

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ
Директор по образовательной
деятельности

_____ С.Т. Князев
«__» _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1147613	Визуальные технологии в медиа

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
Образовательная программа 1. Проектирование и сопровождение медиапроцессов	Код ОП 1. 42.04.05/33.02
Направление подготовки 1. Медиакоммуникации	Код направления и уровня подготовки 1. 42.04.05

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Волкоморов Владимир Александрович	кандидат филологических наук, без ученого звания	Доцент	медиакоммуникаций

Согласовано:

Управление образовательных программ

Е.С. Комарова

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ Визуальные технологии в медиа

1.1. Аннотация содержания модуля

Модуль формирует навыки режиссерской деятельности, навыки создания фото- и видеоконтента с использованием современных технологий, изучается технология графики.

1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Искусство режиссуры	3
2	Технология графики	3
3	Технологии фото и видео	3
ИТОГО по модулю:		9

1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	1. Медиаменеджмент 2. Технологии продвижения в медиасфере
Постреквизиты и кореквизиты модуля	Не предусмотрены

1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Искусство режиссуры	ПК-3 - Способен анализировать многообразие достижений отечественной и мировой культуры в процессе создания медиатекстов и (или) медиапродуктов, и (или)	З-3 - Объяснять режиссерский базис, руководствуясь имеющимся отечественным и мировым опытом У-3 - Обосновать выбор сюжетов, сценариев для использования в разных видах массово-коммуникационной деятельности

	коммуникационных продуктов	П-3 - Создавать сценарии для разных видов массово-коммуникационной деятельности
	ПК-10 - Способен проектировать организационные структуры медиакомпаний и применять их для создания медиакомпаний, отделов, структур и отдельных проектов	У-2 - Выбирать инструменты менеджмента для эффективной работы коллектива П-2 - Составлять квалификационные требования к персоналу для проектируемых медиакомпаний, медиаструктур и медиапроектов
Технологии фото и видео	ПК-2 - Способен анализировать основные тенденции развития общественных и государственных институтов для их разностороннего освещения в создаваемых медиатекстах и (или) медиапродуктах, и (или) коммуникационных продуктах	З-1 - Перечислить и охарактеризовать актуальные явления в медиасфере У-1 - Соотносить основополагающие черты актуальных явлений в медиасфере с основными закономерностями развития медиа П-1 - Выполнять разработку творческих проектов для современных медиа
	ПК-9 - Способен использовать профессионально методы, формы и жанры для создания и обработки текстов для их публичного распространения на различных медианосителях и при помощи разных каналов.	З-2 - Перечислить основные технологические процессы функционирования медиапроектов У-2 - Выделять закономерности функционирования медиапроектов У-3 - Выбирать формат, технологии и жанры при создании материалов для различных аудиторий по запросу П-2 - Разрабатывать медиапроекты для распространения на различных платформах П-4 - Разрабатывать оригинальные творческие концепции с учетом опыта конкурентов
Технология графики	ПК-6 - Способен отбирать и внедрять в процесс медиапроизводства современные технические средства и информационно-	З-2 - Описывать основные актуальные технологии, форматы, применяющиеся в сфере медиа У-2 - Выбирать технику, технологии и форматы визуальных искусств в

	<p>коммуникационные технологии</p>	<p>зависимости от вида массово-коммуникационной деятельности</p> <p>У-3 - Отслеживать глобальные тенденции модернизации технического оборудования, программного обеспечения и расходных материалов, необходимых для осуществления профессиональной деятельности</p> <p>П-2 - Создавать графические продукты под заказчика и с учетом особенностей целевых аудиторий</p> <p>Д-1 - Демонстрировать высокую степень готовности к инновациям</p>
	<p>ПК-8 - Способен разрабатывать новые виды форматов медиапродукции, производить творческие пилотные проекты</p>	<p>З-5 - Описывать основные актуальные технологии, форматы, применяющиеся в сфере фотоискусства</p> <p>У-5 - Выбирать технику, технологии и форматы фото и видео в зависимости от вида массово-коммуникационной деятельности</p> <p>П-5 - Создавать медиапродукты в фото и видео форматах под заказчика и с учетом особенностей целевых аудиторий</p>

1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной формах.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Искусство режиссуры

