

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Всероссийский государственный университет  
кинематографии имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Проректор по учебно-методической работе**

**И.В. Коротков**

\_\_\_\_\_  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
«МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ РЕЖИССУРЫ МУЛЬТИМЕДИА В  
ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ»**

**По специальности высшего образования – подготовки кадров высшей  
квалификации по программе ассистенты-стажировки**

**55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)**

**Вид: «Режиссура мультимедиа»**

**Присваиваемая квалификация**

**«Режиссер аудиовизуальных искусств.**

**Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе»**

**Форма обучения-очная**

**Срок обучения-2 года**

**Москва, 2024**

Название дисциплины (модуля) **«МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ РЕЖИССУРЫ МУЛЬТИМЕДИА В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ».**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с ФГОС ВО подготовки кадров высшей квалификации по специальности 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», утвержденного приказом Министерства образования и науки 22 марта 2016 г. N 274.

**Руководитель:** С.М. Соколов профессор ВГИК, заслуженный деятель искусств РФ, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики, руководитель мастерской.

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры анимации и компьютерной графики

Протокол № 47/А от 30.08.2024

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ С.М. Соколов

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе \_\_\_\_\_ В.В. Атаман

Декан факультета анимации и мультимедиа \_\_\_\_\_ Е.Г. Яременко

Зав. библиотекой \_\_\_\_\_ В.М. Шипулина

Зав. отделом аспирантуры и докторантуры \_\_\_\_\_ С.М. Медведева

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А.Герасимова (ВГИК), 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	с.4
1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	с.4
1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	с.5
1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).....	с.6
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.10
2.1.Организационно – методические данные дисциплины.....	с.10
2.2.Содержание разделов дисциплины.....	с.10
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.10
2.2.2. Тематический план курса.....	с.10
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.11
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.18
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.18
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.19
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.21
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.....	с.23
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	с.23
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.25

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Преподавание режиссуры мультимедиа в высшей школе требует интеграции теоретических знаний и практических навыков, учитывающих особенности современных технологий и форматов. Основные аспекты методики включают теоретическую базу, в которую входят:

**Аудиовизуальность.** Важно понимать, что мультимедиа включает не только визуальные и аудиальные элементы, но и кинестетические режимы взаимодействия. Это требует от студентов освоения теории интерфейсно-алгоритмических коммуникаций, которые формируют новый язык мультимедиа.

**Исторический контекст.** Преподавание должно охватывать эволюцию медиаискусства, включая ключевые практики и теоретические подходы, чтобы студенты могли осознать влияние технологий на художественные формы.

А также практические навыки:

**Интерактивность.** Студенты должны научиться создавать интерактивные произведения, где зритель становится активным участником процесса. Это включает разработку правил взаимодействия и создание условий для активного участия пользователей.

**Работа с технологиями.** Освоение новых медиа-технологий, таких как программирование, работа с графикой и анимацией, является необходимым для успешного создания мультимедийных проектов.

## 1.1 Цели и задачи дисциплины

### *Цели освоения дисциплины:*

- воспитание высококвалифицированных ассистентов-стажеров, режиссеров, владеющих современной методикой преподавания творческих дисциплин в сфере аудиовизуального искусства и практическими навыками обучения в объеме, необходимом для дальнейшей самостоятельной работы в качестве преподавателей в организациях высшего образования;
- формирование умения преподавать режиссуру мультимедиа студентам высших учебных заведений.

Освоение данной дисциплины будет способствовать подготовке к осуществлению следующего вида педагогической деятельности: разработке и применению современных образовательных технологий, выбору оптимальной стратегии преподавания в зависимости от уровня подготовки обучающихся и целей обучения. Данная рабочая программа ориентирована как на изучение основных теоретических положений педагогики, так и на решение задач практической подготовки ассистентов-стажеров к дальнейшей профессиональной деятельности.

***Задачи освоения дисциплины:***

- углубленное изучение методики преподавания творческих дисциплин, сопоставление соответствующих методик преподавания режиссуры мультимедиа с целью установления преемственности в обучении;
- использование полученной теоретической информации и практических навыков разработки методических материалов в процессе преподавания;
- обучение современным методам преподавания в соответствии с индивидуальными способностями обучающихся.

