

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 04.06.2026 16:39:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«28» мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.13.03 ПРОДЮСИРОВАНИЕ. ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Москва – 2026

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: сформировать у студентов компетенции продюсера CG/VFX-проектов: от концептуализации и планирования пайплайна производства до управления командами, бюджетом, сроками и рисками, обеспечивая эффективный рабочий процесс, соблюдение стандартов качества и достижение коммерческих целей в индустрии компьютерной графики и визуальных эффектов.

Задачи:

- изучение теоретических основ дисциплины;
- обучение практическим навыкам применения системы знаний и умений в области индустрии компьютерной графики и визуальных эффектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Осваивается: 7 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2 - Способен планировать и организовывать финансирование и производственный процесс создания нового продукта (медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов)

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен планировать и организовывать финансирование и производственный процесс создания нового продукта (медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов)	ПК-2.1- Составляет план, оценивает творческую и техническую составляющую проекта, подбирает ресурсы, разрабатывает график выполнения работ	Знает: методы планирования и организации производства Умеет: определять постановочную сложность, стоимость и источники ресурсного обеспечения создания и реализации нового продукта Владеет: навыком планирования производственной деятельности по созданию медиапродукта.
	ПК-2.2- Обосновывает целесообразность создания продукта, его идейно-художественное значение,	Знает: принципы творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и создания медиапрограмм Умеет: производить расчет затрат и ожидаемых результатов от создания продукта, обосновывать целесообразность производства медиапродукта.

	окупаемость и прибыльность, привлекает инвесторов	Владеет: методикой экспертного анализа, методами оценки рисков, навыком эффективной презентации
	ПК-2.3- Осуществляет подбор и расстановку кадров, координирует и контролирует деятельность основного и вспомогательного состава рабочей группы для выполнения комплекса работ на протяжении всего производственного процесса	Знает: методы эффективного менеджмента, процессный подход к управлению Умеет: определять необходимое для реализации проекта оборудование, программное обеспечение и трудозатраты, выстраивать эффективную коммуникацию, использовать методы стимулирования, мотивации и контроля Владеет: навыком управления персоналом на протяжении всего производственного процесса

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Продюсирование. Индустрия компьютерной графики и визуальных эффектов» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации составляет: 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	18
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	54
Общая трудоемкость з.е. / часов	4 з.е. / 144 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2		Количество часов			
№	Наименование				
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Основы продюсирования	4	4	-	2
2	Продажи и этапы производства	4	4	-	2
3	CG технологии	4	4	-	2
4	Пайплайн и управление командой	4	4	-	2
5	Ведение проектов	4	4	-	2
6	Коммуникации	4	4	-	2
7	Сдача проектов	4	4	-	2
8	Нейросети: производство, продюсирование	4	4	-	2
9	Руководство проектами	4	4		2
Итого (часов)		36	36	-	18
Форма контроля:		экзамен			54
Всего по дисциплине:		144 / 4 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема № 1. Основы продюсирования

Полный процесс продюсирования проектов, роль продюсера и профориентирование. Введение в профессию продюсера в сфере цифрового производства (CG, анимация, мультимедиа). Рассматриваются ключевые роли и зоны ответственности продюсера, его отличие от режиссера и менеджера проекта. Изучаются базовые принципы инициирования проекта: от постановки целей и задач до формирования первичной концепции. Анализируются источники финансирования, основы составления сметы и календарного плана.

Тема № 2. Продажи и этапы производства

Типы проектов, их особенности и этапы производства, включая продажи. Процесс коммерциализации творческого продукта. Изучаются техники продаж услуг студии или продукта заказчику: создание коммерческого предложения, презентация концепции (питчинг), работа с тендерами. Подробно разбираются основные фазы производственного цикла (пре-продакшн, продакшн, пост-продакшн), их специфика, задачи и документальное оформление на каждом этапе.

