

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Северо-Западный университет»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ФТД.03 Современные мультимедиа программы  
специальность  
55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
Специализация:  
Режиссёр мультимедиа**

Нормативный срок освоения – 5 лет  
(форма обучения - очная)  
Квалификация выпускника-  
**специалист**

Санкт-Петербург, 2025

Рабочая программа учебной дисциплины **«Современные мультимедиа программы»**, компонента части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования - программы специалитета по направлению подготовки **55.05.01 Режиссура кино и телевидения, Специализация: Режиссёр мультимедиа**, форма обучения – очная, одобренной на заседании Учёного совета образовательной организации (протокол от 17.05.2025 № 5), утверждённой ректором Автономной некоммерческой организации высшего образования **«Северо-Западный университет»** 17.05.2025, разработана с учётом рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы образовательной организации на 2025/2026 учебный год, утверждённых ректором образовательной организации 17.05.2025.

### Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины **Современные мультимедиа-программы**

по направлению подготовки **Режиссер мультимедиа**

**на 2025/2026 учебный год**

1. В раздел 2.1. Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы вносятся следующие изменения:

| Вид учебной работы                                     |          | Количество часов |                           |   |   |   |   |   |    |    |
|--------------------------------------------------------|----------|------------------|---------------------------|---|---|---|---|---|----|----|
|                                                        |          | Всего            | В том числе по семестрам: |   |   |   |   |   |    |    |
|                                                        |          |                  | 1                         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7  | 8  |
| 1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:     |          | 64               |                           |   |   |   |   |   | 34 | 30 |
| Практическая работа                                    |          | 64               |                           |   |   |   |   |   | 34 | 30 |
| 2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе: |          | 38               |                           |   |   |   |   |   | 2  | 36 |
| Контроль                                               |          | 6                |                           |   |   |   |   |   |    | 6  |
| Вид промежуточной аттестации –Зачет                    |          | За               |                           |   |   |   |   |   |    | За |
| ИТОГО:                                                 | часов    | 108              |                           |   |   |   |   |   | 36 | 72 |
| Общая трудоемкость                                     | зач. ед. | 3                |                           |   |   |   |   |   | 1  | 2  |

2. В раздел 5. «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем» вносятся следующие изменения:

б) информационно-справочные системы

|                                                                                                                                                         |                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| ЭБС «Юрайт» контракт № 140-25-У от 03.07.2025г.<br><a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>                                    | от 02.09.2025г. по 01.09.2026 г. |
| ЭБС «Лань» контракт от сентября 2025 г.<br><a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>                                                  | сентябрь 2025-сентябрь 2026      |
| ЭБС «Айсбук» контракт 103-25-У от 20.05.2025<br><a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a> | от 20.05.2025г. по 20.05.2026г.  |

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

### 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно — методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
  - 2.2.1. Структура дисциплины
  - 2.2.2. Тематический план курс
  - 2.2.3. Содержание дисциплины
  - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

### 3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

- 3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)
- 3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.4. Самостоятельная работа обучающихся

### 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Основная цель** — подготовка студентов к чёткому пониманию принципов работы комбинирования различных сред — мультимедиа для кино- видео, теле- интерактивных и анимационных проектов. Мультимедиа (что дословно означает «многосредие») в кино и анимации, позволяет создавать ранее невозможные кадры путём комбинирования отдельных сред (разного вида анимацию, компьютерную графику, отснятый кино- видеоматериал) между собой в единую законченную мультисреду.

Умение создавать мультимедиа-контент — сегодняшняя необходимость, диктуемая современными тенденциями развития нынешних технологий в кинематографии, анимации, телепередачах, рекламных роликах, документальных фильмах и других проектах. Умение создавать и гибко работать с многообразием творческих сред и грамотно их комбинировать, добавляет огромный плюс к возможностям и инструментарию будущего специалиста, что, в свою очередь, делает его востребованным в широкой области работы с компьютерной графикой и реально отснятым материалом.

### **Задачи дисциплины:**

- Обучить студентов владению соответствующим программным обеспечением для создания и работы с мультимедиа-контентом.
- Научить студентов создавать качественное мультисреду путём умелого соединения разных сред в единое целое.
- Выработать и развить умение студентов улавливать приёмы технической постановки современного кадра.
- Развить понимание и владение современными инструментами для решения разного рода технических задач, связанных с созданием мультимедийного контента.
- Применять на практике современные знания, востребованные на современных студиях.

