МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Зеланд Арвид Михайлович

Подписано цифровой подписью: Зеланд Арвид Михайлович
DN: c=RU, st=г. Санкт-Петербург, title=Первый проректор-проректор по учебной и воспитательной работе, o=ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ", 1.2.643.100.3=120B3031323235303338303834, 1.2.643.3.131.1.1=120C313030313031363238373138, email=edu@rgisi.ru, givenName=Арвид Михайлович, sn=Зеланд, cn=Зеланд Арвид Михайлович
Дата: 2025.07.23 13:10:50 +03'00'

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств» в Кемерово -
«Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

Отдел дополнительного образования и профориентационной работы

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО РЕСУРСА»

Авторы-составители:

Кириллов К. О., руководитель образовательных программ Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

Ненилин С. Н., заместитель директора Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства», почетный работник просвещения Российской Федерации

Горбачева-Стрельникова М.М., старший преподаватель кафедры продюсерства и общенаучных дисциплин, специалист по ДПО филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская высшая школа музыкального и театрального искусства»

УТВЕРЖДЕНА на заседании кафедры продюсерства и общенаучных дисциплин филиала РГИСИ в Кемерово, протокол №10 от 26.06.2025 г.

Кемерово, 2025

I. Организационно-методический раздел

1. Цель программы

Реализация программы повышения квалификации направлена на приобретение обучающимися компетенций создания мультимедийных ресурсов, отвечающих требованиям современного мультимедиа-рынка и запросам потребителей видео- и интернет-контента.

2. Место курса в сфере профессиональной деятельности слушателя

К освоению программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование. Содержание дополнительной профессиональной программы учитывает требования федерального государственного образовательного стандарта 55.05.04 Продюсерство, специализация № 4 «Продюсер мультимедиа».

В результате освоения программы, обучающиеся должны обладать компетенциями создания мультимедийных ресурсов широкого профиля. Индикаторами достижения компетенций является овладение обучающимися знаниями, умениями и навыками, необходимыми для выполнения трудовых действий в соответствии с квалификацией, установленной настоящей программой.

На занятиях используются новейшие методики, опирающиеся на последние достижения науки и практики. Освоение образовательных модулей программы позволит слушателям создать прочный и современный фундамент для дальнейшего обучения и профессионального развития в процессе профессиональной деятельности с использованием современных технологий, средств и методов создания и продвижения мультимедийных ресурсов.

Кадровые условия реализации программы обеспечиваются привлечением квалифицированных специалистов-практиков в сфере визуальных искусств и мультимедийной деятельности, как правило, имеющих ученую степень, филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства».

Слушатели, успешно прошедшие итоговую аттестацию, получают удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

3. Компетенции слушателей и индикаторы их достижения

Типы задач профессиональной деятельности	**Объект или область знания**	**Код и наименование профессиональной компетенции**	**Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции**	**Основание**
Организация и обеспечение творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и производства мультимедиаконтента.	Продюсерство мультимедиа	ПСК-4.1. Готовность совместно с творческими работниками, в том числе с режиссерами, художниками, кинооператорами, фотографами, звукорежиссерами, композиторами участвовать в разработке творческо-постановочной концепции проекта создания мультимедиа-	ПСК-4.1.1. Управляет коллективом исполнителей проекта мультимедиапрограмм ПСК-4.1.2. Разрабатывает концепции и проекты мультимедиапрограмм	Анализ опыта профессиональной деятельности. Профессиональные стандарты, соответствующие профессиональной деятельности по ФГОС 55.05.04 Продюсерство, отсутствуют в реестре профессиональных стандартов, размещённом в

		программ		программно-аппаратном комплексе «Профессиональные стандарты» Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации (profstandart. rosmintrud.ru).
Владение знаниями технологиями мультимедиа-производства с использованием программного обеспечения и аппаратных средств мультимедиа; основами компьютерной графики и анимации, компьютерных музыкальных технологий для создания мультимедиа-программ, проектов в сфере визуального искусства.		ПСК-4.3. Владеть знаниями технологии видеопроизводства, программного обеспечения и аппаратных средств мультимедиа; основами компьютерной графики и анимации, компьютерных музыкальных технологий и звукового дизайна для создания мультимедиа-программ, проектов в сфере визуального искусства.	ПСК-4.3.1. Знает основы технологии видео- и звуко-производства ПСК-4.3.2. Владеет программным обеспечением и аппаратных средств мультимедиа.	
Осуществление руководства процессом создания и реализации творческих проектов в сфере мультимедиа, с использованием различного спектра творческо-постановочных и технических возможностей, экранных и компьютерных технологий.		ПСК-4.5. Способность организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы подготовки и производства мультимедиа-программ, а также проектов для их реализации.	ПСК-4.5.1. Организует процесс производства мультимедиа-программ, проектов в сфере визуального искусства. ПСК-4.5.2. Руководит реализацией мультимедиа-программ, проектов в сфере визуального искусства.	