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Сумской Павел Федорович	кандидат культурологии, доцент	Доцент	периодической печати и сетевых изданий

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Сумской Павел Федорович, Доцент, периодической печати и сетевых изданий

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Основы сценарного творчества	
P1.T1	Заявка на предполагаемый киносценарий.	<p>Заявка и синопсис. Цель сценарной заявки - пересказ истории будущего сценария и фильма, фабулы и сюжета. Заявка как одно из требований существующей системы кинопроизводства в отечественном кинематографе.</p> <p>Русский и американский способы сценарной записи. Их достоинства и недостатки. Преимущества второго способа при продюсерском производстве.</p> <p>Главная цель заявки и будущего сценария – необходимость вызвать в читателе эмоции и сопереживание.</p> <p>Обеспечение защиты авторских прав сценариста на этапе написания заявки или синопсиса.</p>
P1.T2.	История как основа сценария.	<p>Трехчастная структура сценария. Каноничность этой структуры в мировой драматургии – от античной трагедии до наших дней.</p> <p>Первая часть (1/4 сценария):</p> <p>а) знакомство с главным героем; б) погружение героя в критические обстоятельства; в) знакомство с антагонистом; г) обозначение альтернативы.</p>

		<p>Вторая часть (1/2 сценария):</p> <p>а) перипетии; б) обострение проблем главного героя различными осложнениями.</p> <p>Третья часть (1/4 сценария):</p> <p>а) разрешение проблем героя победой добра над злом или наоборот (трагический конец). б) эпилог (вариативно).</p> <p>Понятие о фабуле и сюжете. Фабула - состав событий (про что?) Сюжет – осмысленная фабула (в какой последовательности?) Композиция как процесс перехода фабулы в сюжет.</p>
<p>P1.T3.</p>	<p>Замысел: его художественный и коммерческий потенциалы.</p>	<p>Поиск оригинальной идеи сценария. Взаимосвязь понятий "Авторская концепция", "Материал", "Тема" и "Идея" сценария. Замысел сценарной истории как ее фабула. Ясная мотивировка действия главного персонажа – краеугольный камень сценарной истории. Материал и питательная почва для сценарных идей: литературный первоисточник, реальные события современности, исторические события, газетная и телевизионная хроника, личная биография сценариста.</p> <p>Понятие о художественной и коммерческой потенциях сценария. Общие для художественного и коммерческого потенциала критерии: наличие героя; зрительское сопереживание ему; ясная мотивировка действий героя; препятствия на его пути. Критерии, повышающие коммерческий потенциал: "A high concept", т.е. "абсолютная идея"; соотношение новизны и узнаваемого; наличие вторых линий и фабульных ответвлений; знакомая обстановка действия; выбор одного из коммерческих жанров для сценария: приключения, детектив-триллер, мелодрама с любовной историей, комедия, драма либо любая комбинация из этих жанров; правильный выбор формы; низкая постановочная стоимость. Критерии, повышающие художественный потенциал: динамизм характера героя; наличие интересной для большинства зрителей темы.</p>
<p>P1.T4.</p>	<p>Конфликт и характер.</p>	<p>Главная цель создания характера — максимальное эмоциональное вовлечение читателя и зрителя в историю.</p> <p>Три стороны характера героя:</p> <p>а) физический облик (возраст, пол, внешность); б) личностное начало (развитие, манера поведения, характерные черточки и т.п.); в) предыстория (все, что случилось с характером до его появления в этой фабуле).</p> <p>Создание героя. Герой – это персонаж, чьи мотивы поведения движут сюжетом, кто является центром истории, кто большую часть времени присутствует на экране и с кем в первую очередь отождествляет себя зритель.</p> <p>Идентификация, или сопереживание. Способы достижения зрительской идентификации с героем:</p>

