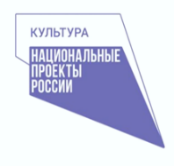
** Министерство культуры Российской Федерации**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

**«Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**

**ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ТВОРЧЕСКИХ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ СФЕРЫ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ**

УТВЕРЖДАЮ Ректор ВГИК

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_В.С. Малышев

(подпись)

«\_\_\_\_» ноября 2022 г.

**ПРОГРАММА**

**ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

**«Интерактивные медиа: принципы создания мультимедиа контента для сетевых проектов»**

**Москва 2022**

1. **Цель реализации практикоориентированной программы –** освоение слушателями основ компьютерного проектирования аудиовизуального контента и мультимедийных презентаций для сетевых проектов.

Знакомство с основными принципами цифрового монтажа, компьютерной графики, специальных эффектов и анимации в проектировании интерактивных мультимедиа презентаций для сетевых проектов.

**Задачи образовательной программы:**

* Изучение основных видов и принципов проектирования мультимедийных презентаций.
* Знакомство со специфическими приёмами художественного и композиционного решения в проектировании аудиовизуального контента сетевых проектах.
* Освоение методики компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в компьютерных программах.
* Ознакомление с основами классической и современной цифровой анимации для сетевой презентации.
* Обучение самостоятельному проектированию аудиовизуальных произведений для цифровой среды современных медиа.

**2. Требования к результатам обучения**

**Планируемые результаты обучения**

В результате освоения программы слушатель должен:

***знать:***

* различные виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования;
* специфические особенности художественного решения и приёмы композиционного построения и дизайна аудиовизуального контента;
* основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro;
* методики создания специальных эффектов и компьютерной графики;
* способы применения различных анимационных техник в проектировании презентаций;
* использование цифровых технологий при проектировании, редактировании и публикации аудиовизуального контента и интерактивных презентаций;

***уметь****:*

* создавать мультимедийные презентации с помощью цифровых компьютерных технологий;
* структурировать содержательную часть в соответствии с информационным наполнением и навигацией мультимедиа произведений;
* использовать основные форматы и возможности программного обеспечения в процессе соединения текстовых и аудио файлов, графических, видео и фото материалов в проектировании презентаций;
* оформлять информационный контент презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна презентаций;
* пользоваться разнообразными средствами классической и компьютерной анимации в оформлении аудиовизуальных произведений;
* публиковать презентации в социальных сетях на различных медиа-ресурсах.

**Проектируемые результаты обучения:**

Совершенствование знаний, навыков и умений в рамках следующих профессиональных компетенций:

|  |  |
| --- | --- |
| ПК | Способность использования современных технологий компьютерного монтажа для достижения художественных задач при производстве аудиовизуального сетевого контента |
| ПК | Способность создания мультимедиа презентаций, аудиовизуального контента средствами современных цифровых программных продуктов |
| ПК | Способность применять различные техники и технологии анимации в процессе проектирования аудиовизуального контента |

**3. Содержание программы**

**Учебный план**

программы повышения квалификации

**«Интерактивные медиа: принципы создания мультимедиа контента**

**для сетевых проектов».**

**Категории слушателей:** специалисты в области аудиовизуального производства, имеющие высшее и/или среднее профессиональное образование,преподаватели профильных образовательных организаций ВО, СПО и дополнительного профессионального образования.

**Срок обучения** – 36 часов.

**Форма обучения:** очная контактная, очная с применением дистанционных образовательных технологий

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование  разделов | Всего,  час. | В том числе | |
| лекции | практические занятия |
| 1. | Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования.  Приёмы художественного и композиционного решения при создании сетевого аудиовизуального контента.  Дизайн интерактивных презентаций.  Изучение и использование различных анимационных технологий, применяемых в оформлении сетевых аудиовизуальных произведений. | **16** | 8 | 8 |
| 2. | Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Работа с видео и аудиофайлами при создании сетевого контента.  Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для сетевых презентаций.  Способы публикации презентаций в социальных сетях и на различных медиа-ресурсах. | **18** | 9 | 9 |
|  | ИТОГО: | **34** | **17** | **17** |
| Итоговая аттестация: | | **2** | **зачет** | |

