

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

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.М.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Продюсерство анимации и мультимедиа**

Направление подготовки/специальности (код, наименование)
51.04.02 Народная художественная культура

Программа подготовки
Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Преподаватель

Квалификация (степень) выпускника:
Магистр

Форма обучения:
очная

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

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины - формирование продюсера нового поколения, обладающего теоретическими знаниями и практическими приемами работы в компьютерной технологии при ее постоянном развитии.

Задачи дисциплины:

- изучение практики формирования экранного пространства мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 3D и стоп-моушн;
- формирование навыков создания совместно с режиссёром мультимедиа художественных образов на экране в кино, на телевидении с использованием компьютерных технологий;
- ознакомление со способами использования в процессе создания фильма технических и технологических возможностей современного кинопроизводства, грамотной постановки задач техническим службам.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина входит в блок Б.1 обязательной части магистерской подготовки по направлению подготовки 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Дисциплина осваивается в 4 семестре. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: 3D-анимация, Технологии анимации и мультимедиа.

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

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: ОПК-2, ПК-1.* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Результаты обучения
УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	ЗНАЕТ: - Знает теорию и методологию психологии управления. УМЕЕТ: - Умеет организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения. ВЛАДЕЕТ: - Владеет психологическими методами управления.
ОПК – 3 Готов руководить коллективом в сфере профессиональной и педагогической деятельности на основе норм социальной и этической ответственности	ЗНАЕТ: - современные проблемы управления персоналом и основы создания команды профессионалов, нормы социальной и этической ответственности - принципы работы продюсера в сфере анимации и

	<p>мультимедиа</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы работы режиссёра в сфере анимации и мультимедиа - понятийный аппарат юридических аспектов деятельности в сфере организации творческих процессов. <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать благоприятные психолого-педагогические условия для успешного личностного и профессионального развития коллектива. <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами руководства коллективом на основе норм социальной и этической ответственности
<p>ПК-2</p> <p>Способен анализировать творческий процесс как объект управления, сформировать творческий коллектив и организовать процесс создания анимационного произведения.</p>	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы командообразования - принципы работы продюсера в сфере анимации и мультимедиа - принципы работы режиссёра в сфере анимации и мультимедиа - понятийный аппарат юридических аспектов деятельности в сфере организации творческих процессов <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - распределять роли и функции в творческо-производственном коллективе - защищать свои права как автора. <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Законодательством Российской Федерации в области интеллектуальной собственности

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные положения теории, истории и практики экранного искусства и других областей знаний;
- специфику различных областей экранной культуры и исполнительского искусства.

Уметь:

- формировать стратегию и тактику воплощения проекта на основе знаний теории, истории и практики экранного искусства и других областей;
- распознавать индивидуальные творческие характеристики авторов и создателей аудиовизуального произведения.

Владеть:

- навыками организации эффективного процесса работы над аудиовизуальным произведением, привлекая квалифицированных специалистов;
- навыками эффективного продвижения творческих проектов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 2 з.е, 72 акад. часов, из них **на очной форме обучения** контактных 24 акад.ч., СРС 48 акад.ч., формы контроля – зачет.

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/ п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, и проводимых в интерактивных формах				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточн ой аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/ практические	ИКР	СРС	
	Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с программой курса. Мультимедиа – синтез искусств	4	1				
	Тема 2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается	4	1			5	
	Тема 3. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте	4	1	2		5	
	Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии. Изобразительного решения мультимедийного проекта	4	1	2		5	
	Тема 5. Телевидение и мультимедиа как СМИ	4	1				
	Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа	4	1			5	
	Тема 7. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период	4	1				
	Тема 8. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период	4	1				
	Тема 9. Единство стиля фильма в	4	1			6	

