

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

УТВЕРЖДЕНО
Председатель УМС
факультета Медиакоммуникаций и
аудиовизуальных искусств
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направление подготовки: 51.03.02 Народная художественная культура

Профиль подготовки: Руководство студией анимационного видеотворчества.

Преподаватель

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: Очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель курса: дать базовые знания в области аудио-визуальной культуры, привить навыки практических действий по разработке, предъявлению и анализу аудио-визуальных образов в сфере кинематографа.

Задачи курса:

- ознакомить студентов с терминосистемой и понятийным аппаратом аудио-визуальных технологий;
- дать характеристику основным аудиовизуальным технологиям в киноискусстве;
- привить навыки анализа форм аудиовизуальной культуры;
- познакомить студентов со спецификой аудиовизуального восприятия;
- дать знания по практическому применению технологий в области аудиовизуальной культуры;
- показать технологический цикл разработки аудиовизуального продукта в сфере кинематографии.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Аудиовизуальные технологии» относится к обязательной части структуры ОПОП по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Дисциплина изучается в 3м семестре.

Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения таких дисциплин, как: «История. искусств», «Съемочное мастерство», «Рисунок», «Объемно-кукольная анимация».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для завершающей стадией изучения таких дисциплин как «Техника и технология анимационного производства», «Анимационная реклама», «Мастерство режиссера анимационного фильма».

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций УК-5, ОПК-2 в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенции	Результаты обучения. <i>Выпускник должен:</i>
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-	УК-5.1 - Демонстрирует толерантное восприятие социальных и культурных различий, уважительное и бережное	Знать: особенности национальных культур; формы межкультурного общения в сфере театрального искусства, театрального образования;

<p>историческом, этическом, и философском контекстах.</p>	<p>отношению к историческому наследию и культурным традициям</p> <p>УК-5.2 - Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп</p> <p>УК-5.3 - Проявляет в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России</p> <p>УК-5.4 - Сознательно выбирает ценностные ориентиры и гражданскую позицию; аргументировано обсуждает и решает проблемы мировоззренческого, общественного и личностного характера</p>	<p>способы налаживания контакта в межкультурном взаимодействии; способы преодоления коммуникативных барьеров;</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> ориентироваться в различных ситуациях межкультурного взаимодействия; устанавливать конструктивные контакты в процессе межкультурного взаимодействия; учитывать особенности поведения и мотивации людей различного социального и культурного происхождения; применять в межкультурном взаимодействии принципы толерантности; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками создания благоприятной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач; навыками конструктивного взаимодействия с людьми с учетом их социокультурных особенностей
<p>ОПК-2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>ОПК-2.1 –знает роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества; основные термины и понятия в области информационных технологий; характеристики базовых информационных процессов сбора, передачи, обработки, хранения и представления информации, а также</p>	<p>Знать: принципы работы современных информационных технологий</p> <p>Уметь: применять для решения своих профессиональных задач принципы работы современных информационных технологий.</p> <p>Владеть: принципами работы современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.</p>

	<p>средства реализации базовых информационных процессов.</p> <p>ОПК – 2.2. Умеет осуществлять обоснованный выбор инструментальных средств информационных технологий для решения профессиональных задач, выбирать и применять современные программные средства; работать с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;</p> <p>ОПК – 2.3. Владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации; навыками работы с различными программными продуктами</p>	
--	--	--

В результате изучения дисциплины студент должен знать:

- Современные медиатехнологии, их применение в аудиовизуальной сфере.

Студент должен уметь:

- Использовать современные медиатехнологии для решения творческих задач.

Студент должен иметь представление:

- о возможностях современных медиатехнологий.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Аудиовизуальные технологии» составляет 2 зе (72 акад. ч.), из них контактных - 34 акад.ч.; СРС - 11 акад.ч., форма контроля- 27 ак.ч. (экзамен в 3м семестре).