**Учебно-тематический план**

программы повышения квалификации

**«Интерактивные медиа: принципы создания мультимедиа контента**

**для сетевых проектов».**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование разделов и тем | Всего,  час. | В том числе | |
| лекции | практические занятия |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **1.** | **Виды интерактивных мультимедиа презентаций и принципы сетевого проектирования.** | **16** | **8** | **8** |
| 1.1. | Приёмы художественного и композиционного решения при создании сетевого аудиовизуального контента. Графический дизайн презентаций. | 4 | 2 | 2 |
| 1.2. | Основные виды классической и компьютерной анимации. Применение различных анимационных технологий в оформлении аудиовизуальных произведений и интерактивных презентаций. | 4 | 2 | 2 |
| 1.3 | Виды сетевых мультимедиа презентаций. Принципы соединения текстовых и аудио файлов, графических материалов, анимации, видео и фотоматериалов. Проектирование презентаций: основные форматы и возможности программного обеспечения. | 8 | 4 | 4 |
| **2.** | **Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro.**  **Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для мультимедиа презентаций.** | **18** | **9** | **9** |
| 2.1. | Изучение основ компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro.  Структурирование и оформление контента презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна. | 6 | 3 | 3 |
| 2.2. | Звуковой дизайн аудиовизуальных презентаций. | 2 | 1 | 1 |
| 2.3 | Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для сетевых презентаций и аудиовизуального контента. | 8 | 4 | 4 |
| 2.4 | Способы публикации и продвижения презентаций в социальных сетях и на различных медиа-ресурсах. | 2 | 1 | 1 |
|  | **Итоговая аттестация** | **2** | 1 | 1 |
|  | **Итого** | **36** |  |  |

**Учебная программа**

повышения квалификации

**«Интерактивные медиа: принципы создания мультимедиа контента**

**для сетевых проектов».**

**Раздел 1.**

**Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования.**

**(16 час.)**

**Тема 1.1. Приёмы художественного и композиционного решения при создании аудиовизуального контента. Графический дизайн сетевых презентаций. (4 час.)**

Основные приемы изобразительного решения сетевых презентаций. Знакомство с особенностями композиционного построения слайдов и изображений при создании статичного и динамичного аудиовизуального контента. Основные принципы графического дизайна мультимедиа презентаций.

Работа с цветом и формой в оформлении статичного и динамичного аудиовизуального сетевого контента.

**Тема 1.2. Основные виды классической и компьютерной анимации. Применение различных анимационных технологий в оформлении аудиовизуальных произведений. (4 час.)**

Знакомство с классическими и современными технологиями анимации. Применение различных анимационных технологий в оформлении аудиовизуальных произведений и интерактивных сетевых презентаций.

Система выразительных средств и особенности применения анимации в различных сетевых мультимедиа презентациях. Наглядность и информативность анимационных вставок в мультимедиа презентациях. Титры и инфографика в интерактивных презентациях.

**Тема 1.3. Виды мультимедиа презентаций. Соединение текстовых и аудио файлов, графических материалов, анимации, видео и фотоматериалов. Проектирование презентаций: основные форматы и возможности программного обеспечения для сетевых проектов. (8 час.)**

Принципы создания различных видов сетевых мультимедиа презентаций. Особенности работы над структурой и соединением различных медиа в аудиовизуальное произведение. Работа по подбору материала, создание графических и анимационных иллюстраций, работа с текстовыми редакторами.

Проектирование интерактивных презентаций: основные форматы и возможности программного обеспечения.

**Раздел 2.**

**Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для мультимедиа презентаций. (18 час.)**

**Тема 2.1. Изучение основ компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro.**

**Структурирование и оформление контента презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна. (6 час.)**

Изучение основ компьютерного монтажа и принципов создания аудиовизуального контента в цифровых программах.

Изучение возможностей программы Adobe Premiere Pro. Использование набора эффектов в работе с аудио и фотоматериалами, при обработке и редактировании материала. Дизайн изображения для сетевых проектов.

**Тема 2.2. Звуковой дизайн презентаций. (2 час.)**

Работа со звуковым оформлением сетевых презентаций.

Слово, музыка, шумы в аудиовизуальном произведении. Особенности звукового оформления интерактивных мультимедиа презентаций.