Тема № 3. CG технологии

Теория и технологии CG производства. Обзор современных технологий компьютерной графики (CG), необходимых продюсеру для понимания производственных процессов. Рассматриваются основные направления: 3D-моделирование, текстурирование, риггинг, анимация, симуляция (VFX), рендеринг и композитинг. Изучается классификация программного обеспечения (пакеты для моделирования, рендеринг-фермы, движки) и его влияние на сроки и бюджет проекта.

Тема № 4. Пайплайн и управление командой

Значение понятия «пайплайн». Назначение, состав, преимущества и особенности пайплайна. Генеральная стратегия развития продукта. Тактика следования стратегии развития продукта. Контроль выполнения пайплайнов. Преимущества управления с помощью пайплайнов. Технологический путь проекта, специализации исполнителей, сбор и управление командой.

Тема № 5. Ведение проектов

Навыки, инструменты, инструкции и рекомендации по ведению проектов. Инструменты и методы оперативного управления проектами на всех стадиях реализации. Освоение практик тайм-менеджмента, декомпозиции задач (WBS), оценки трудозатрат. Изучаются методологии ведения проектов (гибкие — Agile/Scrum, классические — Waterfall) и критерии выбора подхода в зависимости от типа проекта (рекламный ролик, полный метр, игра).

Тема № 6. Коммуникации

Тонкости ведения и навыки коммуникаций и сервиса с клиентами и внутри команды. Организация эффективного информационного обмена внутри команды и с внешними стейкхолдерами. Рассматриваются правила проведения совещаний (статус-митинги, синхронизации), инструменты коммуникации (таск-трекеры, мессенджеры, видеоконференции). Особое внимание уделяется культуре обратной связи, документированию договоренностей и управлению ожиданиями заказчика.

Тема № 7. Сдача проектов

Особенности юридической, правовой, бухгалтерской и финансовой стороны ведения проектов. Завершающая фаза работы над проектом. Изучаются процедуры внутреннего контроля качества (QC), подготовки финальных материалов согласно техническому заданию (рендеры, исходники, отчеты). Рассматриваются процессы приемки работ заказчиком (подписание актов), работа с правками и закрытие финансовых обязательств. Анализируются ошибки, возникающие на этапе сдачи, и способы их предотвращения.

Тема № 8. Нейросети: производство, продюсирование

Влияние технологий искусственного интеллекта на производственные процессы и роль продюсера. Обзор современных нейросетей для генерации изображений, видео, 3D-моделей, анимации и звука. Изучаются возможности интеграции ИИ в пайплайн для ускорения рутинных операций (концепт-арт, ротоскопинг, апскейлинг). Рассматриваются правовые и этические аспекты использования нейросетей, изменение требований к компетенциям команды.

Тема № 9. Руководство проектами

Углубленный курс по управлению проектами, фокус на лидерские качества и стратегическое планирование. Рассматриваются техники управления рисками, работа со сложными и кризисными ситуациями. Анализируются портфельное управление (одновременное ведение нескольких проектов), оценка эффективности команды и метрики успеха. Изучается пост-проектный анализ (retrospective) как инструмент непрерывного улучшения производственных процессов.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Продюсер и авторы визуального ряда фильма : учебное пособие / В. И. Сидоренко, М. С. Ониненко, Д. И. Масуренков [и др.] ; под ред. В. И. Сидоренко ; Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2018. – 272 с. : ил., табл. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685816>
2. Парсаданова, Т. Н. Продюсирование телевизионного контента : актуальные проблемы : учебное пособие / Т. Н. Парсаданова ; Всероссийский государственный университет кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2020. – 200 с. : ил., табл. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615700>
3. Основы продюсерства : аудиовизуальная сфера : учебник / В. В. Арсеньев, И. Д. Барский, А. Л. Богданов [и др.] ; под ред. Г. П. Иванова, П. К. Огурчикова, В. И. Сидоренко. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 720 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684549>
4. Продюсерство : экономико-математические методы и модели : учебное пособие / О. В. Браилова, Е. Ю. Захарова, В. Г. Горчакова [и др.] ; под ред. Ю. В. Кривоуцко, Л. А. Фунберг ; Всероссийский государственный университет кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 320 с. : ил., табл., схем. – (Медиаобразование). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685714>
5. Звезгинцева, Е. А. Правовые аспекты творческого предпринимательства : практикум кинопродюсера : учебное пособие / Е. А. Звезгинцева ; Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2021. – 305 с. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685822>
6. Парсаданова, Т. Н. Что нужно знать продюсеру о медиа : учебник / Т. Н. Парсаданова ; под ред. Т. Н. Парсадановой ; Всероссийский государственный университет кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2024. – 376 с. : ил., табл. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=712712>
7. Кинопроект : практикум начинающего продюсера : учебное пособие / под ред. В. И. Сидоренко ; Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2021. – 416 с. : ил., табл. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615750>
8. Мастерство продюсера кино и телевидения : учебник / под ред. П. К. Огурчикова, В. И. Сидоренко, В. В. Падейского. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 860 с. : табл., граф., ил, схемы – (Медиаобразование). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684887>