4.2. Структура дисциплины

№ п/ п	Раздел дисциплины	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной
			л е к	се м	Пр	инд.	са м	
1	Тема 1. Знакомство с программой. Обзор современных медиатехнологий	3			3		2	
2	Тема 2. Motion capture	3			3			Дискуссия
3	Тема 3. Реклама	3			3		2	Семинар Дискуссия
4	Тема 4. Анимация фотографий	3			3			
5	Тема 5. Медиатехнологии в современном телевидении	3			3		2	Дискуссия
6	Тема 6. Компьютерные игры	3			3		2	Семинар Дискуссия
7	Тема 7. Мультимедийная презентация	3			4			
8	Тема 8. Flash-презентации и заставки	3			3		2	
9	Тема 9. Flash-заставка	3			3			Дискуссия
10	Тема 10. Мультимедийные открытки	3			3		1	
11	Тема 11. Обеспечение массовых мероприятий. Лазерные шоу	3			3			Экзамен (27 ак.ч.)
	Общее количество часов по учебному плану: 72 ак.ч.				34		11	27

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

Тема 1. Знакомство с программой. Обзор современных медиатехнологий.

Термин мультимедиа образован из слов «мульти» - много, и «медиа» - среда, носитель, средство сообщения. Мультимедийные технологии начали развиваться сравнительно недавно благодаря росту вычислительных возможностей и развитию технических средств ПЭВМ (большие объемы памяти, быстроедействие, звуковые и видеокарты); появлению и массовому внедрению новых носителей информации, таких, как CD- и DVD-диски. Важную роль также сыграла разработка методов быстрого и эффективного сжатия данных. Мультимедийные технологии применяются для информационного обеспечения различных сфер человеческой деятельности.

Тема 2. Motion capture. Метод применяется в производстве CGI-мультфильмов, а также для создания спецэффектов в фильмах¹.

Технология motion capture: уже через несколько минут после съёмки можно получить предварительный результат и понять, стоит ли переснимать/перекомпоновывать сцену.

Преимущества: реализм движений. Некоторые особенности движения людей, такие как перенос центра тяжести и амортизация после прыжка, трудоёмки в реализации.

Тема 3. Реклама

В рекламной деятельности мультимедийные технологии являются технологиями создания рекламной продукции. С помощью средств мультимедиа создаются рекламные видео-и аудиоролики, разрабатываются логотипы и анимированные баннеры, оформляются рекламные буклеты. Современные рекламные видеоролики делятся следующим образом: игровые или постановочные, в которых задействованы актёры; анимационные² или мультипликационные - с участием анимированных рисованных героев; комбинированные, в которых участвуют как актёры, так и анимированные персонажи.

¹ **Маркерная система motion capture**, где используется специальное оборудование. На человека надевается костюм с датчиками, он производит движения, требуемые по сценарию, встаёт в условленные позы, имитирует действия; данные с датчиков фиксируются камерами и поступают в компьютер, где сводятся в единую трёхмерную модель, точно воспроизводящую движения актёра, на основе которой позже (или в режиме реального времени) создаётся анимация персонажа. Также этим методом воспроизводится мимика актёра (в этом случае на его лице располагаются маркеры, позволяющие фиксировать основные мимические движения).

Безмаркерная технология, не требующая специальных датчиков или специального костюма. Безмаркерная технология основана на технологиях компьютерного зрения и распознавания образов. Актёр может сниматься в обычной одежде, что сильно ускоряет подготовку к съёмкам и позволяет снимать сложные движения (борьба, падения, прыжки, и т. п.) без риска повреждения датчиков или маркеров. Несколько практически применимых безмаркерных систем были разработаны в последние годы^{[1][2]}, хотя исследования подобной технологии проводятся уже долгое время^[3]. На сегодняшний день существует программное обеспечение «настольного» класса для безмаркерного захвата движений^[4]. В данном случае не требуется специального оборудования, специального освещения и пространства. Съёмка производится с помощью обычной камеры (или веб-камеры) и персонального компьютера.

² У анимации в рекламе существует ряд преимуществ, существенно расширяющих возможности воздействия рекламного ролика на аудиторию. Часть из них относится к области психологии. Мультфильм вызывает более благосклонное отношение, а участие в комбинированном ролике анимированного персонажа делает ролик забавным и оригинальным. Поэтому такой ролик чаще воспринимается как игра или развлечение, а не попытка заставить зрителя купить какой-то товар. Другие преимущества носят технический характер. Рисованные персонажи помогают воплотить в жизнь любые фантазии сценариста и режиссера, сделав рекламу зрелищной и запоминающейся. В анимированных роликах часто используются фантастические существа, «оживают» различные предметы. Кроме того, ролик с компьютерной анимацией чаще оказывается дешевле игрового.