		<p>а) герой должен вызывать симпатию;</p> <p>б) герой должен оказаться в опасности;</p> <p>в) герой должен пробудить любовь зрителя по мере развития действия.</p> <p>Способы введения героя в сюжет:</p> <p>а) обязательное появление героя на экране в первые секунды действия;</p> <p>б) погружение героя в знакомую для зрителя среду;</p> <p>в) наделение героя узнаваемыми недостатками и слабостями;</p> <p>г) супергерой как возможность жанрового кино;</p> <p>д) получение информации глазами героя.</p> <p>Создание оригинального характера. Сценарные приемы, применяемые для этого:</p> <p>а) исследование;</p> <p>б) "клише наоборот";</p> <p>в) столкновение с другим характером;</p> <p>г) написание под конкретного актера. Мотивировка - сумма хотений героев. Особая важность мотивов действия главного героя, которые и определяют основной замысел.</p> <p>Мотивировка внешняя и внутренняя.</p> <p>Характеристики внешней и внутренней мотивировок.</p> <p>Внешняя:</p> <ul style="list-style-type: none"> - зримая; - желание внешнего достижения; - отвечает на вопрос: про что кино? - выражается через действие; - относится к сюжету. <p>Внутренняя:</p> <ul style="list-style-type: none"> - незримая; - желание самоусовершенствования; - отвечает на вопрос: почему герой этого хочет? - выражается через диалог; - относится к развитию характера и теме. <p>Конфликт и характер в сценарии. Конфликт - сумма обстоятельств и преград,</p>
--	--	---

		<p>которые героям необходимо преодолеть на пути к цели кинематографического действия. Конфликт внешний и внутренний. Внешний конфликт – сумма обстоятельств и преград, стоящих на пути героя, действующего в соответствии со своими внешними мотивировками. Внутренний конфликт – сумма обстоятельств и преград на пути героя, озабоченного внутренними мотивировками.</p> <p>Четыре типа главных действующих лиц: герой, антагонист, "соратник", "объект любви". Соответствие этих типов зрительским ожиданиям.</p> <p>Основные правила и ограничения, соблюдаемые сценаристом при реализации типологии главных действующих лиц:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. обязательность персонажей быть людьми (за исключением анимации); 2. исследование внутренних мотивов всех центральных персонажей, если это сделано по отношению к главному герою; 3. необязательность существования в сценарии всего набора перечисленных типов центральных персонажей; 4. невозможность для персонажа одновременно относиться к двум из перечисленных типов; 5. невозможность для характера переходить из одной категории в другую; 6. допустимость иметь в сценарии больше одного персонажа каждого типа. <p>Приемы драматургической разработки характеров второстепенных персонажей: анкета, мотив, конфликт.</p>
<p>P1.T5.</p>	<p>Тема и развитие характера.</p>	<p>Понятие темы. Тема - заложенные в сценарии идеи о человеческой природе, скрытые в основе сценарной истории мысли драматурга о том, как должен вести себя человек, чтобы раскрыться как личность во всей полноте сил и благородстве.</p> <p>Выявление и развитие темы. Момент возникновения темы – обнаружение сходства героя с антагонистом и отличия героя с соратником. Начало развития характера – понимание самим героем этого противоречия.</p> <p>Восприятие темы как зрительская прерогатива. Развитие характера как прерогатива актера.</p> <p>Характер – единство индивидуальных черт персонажа, проявляющееся в процессе развития темы и в монтажной образности фильма. "Выход из себя как способ проявления конфликтов в становлении характера" (С. Эйзенштейн).</p> <p>Типы характеров в зависимости от типа мотивировки героев: характер в данности; характер в развитии; характер, качественно меняющийся; характер в противоречии; характер-</p>