**1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Методика преподавания режиссуры мультимедиа в высшей школе» относится к базовой части ОПОП, изучается на 1 курсе и призвана обогатить знания ассистентов-стажеров об основных научных направлениях современного психолого-педагогического знания.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 академических часов. Одна зачетная единица эквивалентна 36 академическим часам (при продолжительности академического часа 45 минут) или 27 астрономическим часам при недельной нагрузке 54 академических часа.

Дисциплина «Методика преподавания режиссуры мультимедиа в высшей школе» тесно связана с дисциплинами и практиками: «Педагогика и психология высшей школы», «Учебно-методическое обеспечение образовательной деятельности в организациях высшего образования», «Режиссура мультимедиа», «Педагогическая практика».

### 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

#### Формируемые в результате обучения компетенции:

- готовность овладевать информацией в области исторических и философских знаний для обогащения содержания своей педагогической и художественно-творческой деятельности (**УК-1**);
- способность видеть и интерпретировать факты, события, явления сферы профессиональной деятельности в широком историческом и культурном контексте (**УК-2**);
- способность анализировать исходные данные в области культуры и искусства для формирования суждений по актуальным проблемам профессиональной деятельности (педагогической и художественно-творческой) (**УК-3**);
- способность аргументированно отстаивать личную позицию в отношении современных процессов в области аудиовизуальных искусств (**УК-4**);
- способность преподавать творческие дисциплины на уровне, соответствующем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов в области аудиовизуальных искусств (**ПК-1**);
- способностью самостоятельно разрабатывать и применять методы и средства обучения (**ПК-2**);
- способность анализировать актуальные проблемы и процессы в области художественного образования, применять методы психолого-педагогических наук и результаты исследований в области педагогики в своей педагогической деятельности (**ПК-3**);
- способность разрабатывать и применять современные образовательные технологии, выбирать оптимальную цель и стратегию обучения, создавать творческую атмосферу образовательного процесса (**ПК-4**);
- способность формировать профессиональное мышление, внутреннюю мотивацию обучаемого, систему ценностей, направленную на гуманизацию общества (**ПК-5**).

Содержание компетенции	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций		
	знать	уметь	владеть
<b>УК-1</b> готовность овладевать информацией в области	Основные подходы к изучению истории и философии искусства и культуры, – ведущие	Выделять философскую составляющую культурных	Способностью отбирать и применять в преподавательской

исторических и философских знаний для обогащения содержания своей педагогической и художественно-творческой деятельности	школы, учения и концепции в сфере гуманитарного знания; – основные исторические этапы, тенденции и перспективы развития мировой художественной культуры; – направления и стили в сфере искусства.	феноменов; – использовать знания, полученные в области философии и гуманитарных наук, в своей творческо-педагогической, просветительской и научной деятельности; – пользоваться тезаурусом современного общегуманитарного знания в его социокультурном, историко-философском, искусствоведческом, культурологическом аспектах.	деятельности необходимую информацию по проблемам истории и философии искусства и культуры с использованием современных образовательных технологий; – навыками ведения дискуссии по вопросам исследования культурных феноменов; – способностью самостоятельно изучать и ориентироваться в массиве научно-исследовательской литературы.
<b>УК-2</b> способность видеть и интерпретировать факты, события, явления сферы профессиональной деятельности в широком историческом и культурном контексте.	Основные подходы к изучению истории и философии искусства и культуры, – ведущие школы, учения и концепции в сфере гуманитарного знания; – основные исторические этапы, тенденции и перспективы развития мировой художественной культуры; – направления и стили в сфере искусства; – общеполософский и специализированный понятийно-категориальный инструментарий для изучения культурных феноменов.	Выделять философскую составляющую культурных феноменов; – реферировать и рецензировать специальные тексты; – пользоваться тезаурусом современного общегуманитарного знания в его социокультурном, историко-философском, искусствоведческом, культурологическом аспектах.	Способностью отбирать и применять в преподавательской деятельности необходимую информацию по проблемам истории и философии искусства и культуры с использованием современных образовательных технологий; – навыками ведения дискуссии по вопросам исследования культурных феноменов; – способностью самостоятельно изучать и ориентироваться в массиве научно-исследовательской литературы.