Тема 4. Анимация

Компьютерную анимацию принято подразделять на двумерную и трехмерную. В общих словах можно сказать, что двумерная (2D) графика и анимация - это совокупность средств и приемов для рисования изображений на плоскости. В то время как трехмерная (3D)³ графика предназначена для имитации фотографирования или видеосъемки трехмерных образов объектов, которые должны быть предварительно подготовлены в памяти компьютера. Под анимацией сцены понимается автоматизированный процесс визуализации последовательности изображений, называемых кадрами, каждый из которых фиксирует некоторые изменения состояния этой сцены. Созданную анимацию можно просматривать непосредственно в окнах проекций; при этом изображения объектов будут выглядеть примитивно, а многие эффекты освещения, материалов, внешней среды не могут быть воспроизведены. Для отладки анимации удобно пользоваться командами создания и просмотра эскизов - упрощенных вариантов анимации, сохраняемых в виде файлов формата AVI и просматриваемых с помощью любого универсального проигрывателя.

Тема 5. Медиа технологии в современном телевидении

Интернет-телевидение. Этот вид на сегодня стал самым передовым. Благодаря развитию Всемирной сети, интернет-телевидение имеет неограниченные возможности и практически любой транслирующийся канал доступен для просмотра в любой точке мира, где есть подключение. Сигнал передается в цифровом формате как по кабельным коммуникациям, так и по беспроводной связи.

Мобильное телевидение Смотреть телепрограммы стало возможно через сотовый телефон с поддержкой GPRS-соединения с Сетью. В России услуга предоставляется с 2004 г., но качество изображения было далеко не лучшее, а стоимость высокой. Низкая скорость интернета тоже была помехой. Впоследствии стали появляться сети 2G, 3G, и 4G. Мобильные устройства также изменились.

Smart TV. С середины 50-х гг. 20 ст. телевидение стало самым массовым средством информации. Количество телеприемников у населения стремительно росло. К началу III тысячелетия телевизор был в каждом доме. Казалось будущее за телевидением, но с появлением интернета популярность ТВ пошатнулась. С развитием интернет-телевидения у зрителя появилась возможность выбора. Теперь смотреть любую передачу, фильм или спортивный матч стало возможно в любое время и в любом месте.

Тема 6. Компьютерные игры

На сегодняшний день, компьютерные игры стали неотъемлемой частью медиаиндустрии. Так же можно сказать, что игры были отмечены своим колоссальным ростом среди других медиаресурсов. Можно указать три ключевых причины подобного роста.

³ Трехмерное моделирование и анимация выполняются в программах 3D Studio Max, Adobe After Effects, Maya, Lightwave 3D, Realsoft 3D, Bryce, Blender. В 3D графике вводятся новые понятия, связанные с моделированием объектов и окружающей среды, такие, как сцена, окна проекций, модификаторы, визуализация.

1) рынок видеоигр не зависит напрямую от рекламы, объемы, которой под влиянием кризиса, во всей медиасфере, значительно снизились. Одновременно с этим, необходимо отметить, что на современном этапе возрастает доля рекламы в сегменте видеоигр.

2) игровые консоли нового поколения, выпущенные на рынок в 2013-2015 гг. оказались настолько успешны, что не теряют популярности на протяжении последнего периода.

3) наконец, контент видеоигр, постоянно и быстро развивается, с учетом актуальных тенденций и потребностей конечного потребителя (то есть того, что волнует аудиторию на данном этапе жизни)

Мультимедийные игры (Flash-игры) с включением рекламируемых товаров, объектов, услуг. Одним из главных направлений развития рекламы в игровой интернет-индустрии на сегодняшний день являются Flash-игры. Формат продвижения товаров и услуг в Интернете в виде интерактивных рекламных Flash-игр появился сравнительно недавно и сразу же доказал свою необычайную эффективность как по сравнению с традиционными баннерами, так и с более новыми rich-медиа (rich media – технология изготовления рекламных материалов, с ее помощью рекламу можно сделать более занимательной и интерактивной, однако такая реклама более сложна в изготовлении, чем анимированная картинка).