	творческом решении каждого члена коллектива постановщиков						
	Тема 10. Связь мультимедиа с экранными искусствами, литературой, живописью, музыкой	4	1	1		6	Опрос
	Тема 11. Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа	4	1	1		6	
	Тема 12. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта	4	1	1			
	Тема 13. Режиссерский сценарий: технические, творческие, юридические и финансовые составляющие	4	1	1			
	Тема 14. Возможности современной цифровой камеры. Технические аспекты записи изображения и звука	4	1	1			
	Тема 15. Уточнение задач в ходе совместной работы со сценаристом, оператором и художником кино	4	1	1			
	Тема 16. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта	4	1	1			
	Тема 17. Современные стилистические поиски. Моделирование пространства в компьютерной анимации	4		1			
							<i>Зачет</i>
	Итого:		16	8	0	48	72 ч

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с программой курса. Мультимедиа – синтез искусств

Значение изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств в профессии режиссёра мультимедиа. Литература, живопись, графика, актерская игра, монтаж, трехмерное экранное пространство, звук. Режиссерская организация. Технологии и творчество. Медиаискусство: границы и перспективы. Цифровые технологии в современном искусстве. Роботизация и искусство: взаимосвязь и влияние. Искусство и виртуальная реальность: симбиоз или конфликт. Искусственный интеллект и творчество: сотрудничество или соперничество. Гравитация и пространство в искусстве: от классической перспективы до многомерности. Искусство и дополненная реальность: новые возможности и вызовы. Кинетическое искусство и интерактивные инсталляции. Симуляция и гиперреализм в живописи и скульптуре. Блокчейн и криптоарт: новый взгляд на цифровое искусство.

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

Кино и мультимедиа как средство массового общения. Масштабность и камерность. Документализм, историзм и вымысел. Изучение основных понятий и проблем, характеризующих искусство мультимедиа, таких как интерактивность, иммерсивность, виртуальная реальность и другие. Анализ особенностей процесса создания мультимедийных проектов, включая этапы планирования, разработки, реализации, тестирования и презентации. Разработка рекомендаций и предложений по улучшению процесса создания мультимедийных проектов на основе анализа опыта ведущих студий и специалистов в этой области.

Тема 3. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте

Творческие задачи режиссера и художника. Создание особого аудиовизуального пространства. Изучение особенностей решения образа и пространства в мультимедийных проектах, включая создание персонажей, локаций, визуальных эффектов и анимаций. Разработка методик и инструментов для создания образов и пространств в мультимедийных проектах с учетом современных трендов и технологий. Обучение студентов и начинающих специалистов работе с образами и пространством в мультимедийных проектах на основе разработанных методик и инструментов.

Тема 4. Режиссер мультимедиа – история возникновения профессии. Изобразительное решение мультимедийного проекта

Изучение истории возникновения и развития профессии режиссера мультимедиа, анализ ключевых этапов и тенденций в этой области. Исследование основных аспектов изобразительного решения мультимедийных проектов, включая выбор стиля, композиции, цвета, освещения и других элементов, влияющих на восприятие проекта аудиторией. Разработка методических рекомендаций и обучающих материалов для подготовки режиссеров мультимедиа, учитывая специфику профессии и современные требования к таким специалистам.

Тема 5. Телевидение и мультимедиа как СМИ

Исследование особенностей телевидения как средства массовой информации и его влияния на развитие мультимедиа. Определение возможностей и ограничений мультимедиа по сравнению с телевидением, а также анализ перспектив их взаимодействия и взаимовлияния. Разработка стратегий интеграции мультимедиа и телевидения для создания уникальных и эффективных медиапроектов, учитывающих особенности каждого из этих видов СМИ.

Тема 6. Изобразительная композиция в искусстве мультимедиа

Формирование индивидуального стиля художника и режиссера. Решение образных задач. Творчество и технологические проблемы. Исторические проекты. Погружение в эпоху. Изучение основ изобразительной композиции и ее применения в искусстве мультимедиа, включая принципы построения кадра, размещение объектов в кадре, использование света и цвета. Разработка и тестирование различных композиционных решений для создания мультимедийных проектов, оценка их эффективности и воздействия на аудиторию. Выбор наиболее удачных композиционных решений на основе анализа обратной связи и тестирования прототипов мультимедийных проектов.