		маска. Тема как отношение автора сценария с предполагаемым зрителем напрямую.
P1.T6.	Конструкция киносценария	<p>Конструкция – отдельные эпизоды сценария и их расположение по отношению друг к другу. Два этапа конструирования сценария:</p> <p>а) разделение сюжета на три фазы;</p> <p>б) применение специальных конструктивных приемов.</p> <p>Разделение внешней мотивировки поведения героя на три части.</p> <p>Первый поворотный пункт – начало второго акта. Задача первого поворотного пункта – обозначение важного решения или поступка героя.</p> <p>Второй поворотный пункт – начало третьего акта. Задача его – все функции первого поворотного пункта плюс резкое ускорение действия и требование развязки, то есть безотлагательного решения конфликта. Кульминация и финал. Кульминация – конец истории. Финал – короткая развязка. Связь развязки с завязкой истории. Искусственно выстроенная история как специфика драмы вообще. "Никто и никогда не видел естественное произведение искусства" (П. Пикассо).</p>
P1.T7.	Проверка конструкции.	<p>Принципы и приемы конструирования сценария, направленные на то, что каждая следующая сцена усиливает препятствия на пути героя, дает новый поворот сюжета, усложняет действие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Обусловленность всех сцен, событий и действующих лиц внешней мотивировкой поведения героя. 2. Обязательность обозначения внешней мотивировки героя в первом акте. 3. Создание цепи конфликтов. 4. Ускорение темпа, возрастающее по мере движения истории. 5. Сознательное конструирование подъемов и спадов непосредственной эмоциональной вовлеченности зрителя. 6. Создание атмосферы ожидания и страха ("саспенс"). 7. Внушение зрителю чувства превосходства за счет информации, неизвестной персонажам. 8. Периодическое разрушение зрительских ожиданий. 9. Поддержание зрительского любопытства. 10. Обязательная детерминированность главных событий, их предвосхищение. 11. Повторяемость ключевых ситуаций, объектов или строчек диалога для обозначения развития характера. 12. Помещение персонажей в опасные ситуации. 13. Достоверность истории как залог зрительского доверия.

		<p>14.Соединение серьезного со смешным.</p> <p>15.Обязательное присутствие эффектных сцен в начале и конце истории.</p>
P1.T8.	Форма записи (действие, описание и диалог).	<p>Основные принципы записи сцен:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуализация описания. 2. Запись только того, что должно быть на экране. 3. Соблюдение основных правил формата записи. 4. 129 страниц как максимальный объем киносценария (1 мин. текста = 1 минута экранного времени). Оптимум: 110-115 минут. 5. Недопустимость указаний актерам, режиссеру и оператору в ремарках. 6. Обязательность записи только в настоящем времени. <p>Технология создания эпизода:</p> <p>ОПИСАНИЕ как важнейший элемент сценария. Ясность и лаконичность – главные требования к описанию. Деталь как главное требование правильно оформленного описания. ДЕЙСТВИЕ — второй элемент киносценария. Действие как движущая сила сюжета. Простота и общеупотребительность словаря в записи действия - важнейшее требование к сценарию. Оптимальная дозировка действия и диалога - 1/4 к 3/4. Расширение значений в описании действия за счет синонимов. ДИАЛОГ как третий составной элемент киносценария. Отличие диалога в кино от театрального и прозаического диалогов. Максимальная разговорность кинодиалога. Опора диалога на жесты, мимику и другие средства актерской выразительности в кино. Индивидуализация разговорной речи персонажей. Диалог как средство характеристики героев и движения истории в сценарии.</p>
P2	Основы режиссерско-постановочного творчества	
P2.T1.	Основы режиссерского искусства	<p>История и эволюция режиссерской профессии. Сущность режиссерского творчества. Функции режиссера, определенные Вл.И. Немировичем-Данченко: режиссер-толкователь, режиссер-«зеркало», режиссер-организатор.</p> <p>Выбор репертуара. Режиссерский анализ и замысел. Сквозное действие, контрдействие и сверхзадача спектакля как основа его художественной целостности. Отбор выразительных средств. Режиссерская экспликация и ее воплощение. Режиссура и мизансцена.</p> <p>Творческое взаимодействие режиссера и актера в процессе работы над сценическим произведением. Взаимодействие зрителя и артиста. Работа режиссера с творческими цехами и службами.</p>