Тема 7. Мультимедийная презентация

С развитием компьютерных технологий появился новый вид рекламной презентационной продукции в виде компьютерных мультимедиапрезентаций с записанной на них структурированной информацией, сопровождаемой фотографиями и видеороликами, 3D-графикой и звуковой дорожкой. Мультимедиа презентации – современный способ подачи информации под девизом "максимум информации за минимум времени".

Главное достоинство мультимедиапрезентаций по сравнению с обычными печатными материалами (буклетами, брошюрами и т.п.) в том, что компакт-диск вмещает в себя очень большой объем разнообразной информации. Создав мультимедиапрезентационный диск своей компании, заказчик получает в свои руки очень гибкий инструмент для проведения PR-акций и продвижения собственного продукта на рынке.

Мультимедийные презентации могут быть проведены человеком на сцене, показаны через проектор или же на другом локальном устройстве воспроизведения. Широковещательная трансляция презентации может быть как "живой", так и предварительно записанной. Широковещательная трансляция или запись могут быть основаны на аналоговых или же электронных технологиях хранения и передачи информации. Стоит отметить, что мультимедиа в онлайн может быть либо скачана на компьютер пользователя и воспроизведена каким-либо образом, либо воспроизведена напрямую из Интернета при помощи технологий потоковой передачи данных.

Мультимедийная презентация может быть выполнена в виде динамичного ролика, мультфильма или мультимедийного буклета. В основе презентаций, как правило, находится ролик, содержащий информацию о компании, ее продукции и услугах. Это могут быть и тексты, и изображения, и диаграммы с показателями деятельности компании.

Мультимедийные презентации выгодно отличаются от традиционной рекламы возможностью использования новейших компьютерных разработок. Мультимедиапрезентация совмещает в себе функции справочника, буклета, каталога, проспекта, включает видео- и аудиоматериалы.

Презентация состоит из отдельных разделов, которые содержат определенное количество страниц, разработанных в едином стиле, снабженных некоторым количеством команд. Физически она записана на компакт-диск с самозапускающимся интерактивным программным модулем, который стартует, когда пользователь вставляет CD/DVD-диск в компьютер. Каждая презентация имеет свой уникальный дизайн и систему интерактивных меню. Текстовая информация дополняется большим количеством слайдов и видеофрагментов. В презентацию

может быть встроен корпоративный фильм или трехмерный видеоролик в том случае, если компания представляет какие-либо технологические продукты или проекты.

Наиболее часто встречаются следующие *варианты реализации и применения мультимедийных презентаций*:

- демонстрация на компьютере и (или) на большом экране (в торговых и развлекательных комплексах, на выставках, семинарах, конференциях, во время встреч с зарубежными партнерами);
- распространение специальных презентационных рекламных средств (CD-визитки).

Некоторые промышленные компании заказывают анимированные схемы, наглядно представляющие производственный процесс. Презентация обязательно сопровождается удобной системой навигации, может быть выполнена на разных языках и озвучена профессиональным диктором. Многие компании во всем мире бесплатно рассылают подобные презентации о себе всем заинтересованным лицам после отправления соответствующей заявки на сайте компании или другим способом.

Структура мультимедийной презентации может включать в себя следующую информацию: история создания и развития фирмы; описание деятельности, структура подразделений, технологии работы; деловые партнеры; персонал высшего звена; достижения компании; планы на будущее.

Тема 8. Flash-презентации и заставки. Это мультимедийное средство, используемое, когда нужна очень яркая и четкая подача информации, помогающее рекламодателю найти новых клиентов при участии в выставках, проведении презентаций новых товаров и услуг, обеспечивающее информационную поддержку партнеров и дилеров. Мультимедийные Flash-презентации сочетают в себе динамику, звук и изображение, что значительно улучшает восприятие бизнес-информации. Благодаря использованию мультимедиапрезентации можно более эффективно донести конкурентные преимущества бизнеса в рекламной концепции до своих потенциальных клиентов, партнеров, инвесторов. Динамичные презентации, созданные в корпоративном ключе, выступают как отличная поддержка имиджа для B2B компаний. С помощью мультимедийных презентаций можно привлечь внимание клиентов к определенным товарам или обучить пользованию услугами.