9. Кинодистрибуция : теория и практика : учебное пособие / под ред. В. И. Сидоренко, Л. А. Ланиной, Н. Б. Ромодановской ; Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2021. – 401 с. : ил., табл., схем. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685794>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

№ 424

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.
- в) 1 компьютер, подключенный к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

№ 402

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.
- в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- **План** – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- **Конспект** – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

- **План-конспект** – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- **Текстуальный конспект** – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- **Свободный конспект** – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- **Тематический конспект** – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;

- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена 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.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.13.03 «ПРОДЮСИРОВАНИЕ. ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И
ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ»**

Для направления подготовки:
42.03.05 Медиакоммуникации
(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:
организационный

Направленность (профиль):
«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен планировать и организовывать финансирование и производственный процесс создания нового продукта (медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов)	ПК-2.1- Составляет план, оценивает творческую и техническую составляющую проекта, подбирает ресурсы, разрабатывает график выполнения работ	Знает: методы планирования и организации производства Умеет: определять постановочную сложность, стоимость и источники ресурсного обеспечения создания и реализации нового продукта Владеет: навыком планирования производственной деятельности по созданию медиапродукта.
	ПК-2.2- Обосновывает целесообразность создания продукта, его идейно-художественное значение, окупаемость и прибыльность, привлекает инвесторов	Знает: принципы творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и создания медиапрограмм Умеет: производить расчет затрат и ожидаемых результатов от создания продукта, обосновывать целесообразность производства медиапродукта. Владеет: методикой экспертного анализа, методами оценки рисков, навыком эффективной презентации
	ПК-2.3- Осуществляет подбор и расстановку кадров, координирует и контролирует деятельность основного и вспомогательного состава рабочей группы для выполнения комплекса работ на протяжении всего производственного процесса	Знает: методы эффективного менеджмента, процессный подход к управлению Умеет: определять необходимое для реализации проекта оборудование, программное обеспечение и трудозатраты, выстраивать эффективную коммуникацию, использовать методы стимулирования, мотивации и контроля Владеет: навыком управления персоналом на протяжении всего производственного процесса

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания				
Результат обучения	Критерии оценивания результатов обучения (показатели успешности по уровням освоения)			
	Компетенция не сформирована	Базовый уровень сформированности компетенции	Средний уровень сформированности компетенции	Повышенный уровень сформированности компетенции
ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы	Сформированные структурированные знания
УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В основном освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение	Полностью освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение
НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частично владеет навыками	В целом владеет навыком	Свободно владеет навыком

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания

Задание. Создать пайплайн на примере анимации прыжка.