4. Планируемые результаты обучения

Слушатели должны быть способны к самостоятельному или коллективному творческому поиску, реализуя мультимедийные технологии и приемы для создания продуктов визуального искусства.

Быть готовы к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства, к созданию художественных образов средствами мультимедийных технологий.

Быть способны к владению техниками мультимедиа, применению различных технологических средств для реализации творческих задач в сфере мультимедийного творчества, созданию эстетически привлекательных и функциональных мультимедиа ресурсов.

Уметь органично включать все возможности мультимедиа, его визуальных, творческих решений в процесс создания мультимедиа ресурсов.

Слушатели должны уметь с помощью освоенных приемов и технологий мультимедийной деятельности развивать собственную эстетическую культуру, поддерживать необходимое для

творчества психофизическое состояние, быть готовы реализовывать мультимедиа программы и проекты в сфере визуальных, использовать технические приёмы и программное обеспечение для создания и обработки мультимедиаконтента.

Быть готовы к преподаванию мультимедийных направлений в сфере креативных индустрий и смежных с ними вспомогательных дисциплин, уметь работать со специализированной литературой, посвященной различным аспектам мультимедийного творчества, включая теорию мультимедиа, технику работы с мультимедиа ресурсами, визуальные решения, обработку медиаконтента, а также пользоваться профессиональными понятиями и терминологией.

Быть готовы к созданию художественных образов средствами мультимедиа технологий на основе авторского замысла в школах креативных индустрий, организациях дополнительного образования в сфере культуры и образования, в интернет-сети.

Слушатели должны быть способны к самостоятельному или коллективному творческому поиску, используя развитую в себе способность к чувственно-художественному восприятию мира, к образному и креативному мышлению.

II. Содержание программы

5. Темы и их краткое содержание

1. Модуль «Дизайн мультимедийного ресурса».

Тема 1.1. Основы теории дизайн-проектирования в контексте развития сферы визуальных искусств в Российской Федерации. Базовые элементы дизайн-проекта.
Лекция: Понятие «Дизайн-проект». Дизайн-процессы как основа решения проблемы. Концепция дизайн-проекта. Этапы проектирования дизайн-проекта. Система разработки дизайн-проекта. Типологизация в дизайн-проекте.
Практическое занятие: Проектирование концепции дизайн-проекта мультимедийного ресурса. Определение базовых элементов дизайн-проекта в контексте создания мультимедийного ресурса. Рефлексия.

Тема 1.2. Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Искусственный интеллект как инструмент графического дизайна.
Лекция: «Дизайн-мышление как средство воплощения дизайн-проекта мультимедийного ресурса». Тема: Дизайн-проект и виды дизайна. Методы художественного моделирования. Креативное мышление. Критическое мышление. Графическая метафора.
Практическое занятие: Создание образа будущего дизайн-проекта. Работа с различными источниками информации. Обзор лучших мультимедийных дизайн-проектов. Искусственный интеллект как инструмент подготовки концепции дизайна мультимедийного ресурса.

Тема 1.3. Изучение композиции: законы композиции.
Практическое занятие: Принципы построения композиции. Основные понятия и правила композиции в процессе создания мультимедийного ресурса. Композиционный центр (графическая доминанта). Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность. Упражнения тему «Построение композиции».

Тема 1.4. Стиль и образ. Условия формирования стиля, стилеобразующие элементы (цвет, пластика, фактура, шрифт). Графические элементы фирменного стиля.
Лекция: «Стиль как совокупность приемов, направленных на достижение целостности, выразительности и гармонии элементов визуальной коммуникации». Стилизация – упрощение композиционных форм в графическом дизайне.

Практическое занятие: Особенности стилеобразующих элементов. Анализ методов объединения стилеобразующих элементов, формирование стиля.

Тема 1.5. Корпоративный и информационный дизайн в мультимедиа творчестве.
Практическое занятие: Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. Функции фирменного стиля. Элементы фирменного стиля. Формирование айдентики. Основные элементы фирменного стиля. Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок.
Самостоятельная работа: Анализ региональных и федеральных корпоративных, мультимедийных дизайн-проектов.

2. Модуль «Интерактивные цифровые технологии».

Тема 2.1. История и современный этап развития цифровых технологий в контексте развития сферы визуальных искусств в Российской Федерации.
Лекция: «Цифровые технологии в контексте развития виртуальной и дополненной реальности». История, актуальность и перспективы технологий. Основные тренды развития интерактивных цифровых технологий в сфере визуальных искусств. Проблемы внедрения AR/VR – технологий в процессе создания мультимедийных ресурсов.
Практическое занятие: Обзор существующих кейсов по виртуальной и дополненной реальности в мультимедийных проектах.