Flash-презентация представляет собой следующий этап после организации и раскрутки *сайта* в Интернете. Эта разновидность рекламного продукта достаточно быстро и вполне заслуженно утверждается на рынке компьютерных технологий. Стоимость их разработки и тиражирования в десятки раз ниже создания рекламных роликов на ТВ, не говоря уже об их демонстрации, а информативность и зрелищность зачастую гораздо выше. Стоимость разработки *Flash-презентации* сопоставима с мультимедийной презентацией, но выгодно отличается от нее легкостью и возможностью быть представленной в сети Интернет.

Возможности интерактивной системы навигации значительно расширяют рамки обычного презентационного видеофильма, в котором возможен только линейный способ подачи информации. Анимация, звук, 3D-графика, видеообмен в прямом эфире, многопользовательский режим – вот неполный перечень технических возможностей, которые могут быть интегрированы в единое мультимедийное пространство.

Flash-технологии – одно из наиболее востребованных направлений современного Интернета и анимации.

Тема 9. Flash-заставка. Это рекламное изображение, дающее возможность посредством современных интернет-технологий кратко и в красках рассказать посетителю сайта о

возможностях фирмы или особенностях рекламируемого бизнеса, еще до того, как он попадет на внутренние страницы сайта рекламодателя.

Flash-заставки являются неотъемлемой частью раскрутки сайта в сети Интернет. На многих сайтах в Интернете можно увидеть Flash-заставки, отражающие направление деятельности компании. Такие заставки – продукт технологии создания интерактивного контента от компании Macromedia. Кроме Flash-заставок технология применяется при создании анимационных игр, интерактивных элементов внутренних страниц сайта и тому подобного. Flash-технологии настолько вжились в веб-дизайн, что в наши дни трудно представить себе серьезный сайт без анимированных элементов – заставок, Flash-картинок, баннеров и прочих подобных вставок – активных элементов сайта. Эти элементы как бы "оживляют" дизайн сайта, делают его приятнее и удобнее в использовании, позволяют сайту выглядеть и быть оригинальным и современным.

Мультимедийная Flash-заставка должна быть легкой (быстро грузиться), это одно из основных требований, ну и, конечно же, она должна привлекать внимание посетителя. Длительность Flash-заставки может позволить использовать закадровый голос, что сопоставимо с видеорекламой на телевидении и говорит о высокой эффективности для привлечения потенциальных клиентов и партнеров.

Тема 10. Мультимедийные открытки. На сегодняшний день мультимедийная открытка является современным и оригинальным способом использования технологий директ-маркетинга и электронных рассылок, так как одной из наиболее эффективных форм коммуникации стала электронная почта. Использование интерактивной мультимедийной открытки может иметь несколько целей: сообщение, передача информации, корпоративное приглашение, электронное поздравление, рекламное послание и т.д. Однако все вышеперечисленное подчинено одной главной цели – информированию.

Важной составляющей любого информативного механизма является эмоциональная нагрузка. Именно поэтому мультимедийная открытка призвана легко, а главное, эффективно привлекать к себе внимание и вызывать положительную реакцию. Благодаря динамичному изображению, неординарному дизайну, виртуальному оформлению, использованию музыки и других звуковых эффектов мультимедийная открытка позволяет в десятки раз повысить эмоциональный фон послания, а следовательно, эффективность коммуникации по средствам e-mail рассылки.

Значительный компонент любой открытки – смысловая емкость. Лексическое наполнение открытки часто ограничивается коротким текстом, отдельными словами или незаконченными фразами. Однако, в отличие от обычных бумажных, статичных открыток, механизмы мультимедиа позволяют информировать вообще без слов, предлагая взамен анимацию, движущуюся картинку или часть изображения, мультипликационные слайды, нестандартный арт-дизайн электронных открыток или любой другой пример полета фантазии дизайнера и клиента.

Таким образом, мультимедийные открытки открывают огромные возможности для различного воплощения рекламной информации, доступной как отдельному человеку, так и группе людей одной компании или фирмы.

Тема 11.

Обеспечение массовых мероприятий. Лазерные шоу.