Для этого выполнить:

1. Поиск референсов
2. Проработка идеи
3. Блокинг
4. Добавление интерполяции
5. Правка движений рук в интерполяционных промежутках.
6. Правка движений ног в интерполяционных промежутках
7. Правка таймингов
8. Добавление ключей, уточняющих особенности движения
9. Добавление баллистической кривой
10. Правка времени прыжка в соответствие с физикой
11. Снап к баллистической траектории
12. Стыковка анимации с баллистической кривой
13. Чистка анимации
14. Экспорт анимации

Тестовые задания

Тема 1. Основы продюсирования

В чем заключается принципиальное отличие роли продюсера от роли режиссера в цифровом производстве (CG, анимация)?

- a) Продюсер отвечает за творческое видение проекта, а режиссер — за бюджет и сроки.
- b) Продюсер управляет ресурсами, сроками и бюджетом, обеспечивая условия для работы, а режиссер отвечает за художественную реализацию проекта.
- c) Продюсер работает только на этапе пре-продакшна, а режиссер — на съемочной площадке.
- d) Продюсер нанимает режиссера и полностью контролирует каждый его шаг.

Что из перечисленного входит в зону ответственности продюсера на этапе инициирования проекта?

- a) Написание программного кода для анимации персонажа.
- b) Формирование первичной концепции, постановка целей и разработка календарного плана.
- c) Финальный рендеринг и композитинг сцены.
- d) Создание раскадровки и дизайн персонажей.

Какой документ продюсер составляет в первую очередь для понимания стоимости проекта и распределения ресурсов во времени?

- a) Режиссерский сценарий
- b) Техническое задание для аниматоров
- c) Смета и календарный план
- d) Договор с заказчиком

Тема 2. Продажи и этапы производства

Как называется процесс краткой и убедительной презентации концепции проекта потенциальному заказчику или инвестору с целью получения финансирования?

- a) Тендер
- b) Брифинг
- c) Питчинг
- d) Пост-продакшн

На каком этапе производственного цикла (пайплайна) происходит разработка дизайна персонажей, создание концепт-артов и написание сценария?

- a) Продакшн
- b) Пост-продакшн
- c) Пре-продакшн
- d) Рендеринг

Какая фаза производства следует непосредственно за завершением анимации и моделирования и включает в себя композитинг, цветокоррекцию и финальный монтаж?

- a) Пре-продакшн
- b) Пост-продакшн
- c) Питчинг
- d) Ротоскопирование

Тема 3. CG технологии

Какой процесс в 3D-графике отвечает за создание скелета персонажа и привязку к нему геометрической модели для возможности последующей анимации?

- a) Моделирование
- b) Текстурирование
- c) Риггинг

d) Рендеринг

Что такое "рендеринг-ферма" и для чего она используется в CG-производстве?

- a) Программа для создания травы и деревьев на ландшафте.
- b) Кластер из множества компьютеров, объединенных для ускорения процесса финальной визуализации (расчета изображения).
- c) Специализированное хранилище для готовых текстур и материалов.
- d) Отдел студии, занимающийся финальной сборкой проекта.

Какое из перечисленных направлений НЕ относится к базовым этапам производства компьютерной графики?

- a) Моделирование
- b) Текстурирование
- c) Маркетинг
- d) Композитинг

Тема 4. Пайплайн и управление командой

Что такое "производственный пайплайн" (pipeline) в CG-студии?

- a) Штатное расписание сотрудников отдела.
- b) Последовательность технологических этапов и процессов передачи данных между отделами и специалистами.
- c) Система мотивации и премирования сотрудников.
- d) План маркетингового продвижения готового продукта.

Кто из перечисленных специалистов отвечает за техническую реализацию пайплайна, написание скриптов и интеграцию нового ПО в производственный процесс?

- a) Продюсер
- b) Супервайзер
- c) Технический директор (ТД, Technical Director)
- d) Тимлид

Какая задача НЕ входит в функции тимлида (Team Lead)?