**Тема 2.3. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для интерактивных сетевых презентаций. (8 час.)**

Работа со специальными эффектами при создании интерактивных мультимедиа презентаций.

Графические разработки и принципы создания компьютерной анимации, как составляющей части аудиовизуального контента. Графические эффекты и работа с анимацией текста в сетевых презентациях. Практические упражнения по моделированию сетевого контента и его дизайна.

**Тема 2.3.** **Способы публикации презентаций в социальных сетях и на различных медиа-ресурсах, в интернет пространстве (6 час.)**

Методика публикации и продвижения аудиовизуального контента в социальных сетях и медиа-ресурсах. Практические упражнения.

**Перечень практических занятий**

**Раздел 1. Виды мультимедийных презентаций и принципы их проектирования. (16 ч.)**

|  |  |
| --- | --- |
| Номер темы | Наименование практических занятий |
| **1.1.** | Подбор и работа над разработкой изобразительного решения при создании аудиовизуального сетевого контента. (2 ч.) |
| **1.2.** | Применение различных анимационных технологий в оформлении интерактивных мультимедиа презентаций. Рассмотрение различных техник прикладной анимации (2 ч.) |
| **1.3.** | Проектирование мультимедиа презентаций. Работа над структурой контента: соединение текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов. (4 ч.) |

**Перечень практических работ**

**Раздел 2. Основы компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. Методики создания специальных эффектов и компьютерной графики для сетевых мультимедиа презентаций. (18 ч.)**

|  |  |
| --- | --- |
| Номер темы | Наименование практических работ |
| **2.1.** | Изучение основ компьютерного монтажа в программе Adobe Premiere Pro. (1,5 час.)  Структурирование и оформление контента презентаций с учетом основных средств художественной выразительности и особенностей проектного дизайна. (1,5 час.) |
| **2.2.** | Звуковой дизайн интерактивных презентаций.  Практические упражнения по звуковому оформлению сетевых презентаций. (1час.) |
| **2.3.** | Работа со специальными эффектами при создании мультимедиа презентаций. (2 час.)  Графические разработки и принципы создания компьютерной анимации, как составляющей части аудиовизуального контента. Графические эффекты и работа с анимацией текста в презентациях. Практические упражнения по моделированию контента и его дизайн. (2 час.) |
| **2.4.** | Публикация презентации в социальных сетях и на различных медиа-ресурсах. (1 час.) |

**4. Материально-технические условия реализации программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Наименование  специализированных  лабораторий | Вид  занятий | Наименование оборудования,  программного обеспечения |
| 1 | 2 | 3 |
| 1014 | лекция | Плазменная панельLGLEDTV 75’ (189 см.)  - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.  Конфигурация системного блока:  - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz  - оперативная память – 32 Gb  -системный диск – SSD 254Gb  -дата диск – SATA 1Tb  -графическая карта MSIGeForceGTX1070 (memory 8 GbGDDR5)  -операционная система – Windows 10 64Bit  - МониторLG25UM58-P  - Наушники SennheiserHD215  Программное обеспечение аудитории  -AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров  -Autodesk 3DSMax, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) |
| 1015 | практические  занятия | - Плазменная панель PanasonicTH-65PF30ER  - Системный блок HPZ440 №:  41012400000086  41012400000087  41012400000088  41012400000089  41012400000090  41012400000091  41012400000092  41012400000093  - Монитор BENQBL2420/T  - Клавиатура GeniusKB-220E  - Манипулятор мышь HPOptical  - Наушники SennheiserHD215  - HDMISwitcherVS-161H  Программное обеспечение аудитории  -AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров  -MicrosoftOffice 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года) - на 10 компьютеров  -Kaspersky EndpointSecurity 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года) - на 10 компьютеров |
| 1017 | практические работы | Компьютеры, компьютерные программы Плазменная панель LGLEDTV 75’ (189 см.)  - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.  Конфигурация системного блока:  - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz  - оперативная память – 32 Gb  -системный диск – SSD 254Gb  -дата диск – SATA 1Tb  -графическая карта MSIGeForceGTX1070 (memory 8 GbGDDR5)  -операционная система – Windows 10 64Bit  - МониторLG25UM58-P  - Наушники SennheiserHD215  Программное обеспечение аудитории  -AdobeCC 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров  -Autodesk 3DSMax, Maya 2018(лицензия ВГИКА от 2019 года) - Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro. |
| С применением дистанционных образовательных технологий | Лекция, практические занятия | Оборудование для дистанционного обучения в специализированных лабораториях, обеспечивающее проведение занятий с включением показа (фрагментов фильмов, мультимедийных материалов), предоставление слушателям методических материалов, включая видеозаписи лекций. |