Организация лазерного шоу⁴ начинается с творческой части. Художественно-постановочная группа компании «ЛазерМИКС» связывается с режиссером мероприятия. Внимательно

⁴ Создание полностью смонтированного лазерно-музыкального клипа продолжительностью всего 1 минута - это кропотливая студийная работа, занимающая в зависимости от сложности - от нескольких дней до нескольких недель, поэтому график предстоящих работ формируется на 2-3 месяца вперед.

обсуждаются все детали сценария, принимаются во внимание все пожелания заказчика по работе лазера, в том числе к визуальному анимационному ряду.

Интересным примером стало аудиовизуальное шоу с использованием лазера и одновременным исполнением симфонической музыки ведущими оркестрами мира. Наглядным примером стало лазерное Рождественское шоу в Лондоне 2015 года под живое исполнение Лондонского Филармонического оркестра и мировых звёзд вокала, вызвавшее положительный эмоциональный резонанс публики. Также интересным примером является исполнение оперы Джузеппе Верди «Аида» в 1911 у стен египетских пирамид с использованием сложной структуры лазеров, имитировавших торжественный проход воинов Радамеса сквозь публику. Квинтессенция стилей и направлений с использованием лазерного шоу и живых музыкантов, оркестров и певцов расширяет рамки восприятия материала публикой.

Для плодотворной работы художника необходимо как можно раньше получить варианты фонограмм и общий сценарий предстоящего мероприятия (при отсутствии фонограмм, обширная фонотека позволяет выбрать музыкальный пролог или эпилог мероприятия). Также для работы художнику-аниматору требуются распечатки или эскизы логотипов/товарных знаков, утвержденных рисунков персонажей шоу.

Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция – консультация, видеолекция,

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях практического и индивидуального типов) и самостоятельную (самоподготовка к занятиям практического и индивидуального типов) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ в предлагаемой методике обучения выступает использование практических форм проведения занятий (интерактивные занятия, выездные съемки, просмотр и обсуждение фильмов и телепрограмм)) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. **Практические занятия** дают необходимый фундамент теоретических и прикладных знаний по съемочному мастерству, формируют словарный запас профессиональной деятельности, рассматриваются исторические этапы развития и становления национальных киношкол и телестудий. На практических занятиях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Проводимые в активной и интерактивной форме **практические занятия** позволяют студентам самостоятельно выполнить съемочные работы, заданные преподавателем.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование творческого мышления и сознания, способствующих профессиональному ориентированию в современной жизни, приобретению навыков профессиональной видеосъемки.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине обеспечивает:

- закрепление знаний и навыков, полученных студентами в процессе занятий практического, индивидуального типов;
- формирование навыков работы с периодической, научной литературой, и

информационными ресурсами Интернет;

- формирование творческого мышления и развития творческих навыков;
- формирование творческой личности и развитие в профессиональной среде;
- формирование практических навыков работы с различным съемочным и осветительным оборудованием

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Для текущего контроля успеваемости (промежуточной аттестации) при освоении дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Основными видами самостоятельной работы являются:

- выполнение заданий разнообразного характера (выполнение тренировочных тестов и т.п.)
- выполнение индивидуальных заданий,
- изучение основной и дополнительной литературы,
- поиск и сбор информации по дисциплине в периодических печатных и интернет-изданиях,
- подготовка и написание рефератов, эссе, докладов и т.п.,
- подготовка презентации с использованием новейших компьютерных технологий;
- методические рекомендации, библиотечные ресурсы, электронные библиотечные ресурсы.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - <i>опрос</i> - <i>участие в дискуссии на практическом занятии</i>	<i>зачтено/не зачтено</i>
- <i>тестовые задания</i>	<i>Зачтено (не менее 50% ответов даны правильно) / не зачтено (менее 50 % ответов даны правильно)</i>
Промежуточная аттестация Экзамен	<i>отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно</i>

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«Отлично»/ зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») в полном объеме на уровне «высокий». При этом студент глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает;

	<ul style="list-style-type: none"> - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения; - свободно владеет терминологией по дисциплине
«Хорошо»/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») на уровне «хороший».</p> <p>При этом студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения; - владеет терминологией по дисциплине
«Удовлетворительно»/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) на уровне «удовлетворительный».</p> <p>При этом тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении психологических знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений; - частично владеет терминологией по дисциплине
«Неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, не сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть»), то есть результаты обучения ниже удовлетворительного уровня.</p> <p>Студент не усвоил значительной части проблемы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений; - не владеет терминологией по дисциплине

