

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Рабочая программа дисциплины

Цифровые технологии видеосъемки и видеомонтажа

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способен создать эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Знает: -Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике - Основы компьютерной графики - Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга Основы композиции, цвета и света ПК-1.2. Умеет: - Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике - Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике - Осуществлять предварительную визуализацию эффекта ПК-1.3. Владеет: - Способностью создания эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике - Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике - Определения сроков создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в соответствии с творческим замыслом режиссера

--	--	--

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-1		
	профессиональную терминологию в области технологии видеосъемки и видеомонтажа; компьютерное программное обеспечение, используемое в технологии видеосъемки и видеомонтажа; типовые этапы и сроки проектирования объектов видеосъемки и видеомонтажа; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на основе видеопродуктов; типовые формы проектных заданий на создание объектов видеомонтажа и моушен-дизайна.	использовать в коммуникации профессиональную терминологию в области технологии видеосъемки и видеомонтажа; выбирать программное обеспечение для видеосъемки, видеомонтажа, качественной обработки звука и создания спецэффектов в зависимости от требований заказчика; применять для разработки проектного задания оптимальную методику поиска, сбора и анализа необходимой информации; рассчитывать затраты времени на выполнение типовых этапов проектирования объектов видеосъемки и видеомонтажа.	навыками работы с компьютерным программным обеспечением, используемым в технологии видеосъемки и видеомонтажа и профессиональной терминологией в данной области; методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на изготовление видео продуктов; навыками применения типовых форм проектных заданий на создание объектов видеомонтажа и моушен-дизайна на основе оптимальных этапов и сроков проектирования.

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Цифровые технологии видеосъемки и видеомонтажа», «Цифровые средства создания видеоэффектов», «Компьютерное моделирование и проектирование в цифровом дизайне» и др.

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач

профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, художественный, проектный.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: создание визуальных концепций для печатных и цифровых медиа.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Форма обучения</i>
	<i>Очная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	6/216
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	14
Занятия практические	78
Промежуточная аттестация: зачет, экзамен	9,1
Самостоятельная работа (СРС)	114,9

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.3	
6 семестр					
1.	Тема 1. Творческо-технологические аспекты видеопроизводства	7	12		26
2.	Тема 2. Технологические этапы создания видеопродукта	7	12		31,9
	Итого 6 семестр	14	42		52
3.	Производство видового видеоролика о пространстве городской среды: режиссерский сценарий, видеосъемка,		18		26

	монтаж.				
4	Производство пейзажного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.		18		31
Итого 7 семестр Экзамен			36 (6*)		47
	Итого	14	78		114,9

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционных занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционных занятия
1.	Тема 1. Творческо-технологические аспекты видеопроизводства	Определение целей и задач будущего корпоративного фильма или рекламного ролика; Выбор концепции, исходя из задач Написание сценария фильма или рекламного ролика на основе выбранной концепции; Расчет подробной сметы на производство на основе выбранной концепции и сценария
2	Тема 2. Технологические этапы создания видеопродукта	Этапы создания видеопродукции. Креативная идея, сюжет Разработка сценария, текст Раскадровка, режессура, работа с оператором Профессиональная видеосъемка Монтаж Работа графического дизайна Полный рендеринг всего фильма Сжатие фильма до нужного формата

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятия
1.	Творческо-технологические аспекты видеопроизводства	Общая характеристика технологии видеосъемки Основные этапы подготовки и проведения видеосъемок. Персонал видеосъемки. Разработка сценарных идей жанровых видеороликов
2	Технологические этапы создания видеопродукта	Производство портретного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка,

		монтаж
3	Производство видового видеоролика о пространстве городской среды: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.	Производство предметного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж. Производство видового видеоролика о пространстве городской среды: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.
4	Производство пейзажного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.	Производство предметного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Творческо-технологические аспекты видеопроизводства	Общая характеристика технологии видеопроизводства. Этапы технологического процесса подготовки и проведения видеосъемок. Коммуникативные принципы создания видеографики. Понятие экранного языка. Образная система телевидения. Построение визуального образа: точка съемки, план, кадр. Ракурс и перспектива как составляющие телевизионного высказывания. Колористическая характеристика визуального образа.
2	Технологические этапы создания видеопродукта	Статическая и динамическая композиция. Построение кадра, законы построения сюжета. Построение словесного и звукового образа. Закономерности построения текстовых конструкций.
3	Производство видового видеоролика о пространстве городской среды: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.	Аудиальная характеристика телевизионного языка. Режиссура монтажа. Понятие раскадровки. Принципы и стили монтажа. Образы пространства и времени в монтаже.
4	Производство пейзажного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.	Разработка сценария. Синопис, литературный сценарий. Режиссерский сценарий как основной документ съемочного процесса.