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Современные мультимедиа-программы» относится к факультативной части ФТД.В.01 основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 4 курсе в 7 и 8 семестрах.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: компьютерная графика и анимация, программное обеспечение и аппаратные средства, техника и технология медиа-производства.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

1. Режиссура мультимедиа.
2. Изобразительное решение мультимедийного произведения.

*Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет— 8 семестр.*

### **1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих профессиональных компетенций:

**ПКО-3** Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.

*Индикаторы достижений:*

*Знает:*

**ПКО-3.1.** как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;

*Умеет:*

**ПКО-3.2.** грамотно ставить задачу техническим службам;

**ПКО-3.3.** формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;

**ПКО-3.4.** совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, отснятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;

*Владеет:*

**ПКО-3.5.** навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **2.1. Организационно-методические данные дисциплины**

#### **Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы**

| Вид учебной работы                                        | Количество часов |                           |   |   |   |   |   |           |           |
|-----------------------------------------------------------|------------------|---------------------------|---|---|---|---|---|-----------|-----------|
|                                                           | Всего            | В том числе по семестрам: |   |   |   |   |   |           |           |
|                                                           |                  | 1                         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7         | 8         |
| <b>1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:</b> | <b>86</b>        |                           |   |   |   |   |   | <b>54</b> | <b>32</b> |
| Практическая работа                                       | 86               |                           |   |   |   |   |   | 54        | 32        |

|                                                               |          |           |  |  |  |  |  |  |           |          |
|---------------------------------------------------------------|----------|-----------|--|--|--|--|--|--|-----------|----------|
| <b>2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:</b> |          | <b>22</b> |  |  |  |  |  |  | <b>18</b> | <b>4</b> |
| Вид промежуточной аттестации – Зачет                          |          |           |  |  |  |  |  |  | -         | За       |
| ИТОГО:                                                        | часов    | 108       |  |  |  |  |  |  | 72        |          |
| Общая трудоемкость                                            | зач. ед. | 3         |  |  |  |  |  |  | 2         |          |

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1 Структура дисциплины

*Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет— 8 семестр.*

### 2.2.2. Тематический план курса

| №   | Наименование разделов и тем                                                             | Общая трудоемкость | Виды учебных занятий |               |                |    |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|----------------------|---------------|----------------|----|
|     |                                                                                         |                    | Лекции               | Прак. занятия | Индив. занятия | СР |
| 1.  | Тема 1. Понятие «мультимедиа».                                                          | 2                  |                      | 2             |                |    |
| 2.  | Тема 2. Обзор некоторых мультимедиа программ.                                           | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 3.  | Тема 3. Технологии, содержащие принцип мультимедиа.                                     | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 4.  | Тема 4. Мультимедиа-контент.                                                            | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 5.  | Тема 5. Интерактивный мультимедиа-контент.                                              | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 6.  | Тема 6. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент.                 | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 7.  | Тема 7. Разработка студентами собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов. | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 8.  | Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.                                 | 8                  |                      | 5             |                | 3  |
| 9.  | Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее.                                 | 10                 |                      | 7             |                | 3  |
| 10. | Тема 10. Работа с 3D-элементами.                                                        | 10                 |                      | 7             |                | 3  |
| 11. | Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.                                                | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 12. | Тема 12. Инфографика.                                                                   | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 13. | Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.                 | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 14. | Тема 14. Видеоигры дополненной реальности.                                              | 6                  |                      | 5             |                | 1  |
| 15. | Тема 15. Мультимедиа в игровом кино.                                                    | 6                  |                      | 5             |                | 1  |

|     |                                                    |            |  |           |  |           |
|-----|----------------------------------------------------|------------|--|-----------|--|-----------|
| 16. | Тема 16. Мультимедиа в неигровом кино.             | 6          |  | 5         |  | 1         |
| 17. | Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы. | 6          |  | 5         |  | 1         |
|     | <b>ИТОГО</b>                                       | <b>108</b> |  | <b>86</b> |  | <b>22</b> |

### 2.2.3. Содержание дисциплины

#### **Тема 1. Понятие «мультимедиа».**

Значение и расшифровка термина «мультимедиа». Применение в современных индустриях.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 2. Обзор некоторых мультимедиа-программ.**

Обзоры программ по созданию мультимедиа-контента. Работа с мультимедиа и кино и анимации.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 3. Технологии, содержащие принцип мультимедиа.**

Разбор приёмов, в кино, анимации и иного рода контента, где используются техники мультимедиа.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 4. Мультимедиа-контент.**