Тема 2.2. Принципы создания 3D-моделей, виды 3D-моделирования.
Практическое занятие: «Изучение основных понятий 3D-моделирования». Общее представление о работе с программами 3D-моделирования. Сравнительный анализ программ и их возможностей, выявление наиболее выгодных возможностей программ, их функции и особенности. Применение 3D-моделирования в образовательном процессе, школьных и вузовских проектах.

Тема 2.3. Дополненная реальность. Практическое применение. Примеры проектов дополненной реальности и принципы их создания.
Практическое занятие: технология разработки WebAR-приложения. Технологии оптического трекинга: маркерная и безмаркерная технологии. Настройка взаимодействия с объектами дополненной реальности. Создание тренировочного проекта. Экспортирование созданных проектов в необходимые форматы, тестирование на различных устройствах.

Тема 2.4. Виртуальная реальность. Использование объектов виртуальной реальности в процессе создания мультимедийных ресурсов.
Практическое занятие: Установка игрового движка. Интерфейс Unreal Engine 5. Создание проекта в Epic Games. Типы проектов в Unreal Engine. Создание проекта виртуальной реальности по имеющемуся шаблону. Интерфейс программы. Знакомство с основными элементами. Взаимодействие с объектами. Типы перемещения в проекте. Принципы использования объектов виртуальной реальности в мультимедийных проектах.

3. Модуль «Фото- и видеопроизводство».

Тема 3.1. Требования к процессу фото- и видеопроизводства в контексте развития сферы визуальных искусств в Российской Федерации.
Лекция: «Организация фото-видео производства: этапы и технологии». Основные технические характеристики и параметры фото-видео аппаратуры. Организационные и технические требования к процессу фото- видеопроизводства в сфере визуальных искусств с учетом жанра фото-видеосъемки и процесса обработки фото- и видеоконтента.

Практическое занятие: обзор современной фото-и видеоаппаратуры для решения профессиональных задач в сфере визуальных искусств, а также создания мультимедийных ресурсов.

Тема 3.2. Композиция кадра. Основные композиционные приемы.
Лекция «Теория композиции и приемы композиционных решений». Композиции в фото-видео производстве. Законы построения композиции. Целостность, соподчинение, баланс. Композиционный и смысловой центры. Приемы композиционных решений в процессе подготовки фото- и видеоконтента для создания мультимедийных ресурсов.
Практическое занятие: подбор и реализация различных композиционных решений в процессе подготовки фото- и видеоконтента для мультимедийного ресурса.

Тема 3.3. Операторские планы для решения различных творческих задач в процессе создания мультимедийного ресурса.
Лекция: «Виды операторских планов». Разбор видов операторских планов, их особенностей и целей использования. Общий план. Средний план. Крупный план. Средний крупный план. Детальный план. Влияние операторских планов на восприятие и эмоциональную составляющую видеоконтента.
Практическое занятие: тренировочная съемка кадров с различными планами и техническими задачами с использованием различных объективов: «фишай», широкий, портретный, телеобъектив.

Тема 3.4. Съемка портрета с естественным и искусственным освещением.
Лекция «Классические подходы к организации портретной съемки». Особенности работы с естественным светом. Жесткий и мягкий свет. Основные схемы освещения портрета. Съемка в режимное время. Виды портретов. Психологическая работа с моделью во время съемки и постановки в позу в классическом портрете.
Практическое занятие: выполнение практической работы по съемке портрета с разными схемами освещения.

Тема 3.5. Интерфейс и возможности программного обеспечения для обработки фото- и видеоконтента (Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro).
Практическое занятие: Базовая обработка фото- и видеоконтента. Инструментарий программ Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro. Обзор интерфейса программ. Работа в режиме библиотека и редактирование. Импорт файлов. Особенности форматов фото-и видео файлов. Приемы коррекции фото- и видеоконтента (баланс белого, экспозиция и т.д.). Экспорт файлов. Особенности обработки фото- и видеоконтента в процессе создания мультимедийного ресурса.

4. Модуль «Звукорежиссура».

Тема 4.1. Основы теории музыки и акустики в контексте создания мультимедийного ресурса. Базовые элементы музыкального языка.
Лекция: Общее понятие теории музыки и акустики в контексте развития создания мультимедийного ресурса. Базовые элементы музыкального языка: мелодия, ритм, метр, размер, лад, тональность, темп, динамика, тембр, регистр, интервалы, аккорды, гармония, фактура, форма, мелизмы и другие музыкальные построения. Общие требования к созданию современного музыкального произведения в процессе создания мультимедийного ресурса.
Практическое занятие: Проанализировать музыкальное произведение на основе базовых элементов музыкального языка, провести анализ предлагаемого аудиозвукового контента.

Тема 4.2. Основные принципы программной обработки и редактирования аудиозвукового потока.

Лекция: Физика звуковой волны. Свойства звуковой волны и ее характеристики. Спектр звуковой волны. Формы представления звуковой волны. Дискретизация звуковой волны. Процессы сохранения цифрового звука и их принципы. Средства и технологии обработки звуковой информации. Аппаратные и программные средства обработки звуковой информации.
Практическое занятие: создание блок-схемы, иллюстрирующей принципы программной обработки и редактирования аудиозвукового потока.