<b>УК-3</b> способность свободно анализировать исходные данные в области культуры и искусства для формирования суждений по актуальным проблемам профессиональной деятельности (педагогической и художественно-творческой).	Виды и формы источниковой базы информации в области профессиональной деятельности	Подвергать критическому анализу различную информацию профессиональной сферы.	Методами и способами получения информации по профессиональным актуальным проблемам.
<b>УК-4</b> способность аргументировано отстаивать личную позицию в отношении современных процессов в области аудиовизуальных искусств.	Теоретические положения, концепции, исследования предметной области, соответствующие разделы философии, социологии, психологии посвященный исследованиям человеческой коммуникации, формированию суждений, аргументации.	Критически мыслить и вести научный диалог и грамотно поддерживать беседу по профессиональным вопросам.	Навыками ведения дискуссий по научным вопросам современного состояния аудиовизуального искусства и образования.
<b>ПК-1</b> способность преподавать творческие дисциплины на уровне, соответствующем требованиям федерального государственного образовательного стандарта в области аудиовизуальных искусств.	Основы педагогики и психологии высшей школы.	Составлять учебно-методическую документацию для обеспечения образовательного процесса, анализировать педагогическую ситуацию.	Методикой преподавания творческих дисциплин в высшей школе, согласно требований ФГОС ВО в области аудиовизуальных искусств.
<b>ПК-2</b> способность самостоятельно разрабатывать и применять методы и средства обучения.	Научные педагогические концепции и проводимые научные исследования в области аудиовизуального образования, педагогики и психологии.	Анализировать и сопоставлять информацию различного уровня и направленности в предметной области.	Методами психолого-педагогических наук, использовать результаты научных исследований предметной области.
<b>ПК-3</b> способность анализировать	Содержание и практическую	Определять индивидуальный	Навыком разработки новых



актуальные проблемы и процессы в области художественного образования, применять методы психолого-педагогических наук и результаты исследований в области педагогики в своей педагогической деятельности.	направленность образовательных технологий, алгоритм их разработки.	вектор развития обучающихся, повышать их мотивацию.	технологий в образовательном процессе, их творческого применения в собственной педагогической деятельности.
<b>ПК-4</b> способность разрабатывать и применять современные образовательные технологии, выбирать оптимальную цель и стратегию обучения, создавать творческую атмосферу образовательного процесса.	Общефилософский и специализированный понятийно-категориальный инструментарий для изучения культурных феноменов.	Использовать знания, полученные в области философии и гуманитарных наук, в своей творческо-педагогической, просветительской и научной деятельности.	Способностью отбирать и применять в преподавательской деятельности необходимую информацию по проблемам истории и философии искусства и культуры с использованием современных образовательных технологий;
<b>ПК-5</b> способность формировать профессиональное мышление, внутреннюю мотивацию обучаемого, систему ценностей, направленных на гуманизацию общества.	Специфику педагогического репертуара, его цели и задачи, методическое значение для образовательного процесса.	Подбирать различные техники, определять их педагогическую целесообразность.	Методикой исполнительской работы над аудиовизуальным произведением.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1 Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану								
Общая трудоемкость дисциплины <u>3</u> зач. ед. <u>108</u> час.								
Вид учебной работы	Количество часов							
	Всего по уч. плану	В том числе по курсам						
		1						
Лекции	10	10						
Практическая работа	58	58						
Самостоятельная работа	34	34						
Контроль	6	6						
Форма промежуточной аттестации	ЗачО	ЗачО						
Всего часов	108	108						

### 2.2. Содержание разделов дисциплин

#### 2.2.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет: 3 зачетные единицы, 108 часов, контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет с оценкой.