Тема 7. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период

Совместная работа членов творческой группы. Работа над режиссерским сценарием; определение жанра, стиля, художественного решения; изучение документального материала, определение спорных позиций; проработка персонажей; уточнение количества второстепенных персонажей, составление лимита затрат постановочных средств, сведение сметы; создание эскизов героев, второго плана, создание экспликации; утверждение эскизов к производству и начало изготовления материальной части проекта; проведение фото- и кинопроб, подготовка к началу съемочного периода.

Тема 8. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период

Планирование и подготовка к съемкам: выбор локации, реквизита, костюмов, грима и других необходимых материалов. Проведение кастинга актеров и выбор тех, кто наилучшим образом подходит для исполнения ролей в фильме. Организация и проведение съемок, включая координацию работы актеров, съемочной группы и специалистов по пост-продакшну. Контроль за качеством съемки и монтажом отснятого материала, внесение корректировок в случае необходимости. Завершение работы над фильмом: окончательный монтаж, цветокоррекция, добавление спецэффектов и звуковой дорожки.

Тема 9. Единство стиля фильма в творческом решении каждого члена коллектива постановщиков

Обсуждение и согласование стилистических решений между сценаристом, режиссером, оператором, художником и другими членами творческой группы. Формирование единого стиля фильма на основе выбранных стилистических решений и определение способов их реализации в рамках проекта. Разработка концепции и создание эскизов декораций, костюмов, реквизита и других элементов оформления фильма, соответствующих выбранному стилю. Подготовка технических заданий и определение требований к актерам, съемочной группе, специалистам по пост-продакшну и другим участникам проекта для обеспечения качественного воплощения стилистических решений. Контроль за соблюдением стилистических решений на всех этапах создания фильма, внесение корректировок и изменений в случае необходимости, обеспечение единства стиля в конечном продукте.

Тема 10. Связь мультимедиа с экранными искусствами, литературой, живописью, музыкой

Исследование взаимосвязей и взаимовлияний мультимедиа с другими видами искусства, а также изучение возможностей их интеграции в рамках мультимедийного проекта. Определение наиболее подходящих форм и методов интеграции мультимедиа с другими искусствами для создания уникального и эффективного мультимедийного проекта. Разработка концепций и сценариев интеграции мультимедиа с другими искусствами, определение ключевых элементов и художественных приемов, которые будут использоваться в проекте. Создание прототипов интеграционных решений с использованием мультимедиа и других видов искусства, тестирование и оценка их эффективности для достижения поставленных целей проекта. Выбор оптимального интеграционного решения для мультимедийного проекта на основе результатов тестирования и анализа обратной связи от экспертов в области искусства и потенциальных пользователей.

Тема 11. Разработка идей мультимедийного образа. Разнообразие школ в анимации и мультимедиа

Изучение различных анимационных техник и подходов к созданию мультимедийного образа, включая 2D, 3D, stop-motion, motion graphics и другие. Отбор наиболее подходящих техник и стилей анимации для реализации конкретной идеи мультимедийного проекта с учетом

его целей и задач. Создание прототипа мультимедийного проекта в виде анимационного ролика или серии эскизов, отражающих основные идеи и образы проекта. Анализ и оценка прототипов с точки зрения их эффективности в передаче идеи проекта и в привлечении внимания аудитории. Выбор наиболее удачного прототипа для дальнейшей разработки мультимедийного проекта на основе анализа результатов тестирования и обратной связи от потенциальных пользователей.