Тема 4.3. Основы редактирования аудиоклипов.
Практическое занятие: Основные инструменты для редактирования аудиоклипов в Ableton Live. Вырезание, копирование, перемещение и сшивание аудиоклипов. Изменение длительности, ритма и тональности аудиоклипа. Применение эффектов и редактирование параметров в реальном времени. Работа с аудиоклипами: нарезка, редактирование, временное растяжение. Добавление эффектов и фильтров на аудиоклипы в Ableton Live. Практика создания короткого музыкального трека с использованием редактированных аудиоклипов.

Модуль 5. Подготовка итогового проекта.

Тема 5.1. Практическое занятие «Создание мультимедийного ресурса» по направлениям (дизайн, фото- и видеопроизводство, звукорежиссура). Презентация и защита итогового проекта «Мой мультимедийный ресурс»

6. Распределение часов по темам

ТЕМЫ И ВИД ЗАНЯТИЙ (лекция, практическая или самостоятельная работа)		**Количество часов**		
№ п.\п.	Тема	Лекции	Практ.	Самост.
1.	**Модуль «Дизайн мультимедийного ресурса».**	**3**	**6**	**1**
1.1.	Тема 1.1. Основы теории дизайн-проектирования в контексте развития сферы визуальных искусств в Российской Федерации. Базовые элементы дизайн-проекта.	1	1	
1.2.	Тема 1.2. Дизайн-мышление, задачи дизайна. Виды дизайна. Искусственный интеллект как инструмент графического дизайна.	1	1	
1.3.	Тема 1.3. Изучение композиции: законы композиции.		2	
1.4.	Тема 1.4. Стиль и образ. Условия формирования стиля, стилеобразующие элементы (цвет, пластика, фактура, шрифт). Графические элементы фирменного стиля.	1	1	
1.5.	Тема 1.5. Корпоративный и информационный дизайн в мультимедиа творчестве.		1	1
2.	**Модуль «Интерактивные цифровые технологии».**	**1**	**7**	
2.1.	Тема 2.1. История и современный этап развития цифровых технологий в контексте развития сферы визуальных искусств в Российской Федерации.	1	1	
2.2.	Тема 2.2. Принципы создания 3D-моделей, виды 3D-моделирования.		2	
2.3.	Тема 2.3. Дополненная реальность. Практическое применение. Примеры проектов дополненной реальности и принципы их создания.		2	
2.4.	Тема 2.4. Виртуальная реальность. Использование объектов виртуальной реальности в процессе создания мультимедийных ресурсов.		2	
3.	**Модуль «Фото- и видеопроизводство».**	**4**	**6**	
3.1.	Тема 3.1. Требования к процессу фото- и видеопроизводства в контексте развития сферы визуальных искусств в Российской Федерации.	1	1	
3.2.	Тема 3.2. Композиция кадра. Основные композиционные приемы.	1	1	
3.3.	Тема 3.3. Операторские планы для решения различных творческих задач в процессе создания мультимедийного ресурса.	1	1	
3.4.	Тема 3.4. Съемка портрета с естественным и искусственным освещением.	1	1	

3.5.	Тема 3.5. Интерфейс и возможности программного обеспечения для обработки фото- и видеоконтента (Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro).		2	
4.	**Модуль «Звукорежиссура».**	**2**	**4**	
4.1.	Тема 4.1. Основы теории музыки и акустики в контексте создания мультимедийного ресурса. Базовые элементы музыкального языка.	1	1	
4.2.	Тема 4.2. Основные принципы программной обработки и редактирования аудиозвукового потока.	1	1	
4.3.	Тема 4.3. Основы редактирования аудиоклипов.		2	
5.	**Модуль «Подготовка итогового проекта».**		**1**	**1**
5.1.	Практическое занятие «Создание мультимедийного ресурса» по направлениям (дизайн, фото- и видеопроизводство, звукорежиссура).		1	1
	ВСЕГО:	**36**		

III. Формы промежуточной и итоговой аттестации

7. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация осуществляется в форме выполнения слушателями контрольных заданий по каждому модулю.

Примерный перечень заданий для промежуточной аттестации по модулю «Дизайн мультимедийного ресурса»:

Примеры заданий для практических работ в рамках промежуточной аттестации:

• проанализировать стилеобразующие элементы изображения в рамках создания мультимедийного ресурса;

• проанализировать различные мультимедийные дизайн-проекты, дать рекомендации по устранению их усовершенствованию;

• разработать эскиз дизайн-проекта мультимедийного ресурса, продумать этапы его дальнейшей реализации.

• применить технологию SWOT-анализа для создания дизайн-проекта мультимедийного ресурса.

• подготовить доклад, сообщение о концепции дизайн-проекта мультимедийного ресурса, продумать этапы и инструменты его дальнейшей реализации.