#### 2.2.2. Тематический план курса

Название разделов и тем	Общая трудоемкость (в часах)	Виды учебных занятий			Самост. работа
		Аудиторные занятия, в том числе			
		Лекции	Практическ ие занятия	Лабораторн ые занятия	
Тема 1. Введение в дисциплину. Методика обучения как наука.	1	1			
Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается.	6	1	5		

<b>Тема 3.</b> Характеристика средств обучения. Современные средства обучения. Специфика выбора средств обучения при преподавании творческих дисциплин.	6	1	5		
<b>Тема 4.</b> Работа с литературными источниками и этапы создания изобразительного решения мультимедийного проекта.	9	1	5		3
<b>Тема 5.</b> Методы активизации обучения. Мотивация творческой деятельности и условия ее учет при построении учебного курса.	9	1	5		3
<b>Тема 6.</b> Методика подготовки и чтения лекций по дисциплине «Режиссура мультимедиа».	10	1	5		4
<b>Тема 7.</b> Методика организации проверки самостоятельной работы студентов по дисциплине «Режиссура мультимедиа».	10	1	5		4
<b>Тема 8.</b> Развитие воображения при преподавании творческих дисциплин.	10	1	5		4
<b>Тема 9.</b> Формирование творческого индивидуального стиля деятельности педагога.	10	1	5		4
<b>Тема 10.</b> Рассмотрение построения методики преподавания творческих дисциплин на примере наследия Эйзенштейна, С. А. Герасимова, Ромма.	11	1	6		4
<b>Тема 11.</b> Разработка учебной программы дисциплины «Режиссура мультимедиа».	10		6		4
<b>Тема 12.</b> Принципы разработки учебно-методических пособий, презентаций интерактивных курсов и видеокурсов для преподавания дисциплины «Режиссура мультимедиа».	10		6		4
<b>Итоговый контроль</b>	6				
<b>ВСЕГО</b>	<b>108</b>	<b>10</b>	<b>58</b>		<b>34</b>

### 2.2.3. Содержание дисциплины

**Тема 1. Введение в дисциплину. Методика обучения как наука.** Развитие научно-методического знания: понятие методики, этапы развития. Основные методологические характеристики методики обучения: объект, предмет, задачи, функции. Связь методики обучения с другими науками: дидактикой, психологией, кибернетикой, математической статистикой.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-5, ПК-2 УК-1.*

## **Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается.**

Мультимедиа-искусство представляет собой область, где традиционные формы искусства объединяются с новыми технологиями, создавая уникальные произведения, которые могут включать видео, звук, текст и интерактивные элементы. Это искусство активно использует современные информационно-коммуникационные технологии для создания и представления своих произведений. Основные понятия. **Интерактивность:** в отличие от традиционного искусства, мультимедиа-искусство часто включает элементы взаимодействия между зрителем и произведением, что позволяет создавать уникальный опыт для каждого участника. **Синестезия:** этот термин описывает смешение различных сенсорных восприятий, что позволяет зрителям воспринимать искусство через несколько каналов одновременно. **Экспериментальное пространство:** мультимедиа-искусство часто выходит за рамки традиционных выставочных пространств, используя виртуальную реальность и другие современные технологии для создания новых форм взаимодействия с аудиторией. **Нарративный монтаж и перформативность:** эти элементы позволяют художникам создавать динамичные и изменяющиеся произведения, которые могут адаптироваться в зависимости от участия зрителей. ***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

## **Тема 3. Характеристика средств обучения. Современные средства обучения.**

Специфика выбора средств обучения при преподавании творческих дисциплин. Программное средство учебного назначения: понятие, виды. Логические регулятивы обучения: методический прием, подход к обучению, принцип обучения, правило обучения, метод обучения, методика обучения. Современные средства обучения: разработка презентаций и методических материалов. Золотое правило дидактики. Принципы выбора средств обучения.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-3, ПК-1, ПК-2***

***ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 4. Работа с литературными источниками и этапы создания изобразительного решения мультимедийного проекта.** Работа с литературными источниками является важным этапом в создании изобразительного решения мультимедийного проекта. Она включает в себя несколько ключевых этапов: подбор источников, изучение литературы, конспектирование, критическая оценка (оценивается достоверность информации, обращая внимание на авторитетность источника и методологию исследования. Сравниваются факты с другими исследованиями для проверки их истинности).