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Творческо-технологические аспекты	Выполнение практического

	видеопроизводства	задания
2.	Технологические этапы создания видеопродукта	Выполнение практического задания
3.	Производство видового видеоролика о пространстве городской среды: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.	Выполнение практического задания
4	Производство пейзажного видеоролика: режиссерский сценарий, видеосъемка, монтаж.	Выполнение практического задания

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная учебная литература

1. Баженов, А. С. Кино-, видеомонтаж : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. С. Баженов. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 52 с. — ISBN 978-5-8154-0559-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108560.html>

2. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие / Г. П. Катунин, Е. С. Абрамова. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 240 с. — ISBN 978-5-4497-3518-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142569.html>

3. Шамхалова, С. Ш. Теле- и радиореклама. Секреты завоевания потребителей / С. Ш. Шамхалова. — 4-е изд. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2020. — 140 с. — ISBN 978-5-394-03934-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121400.html>

8.2. Дополнительная литература:

1. Раев, О. Н. Преобразования изображения и звука при киносъемке / О. Н. Раев. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 135 с. — ISBN 978-5-87149-233-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105125.html>

2. Мамчев, Г. В. Аппаратура формирования и воспроизведения телевизионных изображений : монография / Г. В. Мамчев. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. — 245 с. — ISBN 978-5-91434-011-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/40529.html>

3. Калинин-Тверской, В. С. Особенности работы съёмочной группы при создании телевизионных спортивных программ многокамерным методом : учебное пособие / В. С. Калинин-Тверской. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 43 с. — ISBN 978-5-87149-173-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/38453.html>

4. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А.

Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30616.html>

8.3. Периодические издания

1. Инфокоммуникационные технологии./ Режим доступа: <http://elibrary.ru/contents.asp?titleid=9585>
2. ДИЗАЙН. МАТЕРИАЛЫ. ТЕХНОЛОГИЯ. -Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (Санкт-Петербург) (2010 – 2020) - Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/contents.asp?id=372982153>. Коммуникативные искусства. Журнал. <https://www.commarts.com/>

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>
2. Русский биографический словарь. <http://www.rulex.ru/>
3. База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футажи в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci. <http://footagecrate.com/>
4. База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футажи в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci. <http://footagecrate.com/>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Терминальный сервер, предоставляющий к нему доступ клиентам на базе Windows Server 2016
2. Семейство ОС Microsoft Windows
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (Информационный комплекс)
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (ЭПС «Система ГАРАНТ»)
6. Антивирусная система NOD 32
7. Adobe Reader. Лицензия проприетарная свободно-распространяемая.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; наушники; телевизор.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства и свободно распространяемого программного обеспечения:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), ком-

плект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot, FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: (*«мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- диспут
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция

-дискуссия

- беседа.

13.3 Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Цифровые технологии видеосъемки и видеомонтажа

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способен создать эталонное художественно-техническое решение визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике; осуществлять контроль и координация деятельности специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Знает: - Технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике - Основы компьютерной графики - Производственные этапы создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Программное обеспечение для визуализации, моделирования визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Основы создания и корректировки шейдеров, рендера, композитинга Основы композиции, цвета и света ПК-1.2. Умеет: Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике Использовать системы информационного обеспечения производства проектов при производстве визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Осуществлять предварительную визуализацию эффекта ПК-1.3. Владеет: Способностью создания эталонного художественно-технического решения визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Определения сроков разработки художественно-технического решения для создания визуального эффекта в

		анимационном кино и компьютерной графике Определения сроков создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в соответствии с творческим замыслом режиссера
--	--	---

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-1		
	профессиональную терминологию в области технологии видеосъемки и видеомонтажа; компьютерное программное обеспечение, используемое в технологии видеосъемки и видеомонтажа; типовые этапы и сроки проектирования объектов видеосъемки и видеомонтажа; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на основе видеопродуктов; типовые формы проектных заданий на создание объектов видеомонтажа и моушен-дизайна.	использовать в коммуникации профессиональную терминологию в области технологии видеосъемки и видеомонтажа; выбирать программное обеспечение для видеосъемки, видеомонтажа, качественной обработки звука и создания спецэффектов в зависимости от требований заказчика; применять для разработки проектного задания оптимальную методику поиска, сбора и анализа необходимой информации; рассчитывать затраты времени на выполнение типовых этапов проектирования объектов видеосъемки и видеомонтажа.	навыками работы с компьютерным программным обеспечением, используемым в технологии видеосъемки и видеомонтажа и профессиональной терминологией в данной области; методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на изготовление видео продуктов; навыками применения типовых форм проектных заданий на создание объектов видеомонтажа и моушен-дизайна на основе оптимальных этапов и сроков проектирования.