Просмотр со студентами соответствующего мультимедиа-контента.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 5. Интерактивный мультимедиа-контент.**

Просмотр со студентами соответствующего интерактивного мультимедиа-контента.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 6. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент.**

Принципы сведения разного рода материалов в единый законченный кадр.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 7. Разработка студентами собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов.**

Применение полученных знаний студентами в своих учебных работах. Технический контроль в работах студентов.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

#### **Тема 8. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов.**



Настройка автоматического отслеживания перемещения камер и объектов на отснятом материале. Внедрение искусственных объектов в сцены с движущейся камерой.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 9. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее.**

Удаление фона за объектами съёмки. Создание собственного фона (декораций) за объектами съёмки. Разбор частых ошибок при съёмке хромакейных сцен.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 10. Работа с 3D-элементами.**

Базовые принципы создания трёхмерных объектов. Работа с трёхмерными слоями. Объединение элементов разных сред в единую законченную композицию.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 11. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн.**

Погружение в теорию и практику дизайна рекламы, телепередач и концертного оформления.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 12. Инфографика.**

Основы создания инфографики. Применение инфографики в научно-популярных, документальных и других средах.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 13. Базовый композитинг и обработка отрендеренного 3D-изображения.**

Сведение отрендеренных слоёв в единый кадр. Работа с масками. Работа с альфа-каналами. Работа с прекомпозирами. Рендер секвенции.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 14. Видеоигры дополненной реальности.**

Применение мультимедиа-технологий в видеоиграх дополненной реальности.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### **Тема 15. Мультимедиа в игровом кино.**

Погружение в производство визуальных эффектов для кино (VFX). Создание простейших собственных визуальных эффектов студентами в своих учебных фильмах.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### Тема 16. Мультимедиа в неигровом кино.

Применение технологий мультимедиа в роли средств выразительности в документальном и научно-популярном жанрах. Реконструкция событий, инфографика, комбинированные кадры и иные средства усиления выразительности.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

### Тема 17. Индивидуальный подход. Ответы на вопросы.

Поиск решений вместе со студентами их технических задач при работе с мультимедиа-технологиями для собственных учебных фильмов. Подход к задаче. Ответы на вопросы.

*Формирование компетенции: ПКО-3*

## 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

*При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:*

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

Учебные просмотры — просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов рисованной анимации и выявления того, над чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

## 3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### 3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)

Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

| № п.п. | <i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>                                                 |                                                |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 1.     | ПКО-3                                                                                                |                                                |
| 2.     | <i>Этапы формирования компетенций</i>                                                                |                                                |
|        | <i>Название и содержание этапа</i>                                                                   | <i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i> |
|        | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний:<br>- практические занятия (практические занятия с показом); | ПКО-3                                          |

|    |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|    | - обсуждения тем.                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |       |
|    | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний:<br>- подготовка к обсуждению практических заданий;<br>- подготовка практических заданий по темам. |                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ПКО-3 |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала:<br>- выполнение творческих заданий.                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ПКО-3 |
| 3. | <b><i>Показатели оценивания компетенций</i></b>                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |       |
|    | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний                                                                                                                                   | - посещение практических занятий;<br>- ведение конспекта занятий;<br>- участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях;<br>- наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций);<br>- наличие выполненных самостоятельных заданий. |       |
|    | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний                                                                                                    | - правильное и своевременное выполнение практических заданий;<br>- способность аргументировать свою точку зрения;<br>- участие в обсуждении выполнения практических заданий.                                                                                                                 |       |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала                                                                                                                                | - степень готовности к участию в практическом занятии<br>- степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций<br>- степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия<br>- успешное выполнение творческих заданий                                |       |
| 4. | <b><i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i></b>                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |       |
|    | <u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний                                                                                                                                   | - посещаемость не менее 90% практических занятий<br>- наличие конспекта лекций по всем темам;<br>- участие в обсуждении практических заданий;<br>- практические задания выполнены своевременно.                                                                                              |       |
|    | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний                                                                                                    | - способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;<br>- способность самостоятельно выполнить практическое задание.                                                                                            |       |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала                                                                                                                                | - творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ;<br>- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного                                                                                                    |       |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <p>уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки;</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений</li> </ul> <p><b>-ЗАЧЕТ</b></p> |
|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине

**Оценивание и контроль** сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

### 3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

| № | Аббревиатура компетенций | Оценочные средства                                                      |
|---|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1 | ПКО-3                    | <p>Обсуждения</p> <p>Творческое (практическое) задание</p> <p>Зачет</p> |

### Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Основы трехмерной графики» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Зачет с оценкой.

#### Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера, в которой часто приходится выполнять работу в сжатые сроки (особенно в условиях мультимедийного производства).

### **Творческое задание**

Основной задачей творческого задания является формирование практических навыков работы в преподаваемых компьютерных программах.

В ходе занятий студент должен получить представление и навыки работы в преподаваемых по данной программе компьютерных программах.

Основными видами творческих работ являются: создание статических композиций, видеопрезентаций и коротких анимационных сцен, выполненных с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

### **Зачет**

Проходит в форме защиты практической работы, выполненной с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

## **Примерный перечень вопросов и заданий для текущего контроля и промежуточной аттестации.**

### **Примеры творческих заданий (тем для обсуждения).**

- Работа со студентами с целью решения технически сложных сцен в их собственных учебных фильмах.
- Индивидуальные задания по объединению различных сред в единую законченную среду.

### **Задание для зачета**

Упражнения и задания, выполненные в течение семестра.

## **3.4. Самостоятельная работа студентов**

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий по пройденным темам.

## **Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:  
в печатной форме увеличенным шрифтом,  
в форме электронного документа,  
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:  
в печатной форме,  
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно

**Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

***Технологии активизации речевой деятельности:*** обеспечиваются соблюдением режима слухозрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

***Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование.*** Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

**Технологии индивидуализации обучения:** обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

**Технологии визуализации:** обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

#### **4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

##### ***Литература:***

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: материалы V международной научно-практической конференции "Анимация как феномен культуры" 7-8 октября 2009г. / Анимация как феномен культуры (V международная научно-практическая конференция; ); науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 329 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. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре: рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М.: ВГИК, 1973. - 254 с.
4. 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.
5. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: учебное пособие / С. Эйзенштейн; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М. : Смысл, 2002. - 335 с.
6. Эйзенштейн С.М. Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост. автор предисл. и коммент. Н. И. Клейман. - М. : Музей кино ; [Б. м.] : Эйзенштейновский центр, 2002. - 688 с.

#### **5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ 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 WINENTLTSBUPGRD 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 2025 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» контракт № 130-25-У от 22.06.2025г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>                                               | от 22.06.2025г. по 31.12.2025 г.   |
| ЭБС «Лань» контракт № 159-25-У от 17.07.2025г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>                                                      | от 17.07.2025 г. по 17.07.2026г.   |
| ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-25-У от 26.02.2025г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a> | от 26.02.2025г. по от 26.02.2026г. |
| 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                                 |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>1014</b> | <p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок <b>Dell</b> в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память — 32 Gb</p> <p>-системный диск — SSD 254Gb</p> <p>-дата диск — SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система — Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p>-<b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года) — на 12 компьютеров</p> <p>-<b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года)- на 12 компьютеров</p> | <p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p> |



|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                         |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1015 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</li> <li>- Системный блок HP Z440 №:<br/>41012400000086<br/>41012400000087<br/>41012400000088<br/>41012400000089<br/>41012400000090<br/>41012400000091<br/>41012400000092<br/>41012400000093</li> <li>- Монитор BENQ BL2420/T</li> <li>- Клавиатура Genius KB-220E</li> <li>- Манипулятор мышь HP Optical</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> <li>- HDMI Switcher VS-161H</li> </ul> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года) — на 8 компьютеров</li> <li>-<b>Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-<b>Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-<b>Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-<b>The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года)- на 8 компьютеров</li> </ul> | 1<br>8<br><br><br><br><br><br><br>8<br>8<br>8<br>7<br>1 |
| 1017 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</li> <li>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</li> </ul> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</li> <li>- оперативная память — 32 Gb</li> <li>-системный диск — SSD 254Gb</li> <li>-дата диск — SATA 1Tb</li> <li>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</li> <li>-операционная система — Windows 10 64Bit</li> <li>- Монитор LG25UM58-P</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> </ul> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 1<br><br>12<br><br><br><br><br><br><br>12<br>12         |

|  |                                                                                                                                                                  |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года) — на 12 компьютеров<br><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2025 года) — на 12 компьютеров |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе практического обучения, студент использует технологии реализации собственного замысла по созданию аудиовизуального произведения. Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

Готовясь к зачету по пройденному курсу дисциплины «Современные мультимедиа-программы», студент самостоятельно выполняет творческое задание.