студент должен раскрыть суть темы, назначение работы, указать цели и задачи своей работы;

эссе;

анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации, в которой студент исследует различные аспекты, связанные с производством данного произведения:

1 Аннотация к фильму и общие характеристики

Цель: научиться формулировать логлайн фильма, определять цели и задачи фильма, целевую аудиторию.

- режиссер, год создания, длительность фильма; формат (пропорции кадра).
- логлайн[1]***;***
- целевая аудитория;
- технология анимации мультипликационного фильма;
- ценности и антиценности фильма.

2 Главный герой. Линейка развития персонажей

Цель: определить типаж героя; конструктивные и анатомические особенности героя, связь с технологией создания мультипликационного фильма; изобразительные решения, принятые художником, в раскрытии образа персонажа.

2.1 Типаж персонажа:

- архетип[2] героя;
- внутренний психологические характеристики персонажа: характер и эмоции;
- язык тела персонажа: анализ поз, определяющий характер персонажа;
- анализ конструкции персонажей *(зарисовки на фрагментах фильмов)* и актуальность выбора технологии анимации с точки зрения модели персонажа;

[1] **Логлайн —** краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию

[2] **Архетип** — это основная модель поведения и характера в психологии. В кинематографе и мультипликации, архетип включает в себя элементы внешности или/и одежды.

- антропоморфизм[3];
- анализ пропорций, силуэта и линии действия героев *(зарисовки на фрагментах фильмов)*;

2.2 Изобразительное решение персонажа, принятые художником для раскрытия образа:

- внешние визуальные характеристики персонажа: внешний облик и взаимодействие персонажа с фоном (средой, окружением);
- костюм и детали в раскрытии образа героя;

2.3 Линейка развития персонажей:

- линейка персонажей, взаимосвязь или различие конструктивных особенной (например, какие основные геометрические формы (круг, овал, треугольник, прямоугольник) главного и других персонажей использует художник, происходят ли они из одной "среды или мира");
- взаимодействие героев в раскрытии идеи фильма;

3 Художественно-изобразительное решение фильма. Пространство анимационного фильма

Цель: определить принадлежность к художественной эпохе; жанровые и стилистические особенности анимационного фильма; общую тональность истории и визуальный стиль.

3.1 Анализ стилистического решения фильма

- стиль анимационного фильма;
- изобразительные техники в CG-анимации;
- исторические интерпретации материальной культуры и быта;

3.2 Художественный анализ изобразительных приемов

- свет, как формообразующий компонент изображения. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций;
- цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма;

3.3 Анализ композиции отдельных сцен, управление вниманием зрителя

- пространство кадра. Линейная, тональная, динамическая перспектива
- композиционный центр и фокальные точки, линии управления вниманием зрителя;
- формы, линии и контрастирующие формы создания кадра;
- план и ракурс, как инструмент эмоционального воздействия на зрителя;
- взаимосвязь визуальной среды с эмоциями, чувствами и характером персонажа;
- движение камеры в раскрытии идеи фильма;

4 Анализ звукового решения фильма

Цель: *как фоновая музыка помогает решить проблемы и задачи, которые стоят перед* героями фильма.

5 CG-технологии, спецэффекты фильма и их влияние на идею отдельных сцен и фильма в целом.

заключение: выводы, подведение итога проделанной работы;

перечень литературы в строгой последовательности (по алфавиту).

---

[3] **Антропоморфизм** (греч. ανθρωπος *человек*, μορφή *вид*) — наделение животных, предметов и явлений человеческими чертами, например способностью говорить. В зависимости от контекста, «антропоморф» может означать только существо с человеческой анатомией — двуногое, прямоходящее. В таком случае антропомофность противопоставляется зооморфности: зооморфом называют существо с анатомией животного, даже если у него есть другие человеческие черты, такие как мимика и речь. Антропоморфизм как приём служит многим целям. Он позволяет сразу охарактеризовать персонажа по представлению о его биологическом виде. Тогда животное выступает как аллегория человеческих качеств, делающая их более очевидными, возможно, забавными вместо угрожающих.

6.2 Методические рекомендации по написанию эссе

Эссе — это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражение индивидуального впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу (просмотр фильмографии и выбор произведения для анализа) и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.

Цель эссе — развитие таких навыков, как самостоятельное творческое мышление и письменное изложение собственных мыслей.

Тема эссе всегда конкретна. Оно не может содержать много тем или идей (мыслей), и отражает только один вариант, одну мысль. И развивает ее. Это ответ на один вопрос.

Структура (количество тезисов и аргументов зависит от темы, избранного плана, логики развития мысли):

- вступление;
- тезис, аргументы;
- тезис, аргументы;
- тезис, аргументы;
- заключение.

Вступление и заключение должны фокусировать внимание на проблеме.

Вступление — постановка проблемы. Заключение — резюме (мнение автора).

Стиль изложения: эмоциональность, экспрессивность, художественность. Это можно добиться с помощью коротких, простых, разнообразных по интонации предложений. Стиль отражает особенности личности.

Работа выполняется письменно.

Объем: 1-2 листа формата А4, в формате .doc.

6.3 Методические рекомендации по заполнению дневника практики

Дневник практики заполняется по разделам. Кратко излагается содержание раздела, календарный срок и количество часов.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
СОГЛАСОВАНО **ФГБОУ ВО "РГРТУ", РГРТУ,** Наумов Дмитрий Анатольевич, Заведующий кафедрой ИТГД **12.10.26** 09:49 (MSK) Простая подпись