Создание изобразительного решения мультимедийного проекта включает несколько ключевых этапов: исследование темы, создание концептуального дизайна, выбор инструментов и технологий, реализацию, тестирование и доработку.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-3, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 5. Методы активизации обучения. Мотивация творческой деятельности и условия ее учет при построении учебного курса.** Методы активизации обучения направлены на повышение познавательной активности учащихся и включают разнообразные подходы: проблемное обучение (включает учащихся в решение реальных проблем, что способствует развитию критического мышления и самостоятельности); дидактические игры и дискуссии (использование игр создает увлекательную атмосферу, мотивируя учащихся к активному участию); коллективные формы работы (стимулирование взаимодействия между учениками через групповые задания и проекты, что развивает социальные навыки); самостоятельная работа (учащиеся выполняют задания без помощи преподавателя, что способствует развитию самостоятельности и ответственности); наглядные методы (использование визуальных материалов (схемы, таблицы) помогает лучше усваивать

информацию).

Мотивация является ключевым фактором в активизации обучения. Она включает в себя: формирование познавательных интересов, создание проблемных ситуаций, индивидуализацию обучения.

Для успешной реализации мотивации в учебном курсе необходимо учитывать следующие условия: избегание монотонности, стимулирование самостоятельности, создание атмосферы успеха.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 6. Методика подготовки и чтения лекций по дисциплине «Режиссура мультимедиа».** Подготовка лекций включает в себя определение целей и задач, исследование литературы, структурирование содержания, разработку визуальных материалов, подготовку к вопросам.

Чтение лекций включает введение, активное вовлечение студентов с применением методов активации обучения, применения примеров из практики, обратную связь, заключение. Условия успешного чтения лекций состоят из подготовленности преподавателя, технического обеспечения учебного процесса, создания комфортной атмосферы во время занятия.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 7. Методика организации проверки самостоятельной работы студентов по дисциплине «Режиссура мультимедиа».** Проверка самостоятельной работы студентов направлена на оценку уровня усвоения учебного материала, определение способности студентов применять теоретические знания на практике, стимулирование творческой активности и критического мышления. Формы контроля включают текущий контроль и итоговый контроль. Оценка может быть основана на письменных работах, творческих проектах и презентациях. Студенты могут оценивать свои работы и работы однокурсников по заранее установленным критериям, что способствует

развитию критического мышления. Студенты выполняют задания, которые могут включать написание рефератов, создание мультимедийных проектов или разработку сценариев. После сдачи работ преподаватель проводит их анализ, предоставляет обратную связь и выставляет оценки с учетом установленных критериев.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

#### **Тема 8. Развитие воображения при преподавании творческих дисциплин.**

Воображение является основой творческой деятельности, позволяя студентам генерировать новые идеи и концепции. Это связано с тем, что творческое воображение способствует созданию оригинальных образов и решений, что особенно важно в области мультимедиа и искусства. Методы развития воображения включают использование дидактических игр и драматизаций, которые помогают создавать условия для активного вовлечения студентов в процесс обучения. Игры способствуют развитию креативного мышления и позволяют студентам экспериментировать с новыми идеями в безопасной среде; творческие задания, работа с аудиовизуальными материалами. Чтение художественной литературы и анализ произведений искусства способствуют активизации воображения. Студенты могут визуализировать сюжеты и образы, что развивает их способность к ассоциативному мышлению. Важно создать условия, в которых студенты могут свободно выражать свои мысли и идеи без страха критики. Это включает в себя поощрение инициативы и самостоятельности. Развитие воображения в рамках творческих дисциплин не только улучшает учебный процесс, но и формирует у студентов навыки, необходимые для успешной профессиональной деятельности в будущем.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