		<p>Художественно-педагогические и личностные качества режиссера как руководителя творческого коллектива. Действие законов режиссуры (теория и практика). Специфика режиссерского мышления. Пути и способы самосовершенствования режиссера.</p>
P2.T2.	Стили и направления в режиссуре	<p>Понятие «стиль». Стиль как прием. Виды стилей. Стили «классицизма», «романтизма», «символизма», «экспрессионизма», «импрессионизма», «авангардизма» и другие в хореографии. Индивидуальный стиль автора, режиссера, исполнителя.</p> <p>Режиссура классического и современного спектакля. Режиссерские композиции с использованием других видов искусств – театра, кино, цирка, поэзии и др.</p> <p>Режиссер в драматическом театре и смежных с ним искусствах (мюзикл, оперетта, опера, водевиль, цирк, эстрада, видеоклип и др.). Возрастающее значение режиссуры в мире танца. Проблемы и тенденции развития современной режиссуры.</p>
P2.T3.	Режиссерско-постановочные решения и приемы	<p>Режиссерское решение как ход, определяющий взаимосвязь содержания и формы, степень и характер сценической условности, единство и соподчиненность всех компонентов, всех выразительных элементов произведения, а так же особенности его восприятия зрителем.</p> <p>Режиссерский прием как конкретный способ (инструмент) реализации режиссерского замысла при создании сценического образа. Специфика режиссерских постановочных приемов. Отбор приема в зависимости от стиля и направления драматургии, режиссерского замысла (сверхзадачи) и режиссерского решения, особенностей исполнителей, сценического пространства и его оснащенности, зрительской аудитории и др. Накопление профессионального «багажа» режиссерских приемов, овладение своим творческим инструментарием.</p> <p>Классические и нетрадиционные приемы в режиссуре. Творческий подход к использованию приемов: выбор уже известного приема; его частичная переработка, модификация, открытие нового приема.</p> <p>Принципы использования приема: доработка и уточнения приема в процессе репетиций при сотворчестве с исполнителями и другими участниками творческого процесса (художником, звукорежиссером и др.); ясность и лаконизм; верность приему; развитие приема, закономерность и неожиданность приема и др.</p> <p>Режиссерские приемы работы с исполнителями. Взаимосвязь режиссерского решения с репетиционной методикой.</p>

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Искусство режиссуры

Электронные ресурсы (издания)

1. Гончарук, А. Ю.; Актерское мастерство и основы режиссуры : монография.; Директ-Медиа, Москва, Берлин; 2017; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457829> (Электронное издание)
2. Станиславский, К. С.; Моя жизнь в искусстве : документально-художественная литература.; Директ-Медиа, Москва; 2013; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=29133> (Электронное издание)
3. Станиславский, К. С.; Психотехника актерского искусства: работа актера над собой : хрестоматия.; Алетейя, Санкт-Петербург; 2014; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233247> (Электронное издание)
4. Станиславский, К. С.; Моя жизнь в искусстве : аудиоиздание.; ИДДК, Москва; 2020; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=611759> (Электронное издание)
5. Маслова, Т. Я.; Сценарное мастерство. Драматургия документального фильма : учебное пособие.; Кемеровский государственный институт культуры, Кемерово; 2010; <http://www.iprbookshop.ru/22102.html> (Электронное издание)
6. Ракипов, М. Р.; 100 подарков по одной цене : сборник по дисциплине «сценарное мастерство» для студентов направления 51.03.05 «режиссура театрализованных представлений и праздников».; Челябинский государственный институт культуры, Челябинск; 2015; <http://www.iprbookshop.ru/56379.html> (Электронное издание)
7. Ракипов, М. Р.; Пишем с акцентом : сборник упражнений по дисциплине «сценарное мастерство» для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «режиссура театрализованных представлений и праздников» (бакалавр).; Челябинский государственный институт культуры, Челябинск; 2015; <http://www.iprbookshop.ru/56479.html> (Электронное издание)
8. Пронин, А. А.; Введение в драматургию и сценарное мастерство : учебник.; Ай Пи Эр Медиа, Саратов; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/79898.html> (Электронное издание)
9. Литвинова, М. В.; Режиссура публицистического представления : учебно-методическое пособие.; Ай Пи Эр Медиа, Саратов; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/83813.html> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Станиславский, К. С., Доронина, Т. В., Татьяна В.; Моя жизнь в искусстве; Вагриус, Москва; 2006 (1 экз.)
2. Фрумкин, Г. М.; Сценарное мастерство. Кино - телевидение - реклама : учеб. пособие для студентов, обучающихся по специальности 350700 - реклама.; Академический Проект, Москва; 2007 (1 экз.)
3. Цибанова, Н. Н.; Сценарное мастерство : учебное пособие.; Издательство Иркутского национального исследовательского технического университета, Иркутск; 2016 (1 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>

2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>

2. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Искусство режиссуры

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя	Не требуется

		Доска аудиторная	
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
5	Самостоятельная работа студентов	Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office 365 EDUA3 ShrdSvr ALNG SubsVL MVL PerUsr B Faculty EES Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM Google Chrome, Mozilla Firefox

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Технология графики

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Зиновьева Елена Алексеевна		доцент	культурологии и дизайна