Тема 12. Поэтапная разработка изобразительного решения мультимедийного проекта

Исследование и анализ: на этом этапе проводится исследование темы проекта, анализ целевой аудитории, конкурентов и трендов в данной сфере. Формирование идеи и концепции: на основе проведенного анализа формулируется основная идея проекта и разрабатывается его концепция. Разработка сценария: создается сценарий мультимедийного проекта, который определяет структуру, последовательность и содержание всех элементов проекта. Определение стилистики и визуальных решений: выбираются стилистические решения и определяются основные визуальные образы и элементы проекта. Подготовка 3D-моделей и текстур: разрабатываются 3D-модели и создаются текстуры для визуализации проекта. Анимация и моушн-дизайн: разрабатываются анимационные эффекты и моушн- графика для привлечения внимания аудитории и усиления эмоционального воздействия проекта.

Тема 13. Режиссерский сценарий: технические, творческие, юридические и финансовые составляющие

Режиссёрский сценарий: это подробный план съёмок фильма, который включает в себя описание каждого кадра и последовательности кадров, а также указания по монтажу и звуковому сопровождению. Технические составляющие: включают в себя выбор камеры, объектива, освещения, фильтров и другого оборудования, необходимого для съёмки. Творческие составляющие: включают создание образов персонажей, выбор актёров, разработку костюмов, декораций и реквизита, а также написание сценариев, диалогов и т. д. Юридические составляющие: связаны с правами на интеллектуальную собственность, контрактами с актёрами, режиссёром, сценаристом и другими участниками проекта, а также с лицензированием музыки и других материалов, используемых в фильме. Финансовые составляющие: охватывают бюджет фильма, источники финансирования, планирование расходов, а также прогнозирование доходов от продаж билетов, товаров с символикой фильма и т. п.

Тема 14. Возможности современной цифровой камеры. Технические аспекты записи изображения и звука

Разрешение и мегапиксели: Современные цифровые камеры предлагают высокое разрешение, позволяющее получать изображения с высоким качеством деталей. Формат файлов: Цифровые камеры обычно сохраняют изображения в различных форматах, таких как JPEG, RAW или TIFF, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки. Автофокус и стабилизация изображения: Цифровые камеры имеют различные системы автофокусировки и стабилизации изображения, которые помогают получать более четкие и стабильные снимки. Баланс белого: Цифровые камеры позволяют настраивать баланс белого для коррекции цветовых тонов и получения более реалистичных изображений. Режимы съемки: Цифровые камеры предлагают различные режимы съемки, такие как автоматический, программный, приоритета выдержки и приоритета диафрагмы, которые позволяют контролировать процесс съемки.

Тема 15. Уточнение задач в ходе совместной работы со сценаристом, оператором и художником кино

Обсуждение и утверждение идеи фильма, сюжета и сценария с каждым из членов команды. Определение основных тем, идей и мотивов фильма, которые должны быть отражены в сценарии. Работа над структурой сценария, разделение на акты, сцены и эпизоды, определение основных конфликтов и поворотов сюжета. Обсуждение и согласование с оператором и художником-постановщиком визуальных образов и стилистики фильма. Работа над диалогами и репликами персонажей, уточнение характеров и мотивации героев. Обсуждение с художником по костюмам и гримеру образов персонажей, их внешности, одежды и аксессуаров. Работа над спецэффектами и компьютерной графикой.

Тема 16. Освоение творческих методов создания выразительного решения мультимедийного проекта

Изучение основ композиции и колористики для создания гармоничного и эстетически привлекательного мультимедийного проекта. Применение принципов дизайна для разработки структуры и навигации мультимедийного проекта, а также для выбора оптимальных способов представления информации. Использование различных техник анимации и интерактивности для создания динамичного и увлекательного мультимедийного контента. Разработка пользовательского интерфейса и пользовательского опыта для обеспечения удобства и простоты использования мультимедийного проекта. Работа с аудио- и видеоконтентом для создания мультимедийных проектов, которые будут привлекать внимание и удерживать интерес аудитории.

Тема 17. Современные стилистические поиски. Моделирование пространства в компьютерной анимации

Создание миров и существ, сочетающих в себе элементы реальности и фантастики, с использованием необычных форм, цветов и текстур. Применение ярких цветов, искаженных пропорций и забавных персонажей для создания веселых и запоминающихся анимаций. Использование ярких и насыщенных цветов, а также абстрактных форм и узоров для создания уникальных и привлекательных анимаций. Применение простых и чистых форм, приглушенных цветов и минимального количества деталей для создания элегантных и сдержанных анимаций.