Примерный план проведения практического занятия в рамках промежуточной аттестации:

1. Постановка цели и задач

2. Выполнение предложенных практических заданий:

А) Задание 1. Работа с выбором объекта для дизайн-проекта мультимедийного ресурса и его композиционными решениями на основе различных стилей и направлений дизайна.

Б) Задание 2. Работа с цветами и текстурой объекта для дизайн-проекта мультимедийного ресурса в процессе подготовки и воплощения идеи проекта.

В) Задание 3. Работа с текстом в рамках реализации графической идентичности (айдентики) объекта дизайн-проекта мультимедийного ресурса.

4. Проверка работ.

5. Рефлексия

Критерии оценки.

Зачтено:

- Решение логично и последовательно.
- Ответ полно отражает суть вопроса и даёт конкретный вывод.

- Слушатель продемонстрировал понимание и адекватное применение теоретических знаний.
- Решение реалистично и возможно реализовать на практике.
- Соблюдена краткость и ясность изложения.

Не зачтено:

- Отсутствие логической связности или полное отсутствие вывода.
- Незнание или неправильное применение теоретических положений.
- Недостаточно глубокий анализ проблемы, поверхностные рассуждения.
- Несоответствие предлагаемого решения реальной ситуации.
- Недостаточная обоснованность предложений или несвязанность их с условием задачи.

Преподаватель анализирует результаты выполнения практического задания, выявляет сильные и слабые стороны слушателей, даёт рекомендации по улучшению навыков. Рефлексия. Слушатели делятся впечатлениями о прохождении образовательных модулей, отдельных тем программы повышения квалификации, обсуждают сложности, с которыми столкнулись, и предлагают идеи и решения для дальнейшего собственного развития.

Примерный перечень заданий для промежуточной аттестации по модулю «Интерактивные цифровые технологии»:

Примеры заданий для практических работ в рамках промежуточной аттестации:

- проанализировать различные AR/VR-проекты в сфере креативных индустрий, дать рекомендации по устранению их недостатков;
- создать концепцию AR/VR-проекта для мультимедийного ресурса на основе полученных знаний;
- применить технологию SWOT-анализа по создания AR/VR-контента для мультимедийного ресурса.
- подготовить доклад, сообщение о концепции AR/VR-проекта для создания мультимедийного ресурса, продумать этапы и технологии его дальнейшей реализации.

Примерный план проведения практического занятия в рамках промежуточной аттестации:

1. Постановка цели и задач.
2. Выполнение предложенных практических заданий:

А) Задание 1. Работа с AR-контентом для создания мультимедийного ресурса, его теоретическим и практическим построением.

Б) Задание 2. Работа с VR-объектом для создания мультимедийного ресурса, его теоретическим и практическим построением.

В) Задание 3. Работа с 3D графикой в процессе создания AR/VR-контента для создания мультимедийного ресурса.

4. Проверка выполнения практической работы в ходе промежуточной аттестации.
5. Рефлексия.

Критерии оценки.

Зачтено:

- Решение логично и последовательно.
- Ответ полно отражает суть вопроса и даёт конкретный вывод.
- Слушатель продемонстрировал понимание и адекватное применение теоретических знаний.
- Решение реалистично и возможно реализовать на практике.
- Соблюдена краткость и ясность изложения.

Не зачтено:

- Отсутствие логической связности или полное отсутствие вывода.
- Незнание или неправильное применение теоретических положений.
- Недостаточно глубокий анализ проблемы, поверхностные рассуждения.
- Несоответствие предлагаемого решения реальной ситуации.
- Недостаточная обоснованность предложений или несвязанность их с условием задачи.

Преподаватель анализирует результаты выполнения практического задания, выявляет сильные и слабые стороны слушателей, даёт рекомендации по улучшению навыков. Рефлексия. Слушатели делятся впечатлениями о прохождении образовательных модулей, отдельных тем программы повышения квалификации, обсуждают сложности, с которыми столкнулись, и предлагают идеи и решения для дальнейшего собственного развития.

Примерный перечень заданий для промежуточной аттестации по модулю «Фото- и видеопроизводство»:

Примеры практических кейсов по фото-и видеопроизводству в рамках промежуточной аттестации:

- Отработать навыки применения различных композиционных решений в процессе фото-и видеосъемки.
- Создать серию фотографий и операторских планов для решения авторских задач в процессе фото- и видеопроизводства.
- Обосновать и применить различные режимы фото- и видеосъемки, настройки фото- и видеокамеры для создания разножанрового визуального контента.
- Проанализировать интерфейс и возможности Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro в процессе базовой обработки фото- и видеоконтента, изучить технические возможности данного программного обеспечения для решения задач фото- и видеопроизводства в процессе создания мультимедийного ресурса.