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- **Зиновьева Елена Алексеевна, доцент, культурологии и дизайна**

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
Р.1	Обзор прикладной области и основные модели компьютерной графики	Основные задачи компьютерной графики. Сферы применения компьютерной графики. Понятие о цифровой обработке изображений. Информационные модели изображений. Цветовые режимы. Файловые форматы для графических данных. Методы сжатия изображений.
Р.2	Векторная графика в компьютерном дизайне	Инструменты создания и обработки векторных иллюстраций. Создание художественной векторной иллюстрации. Использование эффектов, заливок, кистей, градиентных сеток. Панель "Оформление". Создание векторного объекта сложной формы. Разработка макетов для полиграфии, рекламы и визуальной коммуникации в среде векторного редактора
Р.3	Современные методы полиграфической верстки	Создание макетов для полиграфии, рекламы и визуальной коммуникации в среде векторных редакторов и настольных издательских систем. Сохранение макета для полиграфии и для размещения в Web.

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Технология графики

Электронные ресурсы (издания)

1. Баранов, , С. Н.; Основы компьютерной графики : учебное пособие.; Сибирский федеральный университет, Красноярск; 2018; <http://www.iprbookshop.ru/84276.html> (Электронное издание)
2. Задорожный, , А. Г.; Введение в двумерную компьютерную графику с использованием библиотеки OpenGL : учебное пособие.; Новосибирский государственный технический университет, Новосибирск; 2018; <http://www.iprbookshop.ru/91328.html> (Электронное издание)
3. , Ахтямова, , С. С., Ахтямов, , Р. Б.; Выполнение практических заданий в программе CorelDRAW : методические указания.; Казанский национальный исследовательский технологический университет, Казань; 2018; <http://www.iprbookshop.ru/100523.html> (Электронное издание)
4. Резванова, , Э. А.; Методы и приемы обработки изображений в программе Photoshop : учебное пособие.; Казанский национальный исследовательский технологический университет, Казань; 2018; <http://www.iprbookshop.ru/100557.html> (Электронное издание)
5. Макарова, , Т. В.; Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие.; Омский государственный технический университет, Омск; 2015; <http://www.iprbookshop.ru/58090.html> (Электронное издание)
6. Майстренко, , Н. В.; Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие.; Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, Тамбов; 2015; <http://www.iprbookshop.ru/64124.html> (Электронное издание)
7. Поляков, , Е. А.; Web-дизайн : учебное пособие.; Вузовское образование, Саратов; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/81868.html> (Электронное издание)
8. Зиновьева, , Е. А.; Компьютерный дизайн. Векторная графика : учебно-методическое пособие.; Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, Екатеринбург; 2016; <http://www.iprbookshop.ru/68251.html> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Джамса, Джамса К., Кинг, Кинг К., Андерсон, Андерсон Э.; Креативный Web-дизайн. HTML, XHTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, ActiveX. Текст, графика, звук и анимация : [пер. с англ.]; ДиаСофт, Москва ; Санкт-Петербург ; Киев; 2005 (5 экз.)
2. Джамса, К.; Эффективный самоучитель по креативному Web-дизайну. HTML, XHTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, ActiveX : [пер. с англ.]; ДиаСофт, Москва; 2005 (1 экз.)
3. Большаков, В. П.; Инженерная и компьютерная графика : [учебное пособие] для студентов вузов, обучающихся по направлению подготовки 200100 - Приборостроение и специальности 200101 - Приборостроение.; БХВ-Петербург, Санкт-Петербург; 2014 (5 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>
2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>
2. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>
3. <http://www.adobe.ru>
4. <http://www.corel.ru/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Технология графики

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Adobe Premiere Pro CS6 Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Adobe Premiere Pro CS6 Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms

3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	Не требуется
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	<p>Adobe Premiere Pro CS6</p> <p>Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Premiere Pro CS6</p> <p>Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Технологии фото и видео

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Сафаров Илья Артурович	без ученой степени, без ученого звания	Преподаватель	Уральский гуманитарный институт
2	Фаюстов Алексей Владимирович	без ученой степени, без ученого звания	Проректор по информационной политике	Ректорат

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/25 от 14.05.2021 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Сафаров Илья Артурович, Преподаватель, Уральский гуманитарный институт
- Фаюстов Алексей Владимирович, Проректор по информационной политике, Ректорат