**5. Учебно-методическое обеспечение программы**

**5.1. Основная литература:**

1. Иван Иванов-Вано «Кадр за кадром» М. 1980

Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор. Т.1. М., 2007

2. Анатолий Солин и Инна Пшеничная «Как нарисовать мультфильм» Изд. ВГИК. 2010.

3. Светлакова Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст]: учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово, КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».

4. Фёдор Хитрук. Профессия – аниматор Т. 2. М. 2007.

5. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст]: учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

6. Анатолий Петров. Классическая анимация. Изд. ВГИК. М. 1997

**5.2. Дополнительная литература:**

1. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., 1972
2. Балаш Б. Становление и сущность нового искусства, М., 1968
3. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. М., 1966
4. Выготский Л. Психология искусства. М., 1968
5. Довженко А. Собрание сочинений в 4-х томах. М., 1964
6. Клер Р. Размышления о кино. М., 1958
7. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., 1974
8. Кулешов Л. Основы кинорежиссуры. М., 1999
9. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры. Сб., М., 1999
10. Листов В. От архитектуры и кино. Сб., М., 1985
11. Лотман Ю. Структура художественного текста. М., 1960
12. Пелешян А. Дистанционный монтаж. Из творческого опыта.
13. Сб. Вопросы киноискусства. М., 1973
14. Рейсц К. Техника киномонтажа. М., 1965
15. Ромм М. Монтажная структура фильма. М., 1981
16. Ромм М. Вопросы киномонтажа. М., 1969
17. Ромм М. Лекции о кинорежиссуре. М., 1973

**5.3 Список фильмов, рекомендованных к просмотру**

1. Бабушка (худож. и реж. А. Золотухин, 1996)

2. Ветер (Армения, реж. Роберт Саакянц, 1987)

3. Две сестры (Канада, реж. Каролин Лиф, 1993)

4. Добро пожаловать (художник. А. Золотухин, реж. А. Караев, 1986)

5. Дом, который построил Джек (реж. К. Бронзит, 2002)

6. Ежик в тумане (художник и реж. Ю. Норштейн, 1975)

7. Золотая антилопа (реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм, 1955)

8. Как стать человеком? (художник. В. Ольшванг, В. Петкевич,

реж. В. Петкевич,1989)

9. Колыбельная (реж. Андрей Золотухин, Екатеринбург2007)

10. Конек-горбунок (художник Л. Мильчин, реж. И. Иванов-Вано, 1975)

11. Корова (художник и реж. А. Петров, 1989)

12. Левша (худож. А. Тюрин, М. Соколов, реж. И. Иванов-Вано, 1964)

13. Мерцающая пустота (Канада, реж. Норманн Мак-Ларен1963)

14. Ночь (художник А. Петров, реж. В. Петкевич, 1984)

15. Ночь на Лысой Горе (Франция, реж. Александр Алексеев, 1933)

16. Племянник кукушки (реж. О. Черкасова, 1992)

17. Нюркина баня (реж. О. Черкасова, 1995)

18. Моя любовь (художник и реж. Александр Петров, 2008)

19. Колыбельные мира (реж. Е. Скворцова, Россия, 2004).