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценив ания	Индикатор ы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связи теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/НЕЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции

ПК-1

Тестирование:

- Какая часть компьютерной игры является мультимедийным продуктом:
 - а) вся игра полностью является мультимедийным продуктом +
 - б) анимационная составляющая
 - в) ролики-заставки, вставленные в игру
- Как ещё можно назвать интерактивный режим работы:
 - а) динамический
 - б) диалоговый +
 - в) сетевой
- Какой один из основных недостатков мультимедийных продуктов:
 - а) требовательны к операционной системе

- б) требуют использования дорогостоящей аппаратуры
 - в) требуют большого объёма памяти +
4. Какой элемент компьютера преобразует звук из непрерывной формы в дискретную и наоборот:
- а) звуковая карта +
 - б) аудио кодеки
 - в) микрофон
5. Что такое амплитуда звука:
- а) высота звука
 - б) количество колебаний в секунду
 - в) сила звука +
6. Что из перечисленного является примером использования мультимедийных технологий в культуре:
- а) покупка билета в музей через интернет
 - б) виртуальные экскурсии по музеям +
 - в) цифровые репродукции картин
7. Как дословно переводится с латинского языка термин «мультимедиа»:
- а) «Большой объём»
 - б) «Многие знания»
 - в) «Многие средства» +
8. Что предпринимается, чтобы объём видеофайла не был чрезмерно большим:
- а) используются специальные алгоритмы сжатия +
 - б) большой видеофайл разделяют на несколько частей
 - в) содержимое видеофайла сокращают, оставляя только самое существенное
9. Какое из этих устройств не требуется для работы с мультимедийными продуктами:
- а) звуковая карта
 - б) микрофон
 - в) принтер +
10. Что такое аудиоадаптер:
- а) переходник для разъёма колонок или микрофона
 - б) другое название звуковой карты +
 - в) программа, преобразующая компьютерный код в звук и обратно
11. Многослойная структура, на нем могут быть размещены информационные объекты и управляющие кнопки:
- а) слайд презентации +
 - б) файл презентации
 - в) метод презентации
12. Дополнительное компьютерное оборудование, позволяющее преобразовывать звук из непрерывной формы в дискретную при записи и наоборот при воспроизведении:
- а) видео карта
 - б) звуковая карта +
 - в) визуальная карта
13. Для представления 1 мин фильма на экране монитора с разрешением 1024 x 768 и палитрой из 256 цветов потребуется:
- а) 720 Мбайт +
 - б) 1248 Мбайт
 - в) 720 Кбайт
14. Для хранения 1 секунды звукозаписи звука, амплитуда которого измеряется 88 000 раз в секунду, а запись каждого результата измерения имеет информационный объем 16 бит, потребуется:
- а) около 43 Кбит
 - б) 44 000 байт

- в) около 172 Кб +
- 15. Мультимедийный продукт, представляющий собой последовательность выдержанных в одном графическом стиле слайдов:
 - а) компьютерная презентация +
 - б) компьютерная графика
 - в) компьютерная программа
- 16. Колебания воздуха или любой другой среды, в которой он распространяется:
 - а) вкус
 - б) звук +
 - в) запах
- 17. Для представления 1 мин фильма на экране монитора с разрешением 1366 x 768 и палитрой из 256 цветов потребуется:
 - а) около 960 Кбайт
 - б) 960 Мбайт
 - в) 983 520 Кбайт +
- 18. Для хранения 1 секунды звукозаписи звука, амплитуда которого измеряется 22 000 раз в секунду, а запись каждого результата измерения имеет информационный объем 16 бит, потребуется:
 - а) 44 Гбайт
 - б) 44 000 байт +
 - в) около 43 Кбит
- 19. Компьютер, на котором предполагается работать с мультимедийными продуктами, должен быть дополнительно укомплектован:
 - а) специальной мышкой
 - б) специальной клавиатурой
 - в) звуковой картой +
- 20. Компьютер, на котором предполагается работать с мультимедийными продуктами, должен быть дополнительно укомплектован:
 - а) флеш-накопителем
 - б) устройством для вывода звуковой информации +
 - в) фотоаппаратом
- 21. Особенность технологии-мультимедиа:
 - а) одновременная работа со звуком, анимацией, видео, статичными объектами +
 - б) возможность обработки графических изображений
 - в) возможность обработки графики и текста
- 22. Особенность мультимедийных продуктов:
 - а) наличие графических изображений
 - б) возможность интерактивного взаимодействия +
 - в) наличие числовых выражений
- 23. Как называется одна страница презентации:
 - а) страница
 - б) сайт
 - в) слайд +
- 24. В рабочем окне программы PowerPoint нет элемента:
 - а) область задач
 - б) строка панели +
 - в) область рабочего слайда
- 25. Показ, представление чего-либо нового, выполняемые докладчиком с использованием всех возможных технических и программных средств:
 - а) мультимедийное представление
 - б) знакомство
 - в) презентация +