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Технологии фото	Основы теории фотографии. История развития фотографии. Фотографические техники. Традиционная фотография, стереофотография, панорамная фотография, фотография в невидимых лучах, фотографика, фотография светового поля, нестандартные техники. Разновидности фотографии. Фотолюбительство, коммерческая фотография, фотожурналистика, фотоискусство, судебная фотография, научная фотография, фототерапия. Фотография как объект авторского права.
P2	Технологии видео	Базовые технологии съемки. Точка съемки, движение камеры, последовательность повествования, выбор объектива, освещение на природе и в павильоне, монтаж, звук. Технологии видеомонтажа. Линейный монтаж. Гибридный монтаж. Внутрикадровый монтаж. Межкадровый монтаж. Последовательный монтаж. Метод параллельного монтажа. Исходный монтаж. Монтаж по масштабности. Монтаж по ориентации в пространстве. Монтаж по направлению движения. Монтаж по фазе движения. Монтаж по композиции (смещение центра внимания). Монтаж по свету. Монтаж по цвету. Перебивка. Монтажный план.

--	--	--

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Технологии фото и видео

Электронные ресурсы (издания)

1. Молочков, В. П.; Основы цифровой фотографии; Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, Москва; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/79712.html> (Электронное издание)
2. Надеждин, Н. Я.; Введение в цифровую фотографию : учебное пособие.; Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, Москва; 2021; <http://www.iprbookshop.ru/102008.html> (Электронное издание)
3. Савельева, А. С.; Искусство фотографии : учебное пособие для студентов вузов.; Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/102625.html> (Электронное издание)
4. Шемшуренко, Е. Г.; Теория и практика фотографии : учебное пособие.; Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург; 2019; <http://www.iprbookshop.ru/102978.html> (Электронное издание)
5. Катунин, Г. П.; Компьютерные технологии в портретной фотографии : учебное пособие для спо.; Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, Саратов, Москва; 2021; <http://www.iprbookshop.ru/103442.html> (Электронное издание)
6. Гук, А. А.; История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «народная художественная культура», профиль «руководство студией кино-, фото-, видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр».; Кемеровский государственный институт культуры, Кемерово; 2020; <http://www.iprbookshop.ru/108558.html> (Электронное издание)
7. Кузнецов, В. В.; Практическая перезапись при кино- и видеопроизводстве : учебное пособие.; Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), Москва; 2016; <http://www.iprbookshop.ru/105124.html> (Электронное издание)
8. Катунин, Г. П.; Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие.; Ай Пи Ар Медиа, Москва; 2020; <http://www.iprbookshop.ru/94279.html> (Электронное издание)
9. Баженов, А. С.; Кино-, видеомонтаж : практикум по дисциплине для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «народная художественная культура», профиль «руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр».; Кемеровский государственный институт культуры, Кемерово; 2020; <http://www.iprbookshop.ru/108560.html> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Павлов, И. В.; Техника и технологии рекламного видео : учебник для [студентов] учреждений

среднего профессионального образования по специальности "Реклама".; Академия, Москва; 2014 (2 экз.)

2. Ривкин, М. Ю.; Видеомонтаж с нуля! : учеб. пособие.; Лучшие книги, Москва; [2004] (1 экз.)

3. Владин, М., Пташинский, В.; Sony Vegas 7. Видеомонтаж с нуля! Книга + видеокурс : [учеб. пособие].; Лучшие книги, Москва; 2008 (1 экз.)

4. Владин, М. М., Антонов, Б. Б.; Трюки и эффекты в Adobe Photoshop CS4; Триумф, Москва; 2010 (1 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>

2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>

2. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Технологии фото и видео

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Персональные компьютеры по количеству обучающихся	Adobe Premiere Pro CS6 Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms

2	Практические занятия	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Premiere Pro CS6</p> <p>Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition</p> <p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	<p>Adobe Premiere Pro CS6</p> <p>Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition</p> <p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	<p>Adobe Premiere Pro CS6</p> <p>Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition</p> <p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Premiere Pro CS6</p> <p>Adobe CS6 Design Standard Student and Teacher Edition</p> <p>Photoshop Extended CS3 Russian version Win Educ</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>