20. Оркестр (США, реж. Збигнев Рыбчинский1993)

21. Полигон (художник и реж. Анатолий Петров, «Союзмультфильм, 1974)

22. Путешествие муравья (реж. Эдуард Назаров. «Союзмультфильм, 1986)

23. Рыбка Поньо на утесе Япония, реж. Хаяо Миядзаки(2009)

24. Русалка (Россия, художник и реж. Александр Петров,1997)

25. Сказочка про козявочку (реж. Владимир Петкевич, 1985, Екатеринбург)

26. Скамейка (1967, реж. Лев Атаманов, «Союзмультфильм)

27. Старик и море (художник и реж. А. Петров, 2000)

**5.3. Перечень информационных технологий.**

***Электронные библиотеки:***

1. ЭБС «Айбукс» - контракт № 20-10/1-К/22-18-У <https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>

2. ЭБС «Лань»-контракт № 80-17-У от 23.05.2017 <https://e.lanbook.com/>

3. ЭБС «Юрайт»-контракт №68-17-У от 23.05.2017 <https://biblio-online.ru/>

1. **Оценка качества освоения программы**

Оценка качества освоения программы осуществляется в соответствии с Положением об итоговой аттестации по программам дополнительного профессионального образования (утверждено Ученым советом ВГИК от 30.12.2018, протокол № 1, пункты 2.10, 2.11) и проводится в форме зачета на основе двухбалльной системы (зачтено/не зачтено).

Слушатель считается аттестованным, если имеет положительную оценку (зачтено) по основным разделам программы, выносимым на зачет.

**Оценочные средства**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Компетенции** | **Результаты освоения Программы** | **Темы** |
| Способность использования современных технологий компьютерного монтажа для достижения художественных задач при проектировании аудиовизуального сетевого  контента | **Знает:**  - монтажные теории и способы использования различных приёмов компьютерного монтажа;  - методики компьютерного монтажа и создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro;  **Умеет:**  - воплощать идею аудиовизуального произведения с помощью цифровых компьютерных технологий; | Тема: 2.1.  Тема: 1.3.  Тема: 2.3.  (практические занятия)  Тема: 1.1.  Тема: 1.2. |
| Способность проектировать мультимедиа презентации средствами современных цифровых  программных продуктов | **Знает:**  **-** методику создания мультимедиа презентаций в цифровых программах;  - анимационные технологии и методики создания прикладных анимационных проектов;  **Умеет:**  **-** использовать цифровые технологические приемы и средства анимации в процессе создания проекта с применением анимационных технологий в компьютерных монтажных программах;  **-** пользоваться разнообразными средствами компьютерной анимации, работа с титрами и видео эффектами; | Тема: 1.3.  Тема: 1.2.  Тема; 1.3. (практические занятия)  Тема 2.1.  Тема 2.3  (практические работы) |
| Способность применять различные техники и технологии цифрового искусства в процессе создания аудиовизуальных произведений | **Знает:**  - успешные практики использования компьютерного монтажа и специальных эффектов при проектировании аудиовизуального контента;  - способы использования различных анимационных техник в мультимедиа презентациях;  **Умеет:**  - использовать цифровые технологические приемы и технологии анимации в процессе создания аудиовизуального проекта. | Тема: 2. 1.  Тема: 2.3.  Тема: 2.3. (практические работы) |

**Критерии оценки полученных знаний, умений**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Индикаторы освоения Программы** | **Уровень освоения Программы** | |
| **не зачтено** | **зачтено** |
| **Знает:**  - использования различных приёмов компьютерного монтажа для проектирования мультимедиа презентаций; (Тема: 2.1.); | *Не знает или имеет слабое представление о способах использования различных приёмов компьютерного монтажа для проектирования мультимедиа презентаций;* | *Знает способы использования различных приёмов компьютерного монтажа для проекти-рования мультимедиа*  *презентаций;* |
| **Знает:**  **-** методики создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro; (Тема: 2. 3.) | *Не знает или имеет слабое представление о методиках создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro;* | *Знает методики создания специальных эффектов в цифровой программе Adobe Premiere Pro;* |
| **Знает:**  - методику проектирования мультимедиа презентаций и принципов соединения текстовых и аудио - файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов  (Тема 1.3.) | *Не знает или имеет слабое представление о*  *методике проектирования мультимедиа презентаций и принципов соединения текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов* | *Знает методику проектирования мультимедиа презентаций и принципов соединения текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов* |
| **Знает:**  - основные виды классической и компьютерной анимации. Специфику применения различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций.  (Тема 1.2.) | *Не знает или имеет слабое представление о видах классической и компьютерной анимации. Не знает или имеет слабое представление о применении различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций* | *Знает основные виды классической и компьютерной анимации.*  *Понимает специфику применения различных анимационных технологий в оформлении мультимедиа презентаций* |
| ***Знает:***  - успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при реализации аудиовизуальных проектов (Тема: 2.1, 2.2) | *Не знает или имеет слабое представление о успешных практиках использования компью-терного монтажа и создания спецэффектов при реализации аудио-визуальных проектов;* | *Знает успешные практики использования компьютерного монтажа и создания спецэффектов при реализации аудиови-зуальных проектов;* |
| ***Знает:***  - способы использования различных анимационных техник (Тема: 2.3.) | *Не знает или имеет слабое представление о*  *способах использования различных анимационных техник;* | *Знает способы использования различных анимационных техник;* |
| ***Умеет:***  - использовать цифровые технологические приемы и средства анимации в процессе создания проекта в компьютерных монтажных программах;(Тема 1.3, 2.3 практические задания) | *Не умеет использовать цифровые технологические приемы и средства анимации в процессе создания проекта в*  *компьютерных монтажных программах;* | *Умеет использовать цифровые технологические приемы в процессе создания проекта в компьютерных монтажных программ-мах;* |