Примеры практических заданий для слушателей в рамках промежуточной аттестации:

Задание 1. Постановка цели и задач:

Разработка идеи, составление съемочного плана, технических требований к площадке.

Задание 2. Работа с автоматическим режимом настройки камеры:

Слушатели выполняют фото- и видеосъёмку в автоматическом режиме, используя различные настройки камеры (экспозиция, баланс белого, ISO и т.д.).

Преподаватель проверяет правильность выполнения задания, обращает внимание на ошибки и даёт рекомендации по улучшению.

Задание 3. Работа с ручным режимом настройки фото- и видеокамеры:

Слушатели отрабатывают навыки ручной настройки камеры, экспериментируют с ракурсами, композицией и цветом, операторскими планами.

Преподаватель обращает внимание на использование правил композиции, освещения и цветокоррекции.

Задание 4. Практическая обработка фото-и видеоконтента в Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro:

Слушатели обрабатывают отснятый материал в Adobe Lightroom, Adobe Premiere Pro, добавляют спецэффекты, переходы и титры. Преподаватель проверяет правильность выполнения задания, объясняет технические приемы обработки фото-и видеоконтента для улучшения его качества и восприятия.

Задание 5. Выполнение сюжетной съёмки с актером:

Слушатели проводят съёмку с использованием различных техник и настроек фото-и видеокамеры.

Критерии оценки.

Зачтено:

- Решение логично и последовательно.
- Ответ полно отражает суть вопроса и даёт конкретный вывод.
- Слушатель продемонстрировал понимание и адекватное применение теоретических знаний.
- Решение реалистично и возможно реализовать на практике.
- Соблюдена краткость и ясность изложения.

Не зачтено:

- Отсутствие логической связности или полное отсутствие вывода.
- Незнание или неправильное применение теоретических положений.
- Недостаточно глубокий анализ проблемы, поверхностные рассуждения.
- Несоответствие предлагаемого решения реальной ситуации.
- Недостаточная обоснованность предложений или несвязанность их с условием задачи.

Преподаватель анализирует результаты выполнения практического задания, выявляет сильные и слабые стороны слушателей, даёт рекомендации по улучшению навыков. Рефлексия. Слушатели делятся впечатлениями о прохождении образовательных модулей, отдельных тем программы повышения квалификации, обсуждают сложности, с которыми столкнулись, и предлагают идеи и решения для дальнейшего собственного развития.

Примерный перечень заданий для промежуточной аттестации по модулю «Звукорежиссура»:

Примеры для практических работ в рамках прохождения промежуточной аттестации:

- проанализировать различные проекты в сфере звукорежиссуры, их стилистические особенности и элементы музыкального языка;
- разработать набросок музыкального проекта и продумать этапы его дальнейшей реализации.
- создать концепцию проекта электронной музыки на основе полученных знаний для создания мультимедийного ресурса
- применить технологию SWOT-анализа в процессе производства мультимедийного ресурса.
- подготовить доклад, сообщение о концепции реализации звукорежиссерского проекта, продумать этапы и технологии его дальнейшей реализации.

Примерный план проведения практического занятия в рамках промежуточной аттестации:

1. Постановка цели и задач
2. Выполнение предложенных практических заданий:

А) Задание 1. Работа со звуковой библиотекой в процессе обработки аудиоконтента на программном обеспечении для создания мультимедийного ресурса.

Б) Задание 2. Работа midi-контроллерами и мелодическими инструментами в процессе производства мультимедийного ресурса.

В) Задание 3. Работа эффектами и плагинами в процессе автоматизация аудио звуковых композиций.

4. Проверка работ.
5. Рефлексия.

Критерии оценки.
Зачтено:
- Решение логично и последовательно.
- Ответ полно отражает суть вопроса и даёт конкретный вывод.
- Слушатель продемонстрировал понимание и адекватное применение теоретических знаний.
- Решение реалистично и возможно реализовать на практике.
- Соблюдена краткость и ясность изложения.

Не зачтено:
- Отсутствие логической связности или полное отсутствие вывода.
- Незнание или неправильное применение теоретических положений.
- Недостаточно глубокий анализ проблемы, поверхностные рассуждения.
- Несоответствие предлагаемого решения реальной ситуации.
- Недостаточная обоснованность предложений или несвязанность их с условием задачи.

Преподаватель анализирует результаты выполнения практического задания, выявляет сильные и слабые стороны слушателей, даёт рекомендации по улучшению навыков. Рефлексия. Слушатели делятся впечатлениями о прохождении образовательных модулей, отдельных тем программы повышения квалификации, обсуждают сложности, с которыми столкнулись, и предлагают идеи и решения для дальнейшего собственного развития.

Отметка о зачете	**Показатели оценивания**
зачтено	Теоретическое содержание модуля освоено полностью, необходимые практические компетенции сформированы, контрольные задания выполнены.
	Теоретическое содержание модуля освоено полностью, основные практические компетенции в основном сформированы, контрольные задания выполнены с незначительными ошибками.
не зачтено	Теоретическое содержание модуля не освоено, необходимые практические компетенции не сформированы, контрольные задания либо не выполнены, либо содержат грубые ошибки.

8. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация осуществляется в виде выполнения и защиты итогового проекта «Мой мультимедийный ресурс», а также итогового комплексного зачета, в ходе которого проверяется сформированность у обучающихся компетенций, приобретенных в результате освоения тем, предусмотренных программой. К итоговой аттестации допускаются обучающиеся, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по все модулям, предусмотренным программой.

IV. Организационно-педагогические условия реализации программы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ «О развитии креативных

(творческих) индустрий в Российской Федерации»;

3. Постановление Правительства Российской Федерации от 31 октября 2002 г. № 787 «О порядке утверждения Единого тарифно-квалификационного справочника работ и профессий рабочих, Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих» (с изменениями и дополнениями);

4. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н «Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер»

5. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «29» мая 2015 г. № 332н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по видеомонтажу»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «22» декабря 2014 г. № 1077н «Об утверждении профессионального стандарта «Фотограф»;

7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 4 июня 2014 г. № 357-н «Об утверждении профессионального стандарта «Оператор средств массовой информации»;

8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 885 «О практической подготовке обучающихся»;

9. Приказ Минздравсоцразвития Российской Федерации от 11.01.2011 № 1н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования»;

10. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 24.03.2025 № 266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

11. Приказ Минтруда Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403);

12. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (с изменениями и дополнениями);

13. Письмо Минобразования Российской Федерации от 26.06.2003 № 14-55-784ин/15 «О примерных нормах времени для расчета объема учебной работы и основных видов учебно-методической и других работ, выполняемых профессорско-преподавательским составом образовательных учреждений высшего и дополнительного профессионального образования» (далее – Письмо Минобразования РФ от 26.06.2003 № 14-55-784ин/15);

14. Устав ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» и иные локальные нормативные акты РГИСИ и филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства».

Литература основная:

1. Афанасьев, В.О. Развитие модели формирования бинокулярного изображения виртуальной 3D - среды. // Программные продукты и системы. Гл. ред. м.-нар. Журнала «Проблемы теории и практики управления», Тверь, 4, 2004. С. 25–30.

2. Бабкин, Е.В. Фото и видео. Как пользоваться фотоаппаратом и видеокамерой. Справочник / Е.В. Бабкин, А.И. Баканов, Г.И. Белов, и др.. – М.: Дрофа, 2013 – 384 с. – ISBN: 5-7107-0422-9.

3. Берман, Д. Do good design: как дизайнеры могут изменить мир / Дэвид Берман [Электронный ресурс]. – Пер. с англ. – СПб : Символ-Плюс, 2011. – Режим доступа : URL :

https://vk.com/doc1840617_361798566?hash=9LM5zV27nmBfY2muYF0rPVetJ4w8fNcBodgt23rNKB4 (Дата обращения: 01.09.2024).

4. Вайда, В.Г. Киновидеосъемка при искусственном освещении : учеб.-метод. пособие по курсу «Мастерство кино- и телеоператора» / В.Г. Вайда; Моск. гос. ун-т культуры. – Москва : МГУК, 1996. – 46 с.

5. Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity. / Пер. с англ. Рагимов Р.Н. - М.: ДМК Пресс, : ил. – 2016. – 316 с.

6. Ермаков, Н.А. Применение технологии дополненной реальности в системе организации совместной работы над объектами в реальном мире // Вопросы науки и образования. – 2019. – № 13 (60). – С. 4-19.

7. Келби, С. Цифровая фотография [Текст] : простые советы как сделать ваши фотографии похожими на снимки профессиональных фотографов : готовые рецепты : [полноцветное издание] / Скотт Келби ; [перевод с английского и редакция В.Р. Гинзбурга]. – Москва [и др.] : Вильямс, 2017. – 227 с. – ISBN 978-5-8459-1960-1.

8. Лапин, А.И. Фотография как... / Александр Лапин. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Л. Гусев, 2004. – 321 с. – ISBN 5-211-04456-85.

9. Маклецова, Т.И. Теория и методология дизайна : конспект лекций / Т.И. Маклецова. – Витебск : УО «ВГТУ», 2018.– 97 с. ISBN 978-985-481-555-8.

10. Михеева, М.М. Введение в дизайн-проектирование / М.М. Михеева ; МГТУ им. Н.Э. Баумана [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://design.bmstu.ru/ru/metodichki /Bakalavriat / Vvedenie%20v%20professiiu.pdf (Дата обращения: 01.09.2024).

Дополнительная литература:

1. Иванова, А.В. Технологии виртуальной и дополненной реальности: возможности и препятствия применения / Стратегические решения и риск-менеджмент. – 2018. – № 3 (106). – С. 88-107.