#### **Тема 9. Формирование творческого индивидуального стиля деятельности педагога.**

Индивидуальный	стиль	педагогической
----------------	-------	----------------

деятельности представляет собой уникальную систему методов, приемов и способов работы, основанную на личных качествах педагога и его профессиональном опыте. Функциональные компоненты индивидуального стиля педагога включают в себя креативность, авторитет, профессионализм и нравственные качества, которые влияют на процесс обучения и воспитания студентов. Стиль формируется в процессе профессиональной деятельности и закрепляется в результатах работы. Важно, чтобы педагог постоянно развивал свои навыки и искал новые подходы к обучению. Необходимо создать условия, способствующие самовыражению педагога и его студентов. Это включает в себя поддержку со стороны администрации и коллег. Регулярный анализ своей деятельности и обратная связь от студентов помогают педагогу корректировать свой стиль и адаптироваться к изменяющимся условиям. Формирование творческого индивидуального стиля педагогической деятельности требует от учителя постоянного саморазвития, экспериментов с новыми методами обучения и создания поддерживающей среды для студентов.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 10. Рассмотрение построения методики преподавания творческих дисциплин на примере наследия Эйзенштейна, С. А. Герасимова, Ромма.** Преподавание творческих дисциплин требует особого подхода, который учитывает как теоретические, так и практические аспекты искусства. Наследие таких мастеров, как Сергей Эйзенштейн, С. А. Герасимов и Ромм, предоставляет богатый материал для разработки методик, способствующих развитию творческого мышления и воображения у студентов. *Эйзенштейн* подчеркивал важность теоретических основ в киноискусстве, что позволяет студентам глубже понимать художественные приемы. Методика должна включать анализ фильмов, сценариев и художественных произведений с акцентом на их структуру и стиль. *Герасимов* акцентировал внимание на важности личного опыта в творчестве. Студенты должны быть вовлечены в обсуждение своих наблюдений и впечатлений, что поможет им развивать индивидуальный стиль. *Ромм*



использовал проблемные ситуации для стимулирования креативности. Методика должна включать задачи, требующие нестандартных решений, что способствует развитию критического мышления.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 11. Разработка учебной программы дисциплины «Режиссура мультимедиа».** Учебная программа по дисциплине «Режиссура мультимедиа» должна учитывать современные тенденции в области медиаискусства, а также интегрировать теоретические знания и практические навыки. Основная цель программы — подготовка высококвалифицированных специалистов, способных создавать интерактивные мультимедийные произведения с использованием новейших технологий. Разработка учебной программы по дисциплине «Режиссура мультимедиа» требует комплексного подхода, который включает теоретическую подготовку, практические навыки и активное участие студентов в творческом процессе. Это обеспечит подготовку специалистов, готовых к работе в быстро меняющемся мире медиаискусства.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Тема 12. Принципы разработки учебно-методических пособий, презентаций интерактивных курсов и видеокурсов для преподавания дисциплины «Режиссура мультимедиа».** Разработка учебно-методических материалов для дисциплины «Режиссура мультимедиа» требует учета специфики предмета и современных образовательных технологий. Основные принципы, на которых следует основываться, включают системность, доступность, интерактивность и актуальность. Принципы разработки включает системность и последовательность: учебно-методические пособия должны быть структурированы в соответствии с учебным планом и содержать логически последовательные разделы, охватывающие основные темы курса. Это помогает студентам лучше усваивать материал и видеть взаимосвязи между темами;

доступность и понятность: изложение материала должно быть ясным и доступным для восприятия. Использование простого языка, четких определений и однозначных терминов способствует лучшему пониманию; интерактивность: включение интерактивных элементов в презентации и видеокурсы (например, опросы, задания, тесты) позволяет активизировать внимание студентов и способствует более глубокому усвоению материала; актуальность содержания: учебные материалы должны соответствовать последним достижениям в области медиапроизводства и технологий. Это включает в себя использование современных примеров и кейсов из практики. Мультимедийный подход (использование различных форматов (текст, видео, графика) помогает разнообразить процесс обучения и делает его более увлекательным. Видеоуроки могут демонстрировать практические аспекты работы в области режиссуры мультимедиа. Каждое пособие должно содержать четкие инструкции по выполнению заданий, включая цели, объем работы и сроки выполнения. Это помогает студентам организовать свою самостоятельную работу

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

### **3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)**

#### **3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине**

Текущий контроль знаний по дисциплине заключается в просмотрах творческих проектов, созданных ассистентами-стажерами в рамках практических занятий и самостоятельной работы с последующим обсуждением.

#### **Критерии оценки проекта**

<b>Отлично</b>	<b>Хорошо</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие готового проекта.
Качество изобразительного ряда проекта.	Есть замечания по изобразительному ряду проекта.	Несоответствие требованиям к выполнению проекта.	
Грамотное использование	Использование технических средств		

новейших технических средств экранной выразительности.	экранной выразительности, но есть недоработки.		
Высокое качество технического выполнения проекта.	Приемлемое качество технического выполнения проекта.	Низкое качество технического выполнения проекта.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях.	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой. Для зачета ассистентам-стажерам предлагается выполнить реферат по предложенным темам и защитить его в ходе дискуссии.