**Оцениваемые компоненты аттестации и диапазон баллов оценивания компонентов компетенций**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Оцениваемые компоненты аттестации** | **Баллы** | |
| **не зачтено** | **зачтено** |
| Посещаемость занятий | 6 и более 6 час. – **0** | менее 6 час. – **10** |
| Лекционные и практические занятия | **1 - 15** | **15 – 24** |
| Практические работы | **1 - 25** | **36 – 66** |

1. **Составители программы:**

**Е.Г. Яременко**, режиссёр, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК.

**С.М. Соколов**, художник, режиссер, Засл. деятель искусств РФ, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК.

**8. Преподаватели, реализующие программу:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Ф.И.О., должность, звание преподавателя | Номера реализуемых разделов, тем |
| 1. | Яременко Е.Г. кинорежиссер, художник, доцент, декан факультета анимации и мультимедиа ВГИК | Тема 1.2. (2 ч.) |
| 2. | Ильина Т.Н. кинорежиссер, художник-постановщик, профессор ВГИК, Лауреат государственной премии РФ в области культуры. | Тема 1.2. (2 ч.) |
| 3. | Соколов С.М. художник, режиссер, заслуженный деятель искусств, профессор, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики ВГИК | Тема 1.1. (2 ч.) |
| 4. | Дабижа Н.Б., художник, режиссер кукольной анимации, Заслуженный деятель искусств РФ, руководитель мастерской режиссуры. | Тема 1.1. (2 ч.) |
| 5. | Гусарова А.А. педагог кафедры анимации и компьютерной графики. | Тема 2.1. (6 ч.) |
| 6. | Ерофеева В.С. педагог кафедры анимации и компьютерной графики. | Тема 1.3. (4 ч.)  Тема 2.3. (2 ч.) |
| 7. | Ветюков А.В., доцент кафедры анимации и компьютерной графики. | Тема 2.3. (6 ч.) |
| 8. | Южалов В.В. педагог кафедры анимации и компьютерной графики. | Тема 1.3. (4 ч.)  Тема 2.3. (2ч.) Итоговая аттестация 2 часа. |
| 9. | Абрасуилов Т.Г. педагог кафедры анимации и компьютерной графики. | Тема 2.2. (2 часа) |

Составители программы:

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  Е.Г. Яременко

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С.М. Соколов

**Приложение 1**

**Практические задания по дополнительной образовательной программе**

**«Интерактивные медиа: принципы создания мультимедиа контента для сетевых проектов».**

|  |  |
| --- | --- |
| № п/п | Практические задания, выносимые на аттестацию |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | Формирование структуры контента: соединение текстовых и аудио файлов, добавление графических иллюстраций, анимации, видео и фотоматериалов.   (4 ч.) |
| 2. | Практические упражнения по моделированию контента и его дизайну. Работа со специальными эффектами при создании мультимедиа презентаций: графические эффекты и работа с анимацией текста в презентациях. (4 ч.) |