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Осуществляется контроль сформированности компетенции УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом, и философском

контекстах; ОПК-2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Итоговый контроль

Примерная тематика докладов:

1. Влияние современных медиатехнологий на общественное сознание.
2. Способы применения медиатехнологий в зависимости от творческо-производственных задач.
3. Медиатехнологии в среде Интернет.
4. Обзор медиатехнологий в телевидении.
5. Мультимедийная открытка.
6. Разновидности мультимедийных Flash-заставок.
7. Направления развития рекламы в игровой интернет-индустрии.
8. Продвижение собственного аудиовизуального продукта средствами product placing.
9. Мультимедиа презентации в рекламных кампаниях.
10. Организация лазерного шоу.
11. Виды компьютерной анимации.

Форма итогового контроля.

Итоговый контроль производится в форме экзамена и предполагает оценку теоретических знаний и практических навыков приобретенных студентами в процессе обучения по дисциплине.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература:

1. Ковалгин Ю.А. «Стереофоническое радиовещание и звукозапись»: учебное пособие для вузов / Под ред. Ковалгина Ю.А. - М.: Горячая линия - Телеком, 2007. – 720 с.
2. «Акустика»: учебник / Под ред. проф. Ковалгина Ю.А. - М.: Горячая линия - Телеком, 2009. – 660 с.
3. «Телевидение»: учебник / Под ред. проф. В. Е.Джаконии. - М.: Радио и связь, 1997. -640 с.
4. Алдошина. И.А. «Основы психоакустики» // «Звукорежиссер». 1999–2003 гг.
5. Журнал «625».
6. Журнал «Цифровое видео».
7. Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. - М.: ВГИК, 1991. – 261 с.

Дополнительная литература:

1. Базен А., «Что такое кино?» Сб. статей, М., 1972
2. Балаш Б. «Становление и сущность нового искусства», М., 1968
3. Кулешов Л. «Основы кинорежиссуры». М., 1999
4. Кулешов Л. «Уроки кинорежиссуры.» Сб., М., 1999
5. Листов В. «От архитектуры и кино». Сб., М., 1985
6. Ромм М. «Монтажная структура фильма». М., 1981

7. Ромм М. «Вопросы киномонтажа». М., 1969
8. Шостак В. И., Косенков Н. И. «Психофизиология восприятия». СПб.: 2001. 134с.
9. Стенли А., Гельфанд Д. Слух. «Введение в психологическую и физиологическую акустику». М.: Изд-во «Медицина», 1984. 349 с.
10. Попов С.Н. «Аппаратные средства».

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система eLibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС Руконт Режим доступа <https://lib.rucont.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС Универонлайн. Режим доступа <https://biblioclub.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС IPR Smart <https://www.iprbookshop.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе обучения, студент самостоятельно изучает предложенную литературу в основном и дополнительном списке, предложенном в данной программе.

Учитывая рекомендации преподавателя, самостоятельно просматривает аудиовизуальные произведения, анализируя их в контексте пройденного теоретического курса.

Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Электронная библиотечная система Book.ru: <http://www.book.ru/>
2. Электронная библиотека диссертаций Российской Государственной библиотеки: <http://diss.rsl.ru/>
3. Университетская библиотека: <http://www.biblioclub.ru/>
4. Научная электронная библиотека e-library: <http://www.e-library.ru/>
5. Университетская информационная система России: <http://uisrussia.msu.ru/>
6. Электронный ресурс издательства Springer: <http://www.springerlink.com/>

7. Единое окно доступа к образовательным ресурсам: <http://window.edu.ru/>

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИН

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1017	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - -системный диск – SSD 254Gb одата диск – SATA 1Tb н е р я Монитор LG25UM58-P ф Наушники Sennheiser HD215 р <u>Программное обеспечение аудитории</u> д я Adobe Creative Cloud 2020 я Adobe Audition 2020 я я а я я</p>	<p>16</p> <p>16</p> <p>16</p>

11. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ (ПРИ НАЛИЧИИ)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;

- письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера;
- письменные задания выполняются на компьютере;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены институтом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Автор (ы) <u>Абрасуилов Т.Г., старший преподаватель</u>