#### Примерные темы рефератов:

1. Интерактивные технологии в обучении режиссуре мультимедиа: возможности и вызовы.
2. Рассмотрение применения интерактивных методов обучения и их влияние на усвоение материала.
3. Роль мультимедийных технологий в формировании креативного мышления студентов.
4. Анализ того, как мультимедиа могут способствовать развитию творческих способностей у учащихся.
5. Методы оценки и контроля знаний в курсе «Режиссура мультимедиа».
6. Обзор различных подходов к оценке учебных достижений студентов и их эффективности.
7. Применение проектного метода в обучении режиссуре мультимедиа.
8. Исследование преимуществ проектного обучения и его влияние на подготовку специалистов.
9. Проблемы и перспективы подготовки режиссеров мультимедиа в высшей школе.

10. Анализ существующих проблем в образовательном процессе и возможные пути их решения.
  11. Сравнительный анализ традиционных и современных методов преподавания режиссуры.
  12. Оценка эффективности различных подходов к обучению и их влияние на студентов.
  13. Влияние цифровых технологий на процесс создания мультимедийных произведений.
  14. Изучение того, как новые технологии изменяют методы работы режиссеров.
  15. Формирование индивидуального стиля преподавания в области режиссуры мультимедиа.
  16. Рассмотрение факторов, влияющих на развитие уникального стиля у преподавателей.
  17. Кросс-культурные аспекты в обучении режиссуре мультимедиа.
  18. Анализ влияния культурных различий на подходы к обучению и восприятию мультимедийных произведений.
  19. Творческое сотрудничество как метод обучения в курсе «Режиссура мультимедиа».
  20. Исследование роли коллективной работы студентов в процессе обучения.
- Выполнение данного задания формирует следующие компетенции: УК-1, УК-2, УК-3, УК-4, ПК-1, ПК-2 ПК-3, ПК-4, ПК-5.***

**Планируемые уровни сформированности компетенции у выпускников:**

	Уровни сформированности компетенции	Содержательное описание уровня	Основные признаки уровня
1	2	3	4
1	<b>Пороговый уровень</b>	способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• определяет необходимость новых знаний для общекультурного и профессионального развития;</li> <li>• организует процесс самостоятельного приобретения новых знаний и творческого опыта;</li> </ul>

		умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• перечисляет современные образовательные технологии и дает им определение;</li> <li>• знаком со способами поиска и получения информации в Интернете, методами дистанционного образования, навыками коллективной интерактивной работы</li> <li>• применяет образовательные и информационные технологии на практике.</li> </ul>
2	<b>Продвинутый уровень</b> (относительно порогового уровня)	<p>-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;</p> <p>-умеет использовать современные образовательные и информационные технологии</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта</li> <li>• анализирует, сравнивает и подбирает для практики необходимые образовательные и информационные технологии;</li> </ul>
3	<b>Высокий уровень</b> (Максимально возможная выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования)	<p>-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;</p> <p>-умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.</li> </ul>

#### 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

##### *Основная литература*

1. Блок, Брюс. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: учебное изд. / Б. Блок; пер. с англ.: Ю. Чиликина; ред.: В. Монетов, М. Казючиц; Гуманитар. ин-т теле- и радиовещания им. М.А. Литовчина. - 2-е изд. - М.: ГИТР, 2012. - 320 с.
2. Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе и других областях : третья международная научно-техническая конференция (Москва, 21-22 апреля 2011 г.): материалы и доклады / Мин. культ. РФ, СК РФ, МКБК,