Занятия с применением инновационных форм

При обучении применяются следующие инновационные формы обучения:

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

Проводятся учебные просмотры сцен из художественных и анимационных фильмов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения построения принципов компьютерной графики и выявления сильных и слабых сторон современных кинематографических технологий.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.		Лекция 1-10 Семинар 1. Самостоятельная работа	проблемная лекция, лекция-визуализация, лекция-консультация, видеолекция Опрос (ответы на вопросы), развернутая

			беседа с обсуждением результатов опроса, эссе. Прослушивание и просмотр аудио и видео информации из заданий для самостоятельной работы. Консультирование и проверка домашних заданий посредством устного обсуждения, проверки ДЗ
		Лекция 11-17 Семинар Самостоятельная работа	2-8 проблемная лекция, лекция-визуализация, лекция-консультация, видеолекция Опрос (ответы на вопросы), развернутая беседа с обсуждением результатов опроса Прослушивание и просмотр аудио и видео информации из заданий для самостоятельной работы. Консультирование и проверка творческих заданий посредством устного обсуждения, презентаций

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

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи заданий, опроса, тестового материала и др.) в течении и в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

6.1. Система оценивания

Система оценивания в табличной форме.

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии на семинаре - презентация	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация Зачет	зачтено /не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

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

Критерии оценки доклада:

Зачтено - тема доклада раскрыта, сообщение убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, текст доступен к восприятию, доклад раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация представлена по теме, стиль изложения не выразительный, текст плохо доступен к восприятию.

Оценивание презентации

Оцениванию подвергаются все этапы презентации: собственно компьютерная презентация, т.е. ее содержание и оформление; доклад; ответы на вопросы.

Критерии оценки выполнения презентации включают содержательную и организационную стороны, речевое оформление. Количество баллов определяется путем соответствия показателей:

Зачтено - тема раскрыта, презентация убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, оформление аккуратно, не перегружено, текст доступен к восприятию, презентация раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация по теме не раскрыта, стиль изложения не выразительный, оформление неаккуратно, перегружено или не достаточно, текст плохо доступен к восприятию, презентация не раскрывает заявленную тему

Процедура оценивания прекращается, если студент превышает временной лимит презентации.

6.4 Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

Тестовые материалы для контроля знаний:

Какая страна занимает первое место по количеству зрителей анимационного кино?

- а) США
- б) Россия
- в) Великобритания
- г) Франция

Выберите крупнейшие страны-производители анимационных фильмов для кинотеатров

- а) Япония
- б) США
- в) Корея
- г) Германия

Кто является полюсом влияния в процессе работы над анимационным сериалом?

- а) Режиссер
- б) Продюсер
- в) Оба

Кто осуществляет поддержку анимационных проектов?

- а) Министерство культуры

- б) Фонд кино
- в) Федеральное агентство по печати и массовым коммуникациям, муниципальные образования, региональные
- г) образования

9

- д) Все вышеперечисленные

Что является ресурсами в анимационном кино?

- а) Информация, люди, деньги
- б) Люди, средства производства, деньги
- в) Информация, люди, деньги, средства производства
- г) Средства производства, люди.