2. Иттен, И. Искусство цвета / Иоханнес Иттен ; [пер. с нем. Л. Монаховой]. – 4-е изд. - Москва : Д. Аронов, 2007. – 94, [1] с. : ил., цв. ил.; 21 см. – ISBN 978-5-94056-015-6.

3. Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества / Н.Б. Кириллова. – Москва : Академический проект, 2016. – 157 с. – ISBN 978-5-8291-1973-7. – EDN YSKGIN.

4. Компьютерная графика: учебно-методический комплекс / А.А. Дробыш, А.В. Ражнова, А.Ю. Зуенок [Электронный ресрус]. – Минск, БНТУ, 2018. – Режим доступа URL : https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/48626/Kompyuternaya_grafika.pdf?sequence=1&isAllowed=y&ysclid=l8e3pbg3ej47690554 (Дата обращения: 01.09.2024).

5. Морозов, С.А. Творческая фотография : [Фотоальбом] / С.А. Морозов – 2-е изд., испр. – Москва : Планета, 1986. – 413 с.

6. Мортенсен, У. Модель. Проблемы позирования / У. Мортенсен– Учебное пособие по фотографии, иллюстрированное. – Москва. – 2012. – 239 с. – ISBN 978-5-903788-64-4.

7. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е.Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е.Э. Павловская. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 119 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-534-11671-7.

8. Найсторм, Б. Шаблоны игрового программирования. // RobertNystrom. – 2014 – 354 с.

9. Пожарская, С.Г. Фотомастер: Кн. о фотографах и фотографии / С.Г. Пожарская – М. : Пента, 2001. – 335 с. – ISBN 5-88950-026-0.

10. Редько, А.В. Основы фотографических процессов : Теория и практика : Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Приборостроение» и «Оптико-электрон. приборы и системы» / А.В. Редько. - 2. изд., доп. и испр. – СПб. : Лань, 1999. – 510, с. – ISBN 5-8114-0146-923.

Интернет-ресурсы:

1. Академия видеомонтажа : [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL : https://free-video-editors.ru (Дата обращения: 01.09.2024)
2. Библиотека программиста [Электронный ресурс]: – Режим доступа URL : https://proglib.io/?ysclid=lj6vdqnom 327888559 (дата обращения 10.09.2024).
3. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс] : – Режим доступа URL : http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/35268/1/978-5-7996-1046-3.pdf (дата обращения 10.09.2024).
4. Материалы высшей школы режиссеров и сценаристов : [Электронный ресурс]. – Режим доступа URL : https://kinoshkola.org/pages/f658c37a-3588-46f3-938b-9b611916e89c (Дата обращения: 01.09.2024)
5. Уроки фотошопа с нуля - Adobe Photoshop с 2019-2021 : [видеуроки] / Мария Тудеми [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL : https://www.youtube.com/playlist?list=PL30ZzYn5yk1kd8FZykk726fgR8_UvShpw (Дата обращения: 01.09.2024)
6. Учебник цифровой фотографии : [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL : http://www.cambridgeincolour.com/ru/tutorials.htm (Дата обращения: 01.09.2024)

10. Материально-технические условия реализации программы

Кадровые ресурсы

Кадровые условия реализации программы обеспечиваются привлечением высококвалифицированных преподавателей, специалистов-практиков в сфере фото-видеопроизводства, визуального искусства, звукорежиссуры, а также педагогического состава Школы креативных индустрий филиала ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства».

Технические средства обучения

Компьютерное и мультимедийное оборудование (компьютеры, экраны, интерактивные дисплеи, фотокамеры, картридеры, флеш-накопители); студийный свет, видео- и аудиовизуальные средства обучения. Программное обеспечение по направлению «фотопроизводство»: Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, Adobe LightRoom, Adobe PremierePro. Наличие доступа слушателей к информационно-телекоммуникационной сети Интернет.

Условия филиала РГИСИ в г. Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

Филиал ФГБОУ ВО РГИСИ в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства» обеспечивает необходимые условия для реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации. Каждый обучающийся обеспечен доступом к библиотечным, электронным и цифровым ресурсам, а также к фото-видеооборудованию, компьютерной технике, использующейся в учебном процессе.

Учебные аудитории

Аудитории, оснащенные презентационным мультимедийным оборудованием (ПК с классическим программным обеспечением и доступом к сети Интернет, мультимедийный проектор или ЖК-панель диагональю не менее 47”, интерактивная доска, интерактивная SMART-панель, аудио оборудование); компьютерные классы (не менее 12 рабочих станций с широкополосным доступом к сети Интернет), фото-и видеоаппаратура, студийное оборудование для осуществления программы повышения квалификации.

Дополнительное оборудование

Персональные компьютеры с ПО для обработки визуального контента, фото-видеотехника, студийный свет, доступ к сети Интернет через wi-fi, канал интернет не менее 100 Мбит/сек.

V. Календарный учебный график

6 дней по 6 академических часов, включая зачет по защите практической работы

График учебного процесса

Расписание.