- СПбГУКИ, МКВИ ; ред.: О. Н. Раев ; авт. фот.: М. Е. Сапегин. - М. : МКБК, 2012. - 224 с. : рис., табл., фот.
3. Грант, Тони. Запись звука на видеокамеру / Т. Грант ; Пер. с англ. П. В. Смоляковой; под ред. О. Б. Хвойной. - М. : ГИТР, 2006. - 256 с. ил.
  4. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры: рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогра. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М. : ВГИК, 1995. - 464 с.
  2. 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.
  3. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей : Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб. : Питер, 2001. - 327 с.
  4. Попова Эванс, Екатерина Джоновна.Курс лекций по звукорежиссуре в кино : пособие / Е. Д. Попова Эванс ; авт. послесл.: О. Иоселиани. - М. : ВГИК им. С. А. Герасимова, 2017. - 292 с.
  5. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
  6. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М. : б. и., 1981. - 85 с.
  7. Уайатт, Хилари.Монтаж звука в теле- и кинопроизводстве. Знакомство с технологиями и приемами : учебное издание / Х. Уайтт, Т. Эмиес ; Пер. с англ. П. В. Смоляковой ; Под ред. А. К. Чудинова. - 3-е изд. - М. : ГИТР, 2006. - 272 с. : ил.
  8. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер.с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.
  9. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства : учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

### ***Дополнительная литература:***

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения, М., 1978.
2. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
3. Базен А., Ренуар Ж. Музей кино, М., 1995.
4. Бергман о Бергмане, М., Радуга, 1985.
5. Бертольд Брехт о театре. Сб. статей, М., 1960.
6. Брессон Р. Музей кино. М., 1994.
7. Выготский Л. Психология искусства. М., 1987.
8. Герасимов С. Собр. Соч. в 3-х томах. М., Искусство, 1982.
9. Довженко А. Собр. соч. в 4-х томах. М., Искусство, 1964.
10. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах, М., Искусство, 1980.
11. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61.
12. Тарковский А. Начало... и пути. М., ВГИК, 1994.
13. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993.
14. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71.

## 5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

### а) информационные технологии, программное обеспечение

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSC WINENTLTSCUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

### б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт»	
ЭБС «Лань»	
ЭБС «Айсбук»	
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

## 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	- Плазменная панель Panasonic	1
	- Системный блок Хопёр	1
	- Манипулятор мышь Genius	1
	Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	
1015	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
	- Системный блок HP Z440	8
	- Монитор BENQ BL2420/T	8
	- Клавиатура Genius KB-220E	8
	- Манипулятор мышь HP Optical	8
	- Наушники Sennheiser HD215	7
	- HDMI Switcher VS-161H	1

	<p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p>-<b>Adobe CC 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года) – на 8 компьютеров  <b>-Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров  <b>-Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров  <b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров  <b>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	
<b>1021</b>	<p>- Станок для съёмки компьютерной перекладки 4  - Компьютер для съёмки 4  - Компьютерный монитор 4  - Видеокамера Sony 4  - Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV 3  - Тележка для камеры Sachtler DollyDV75 1  - Кабель FireWire 4</p> <p><b><u>Программное обеспечение</u></b></p> <p><b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации 5</p> <p><b>Номера лицензий:</b>  1) DDBUAG-CPB0F2  Computer ID - WKYBZ0  unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5</p> <p>2) KNHCFP-8XTDW0  Computer ID - 22EBZ2  Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2</p> <p>3) KSJCYL-WXRXE3  Computer ID - KHFBZ2  Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>4) LBC54M-SDVBM0  Computer ID - UCBZ95  Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>5) L0DNMW-YTMVG3  Computer ID - 6A6Z93  Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6</p>	



<b><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u></b>	24
-Fluo Lyte 110 Dmx	3
-Fluo Lyte 330 Dmx	6
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэджик арм	6
-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	3
-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	6
-GRIP HEAD - D200B	1
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	
-Затемнение окон	2
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	15
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	

## **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

При подготовке к занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке. На занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Ассистенту-стажеру рекомендуется следующая схема подготовки к занятию:

- Проработать конспект лекций;
- Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
- Проработать вопросы занятия;
- Выполнить практическое задание.

Систематическая подготовка к занятиям в течение семестра позволит использовать время экзаменационной сессии для систематизации знаний.

Если в процессе самостоятельной работы над изучением теоретического материала или при решении задач у ассистента-стажера возникают вопросы, разрешить которые самостоятельно не удастся, необходимо обратиться к преподавателю для получения у него разъяснений или указаний. В своих вопросах ассистент-стажер должен четко выразить, в чем он испытывает затруднения, характер этого затруднения.