Примерные творческие задания по дисциплине:

1. Определение источника финансирования проекта анимационного фильма
2. Разработка постановочного проекта анимационного фильма
3. Разработка прогнозного плана реализации анимационного проекта
4. Разработка бюджета анимационного проекта
5. Разработка презентации проекта анимационного фильма
6. Разработка карты проекта анимационного фильма
7. Разработка карты управления анимационным проектом
8. Разработка производственного плана анимационного фильма

Перечень вопросов к зачету

1. Мультимедиа как синтез искусств.
2. Основные понятия и проблемы, характеризующие искусство мультимедиа и особенности процесса, в котором оно создается.
3. Особенности решения образа и пространства в мультимедийном проекте.
4. История возникновения профессии Режиссер мультимедиа.
5. Изобразительное решение мультимедийного проекта.
6. Особенности телевидения как средства массовой информации и его влияния на развитие мультимедиа.
7. Особенности изобразительной композиции в искусстве мультимедиа.
8. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в подготовительный период.
9. Деятельность коллектива постановщиков (режиссера, оператора, художников) в съемочный период.
10. Единство стиля фильма в творческом решении коллектива постановщиков.
11. Разработка идей мультимедийного образа.
12. Школа в анимации и мультимедиа.
13. Этапы разработки изобразительного решения мультимедийного проекта.
14. Технические, творческие, юридические и финансовые составляющие режиссерского сценария.
15. Возможности современной цифровой камеры.
16. Связь мультимедиа с экранными искусствами, литературой, живописью, музыкой.
17. Технические аспекты записи изображения и звука.
18. Уточнение задач в ходе совместной работы со сценаристом, оператором и художником кино.
19. Творческие методы создания выразительного решения мультимедийного проекта

20. Современные стилистические поиски. Моделирование пространства в компьютерной анимации.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература

1. Кривуля Н. Аниматология: эволюция мировых аниматографий. - М.: Аметист, 2012. - 779 с. - ISBN 9785990346734.
 2. Хитрук Ф. Профессия - аниматор: В 2-х тт. -Т. 1–2. - М.: Гаятри, 2008, ISBN 9785968901378.
 3. Пшеничная И., Солин А. Задумать и нарисовать мультфильм. - М: ВГИК, 2014. - 300 с. - ISBN 9785871491652.
 4. Коноплев Б. Основы фильмопроизводства / В. С. Богатова. - 2-е изд. - М.: Искусство, 1975. -448 с.
 5. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: Учебник/Ч. 1-я / 2-е изд. - М.: А. Дворников, 2000. – 242 с. - ISBN 978-5-7205-1967-4.
 6. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео: Учебник/Ч. 3-я. - М.: А.Дворников, 2003 г. – 206 с. - ISBN 978-5-9900144-1-4.
- Утилова Н.И. Монтаж: Учебное. пособие для студентов вузов. - М.: Аспект Пресс, 2004. - 171 с. - (Серия «Телевизионный мастер-класс»).

Дополнительная литература

1. Price, D. A. The Pixar Touch: The making of a Company (1st ed.). New York: Alfred A. Knopf, 2008. — 137 p. — ISBN 9780307265753.
2. Catmull, E., Wallace A. Creativity Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration. New York: Random House, 2014. — 320 p. — ISBN 9780812993011.
3. Masson, T. CG101: A Computer Graphics Industry Reference (2nd ed.). Williamstown, MA: Digital Fauxtography, 2007. — 500 p. — ISBN 9780977871001.
4. Beane, A. 3D Animation Essentials. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, 2012. — 352 p. — ISBN 9781118147481.
5. Menache, A. Understanding Motion Capture for Computer Animation (2nd ed.). Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2010. — 276 p. — ISBN 9780123814968.

В) Программное обеспечение и интернет-ресурсы

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

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

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

Материально-техническое обеспечение занятий:

Виртуальная студия

Интернет-медиа энкодер Haivision серии KB -1 Многофункциональная Приёмопередающая Платформа STREAMHUB (AVIWEST) – 1

Анализатор спектра – Дециматор Portable Decimator D4 (Calian Group Ltd.) – 1. Устройства для потоковой передачи видео, трансляции корпоративных собраний, видеозаписи учебных процессов, работы IP-телевидения – 1. Студийный стол – 1. Стол-стул-трансформер -20. Монтажный стол -1. Видеокамера – 2. Учебно-наглядные пособия.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

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

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

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

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

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием

дистанционных образовательных технологий.

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

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и): ...

Программа одобрена на заседании кафедры