26. С помощью графического редактора Paint можно:
 - а) создавать и редактировать графики, диаграммы
 - б) создавать и редактировать простые графические изображения +
 - в) настраивать анимацию графических объектов
27. Программа для создания презентации:
 - а) Power Point +
 - б) Paint
 - в) Opera
28. Процедура автоматического форматирования текста предусматривает:
 - а) запись текста в буфер
 - б) отмену предыдущей операции, совершенной над текстом
 - в) автоматическое расположение текста в соответствии с определенными правилами +
29. Редактирование текста представляет собой:
 - а) процесс внесения изменений в имеющийся текст +
 - б) процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста
 - в) процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла
30. Что относится к средствам мультимедиа:
 - а) анимация, текст, видео, мультимедийные программы
 - б) видео, анимация, текст, звук, графика +
 - в) звук, текст, графика, изображения

Практические задания

1. Звуковые эффекты и переходы в Adobe Premiere.
2. Наложение звуковых переходов.
3. Применение звуковых эффектов.
4. Настройка эффектов.
5. Знакомство с программой Adobe Audition.

Задания открытого типа

1. Творческо-технологические аспекты видеопроизводства
2. Общая характеристика технологии видеопроизводства.
3. Этапы технологического процесса подготовки и проведения видеосъемок.
4. Коммуникативные принципы создания видеографики.
5. Понятие экранного языка.
6. Образная система телевидения.
7. Построение визуального образа: точка съемки, план, кадр.
8. Ракурс и перспектива как составляющие телевизионного высказывания.
9. Колористическая характеристика визуального образа.
10. Статическая и динамическая композиция.
11. Построение кадра, законы построения сюжета.
12. Построение словесного и звукового образа.
13. Закономерности построения текстовых конструкций.
14. Аудиальная характеристика телевизионного языка.
15. Режиссура монтажа.
16. Понятие раскадровки.
17. Принципы и стили монтажа.
18. Образы пространства и времени в монтаже
19. Разработка сценария.
20. Синописис, литературный сценарий.

- 21.Режиссерский сценарий как основной документ съемочного процесса.
- 22.Технологические этапы создания видеопродукта
- 23.Технические средства видеосъемки.
- 24.Видеозаписывающее оборудование.
- 25.Типы современных видеокамер.
- 26.Современная видеооптика.
- 27.Операторское оборудование: штативы, краны, тележки.
- 28.Осветительное оборудование.
- 29.Этап подготовки к съемкам. Подбор места съемки.
- 30.Подготовка съемочного пространства.
- 31.Правовые вопросы организации места съемки.
- 32.Принципы подбора реквизита.
- 33.Организация закупки и изготовления реквизита.
- 34.Основные принципы работы видеооператора.
- 35.Положение камеры при съемке.
- 36.Статичная съемка.
- 37.Панорамная съемка.
- 38.Использование трансфокатора.
- 39.Съемка в движении.
- 40.Принципы съемки людей и других объектов.
- 41.Использование настроек камеры: фокус, диафрагма, шуттер и пр.
- 42.Операторские эффекты видеосъемки.
- 43.Принципы постановки света при студийной и натурной съемке.
44. Использование накамерного света.
- 45.Заполняющий свет.
- 46.Рисующий свет.
- 47.Контровой свет.
- 48.Использование эффектов освещения.
- 49.Использование естественного освещения при натурной съемке.
- 50.Нежелательные эффекты естественного освещения.
- 51.Использование световых приборов при натурной съемке.
- 52.Принципы компьютерной обработки видеоматериалов.
- 53.Линейный и нелинейный монтаж.
- 54.Обзор современных редакторов видеомонтажа.
- 55.Технические параметры цифрового видео.
- 56.Краткая история развития цифровых технологий видео.
- 57.Пиксели и разрешение видео.
- 58.Создание и изменение личного рабочего пространства.
- 59.Открытие и сохранение проекта.
- 60.Настройка проекта и секвенций.
- 61.Импорт и захват файлов. Рендеринг проекта.
- 62.Работа с исходниками и секвенцией.
- 63.Управление программными мониторами.
- 64.Операции вырезания, склейки, копирования и перемещения.
- 65.Применение видеоэффектов.
- 66.Вставка видеоэффектов в видеодорожку и редактирование видеопереходов.
- 67.Редактирование движения.
- 68.Изменение масштаба, положения, прозрачности.
- 69.Использование ключевых точек.
- 70.Технические параметры цифрового аудио.
- 71.Краткая история развития цифрового звука.
- 72.Технологии сжатия звука.

- 73.Современные звуковые кодеры и кодеки.
- 74.Принципы микширования звука.
- 75.Способы изменения громкости и баланса.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций (знаний, умений, владений)

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.