- a) Распределение задач внутри команды
- b) Проведение код-ревью или ревью ассетов
- c) Поиск новых клиентов и ведение финансовой отчетности
- d) Помощь членам команды в решении сложных профессиональных задач

Тема 5. Ведение проектов

Для какого типа проектов чаще всего выбирают классическую (Waterfall) методологию ведения?

- a) Для стартапов с постоянно меняющимися требованиями.
- b) Для проектов с четко фиксированным техническим заданием и предсказуемым результатом, где изменения на поздних этапах дороги (например, строительство или производство полного метра по готовому сценарию).
- c) Для небольших рекламных роликов с коротким сроком.
- d) Для разработки мобильного приложения в условиях неопределенности.

Что означает аббревиатура WBS (Work Breakdown Structure) в управлении проектами?

- a) Иерархическая структура работ (декомпозиция задач проекта на составные части).
- b) Система управления взаимоотношениями с заказчиками.
- c) Метод быстрого прототипирования.
- d) График отпусков сотрудников.

Какой фреймворк (методология) управления проектами подразумевает разбиение работы на короткие итерации (спринты) и ежедневные короткие собрания для синхронизации?

- a) Waterfall
- b) Канбан
- c) Scrum
- d) PRINCE2

Тема 6. Коммуникации

Какова основная цель регулярных статус-митингов (stand-up meetings) в команде?

- a) Подробный разбор каждой задачи и критика ошибок.
- b) Краткая синхронизация членов команды, выявление блокеров и информирование о прогрессе.
- c) Генерация новых идей для проекта.
- d) Демонстрация финального результата заказчику.

Какой инструмент в первую очередь предназначен для ведения базы задач, отслеживания их статуса и распределения ответственности (а не для мгновенных сообщений)?

- a) Telegram / Slack
- b) Zoom / Skype
- c) Trello / Jira / Asana
- d) Электронная почта

Что означает термин "управление ожиданиями заказчика"?

- a) Выполнение всех требований заказчика без обсуждения.
- b) Процесс регулярного информирования и согласования этапов, чтобы реальность совпадала с представлениями клиента о сроках, бюджете и результате.
- c) Занижение ожиданий клиента, чтобы потом их превзойти.
- d) Передача всех коммуникаций с заказчиком на продюсера.

Тема 7. Сдача проектов

Что такое QC (Quality Control) на этапе сдачи проекта?

- a) Внутренняя процедура проверки готовых материалов на соответствие техническому заданию и стандартам качества студии.
- b) Переговоры с заказчиком о сумме окончательного платежа.
- c) Создание резервных копий проекта.
- d) Процесс архивации всех файлов проекта.

Какой документ обычно подписывается сторонами после успешной приемки работ заказчиком, подтверждая выполнение обязательств?

- a) Техническое задание
- b) Акт сдачи-приемки выполненных работ
- c) Счет на оплату
- d) Гарантийное письмо

Что из перечисленного относится к финальным материалам, которые студия обязана передать заказчику согласно техническому заданию?

- a) Только исходные файлы проекта.
- b) Только готовый видеофайл в высоком разрешении.
- c) Четко определенный в ТЗ набор: готовые рендеры, исходники, проектные файлы, отчеты.
- d) Все промежуточные версии и черновики.

Тема 8. Нейросети: производство, продюсирование

Как нейросети могут быть использованы на этапе пре-продакшна для ускорения работы?

- a) Для финального рендеринга сцены.
- b) Для быстрой генерации концепт-артов и вариантов дизайна персонажей или локаций.
- c) Для автоматической анимации сложных персонажей.
- d) Для монтажа финального видео.

Какая задача может быть эффективно решена с помощью нейросетей на этапе пост-продакшна?

- a) Написание сценария.
- b) Ротоскопирование (отделение объекта от фона) и апскейлинг (повышение разрешения) видео.
- c) Создание ригга для персонажа.
- d) Разработка архитектуры пайплайна.

Какой из перечисленных аспектов является главной юридической и этической проблемой при использовании нейросетей в коммерческом производстве?

- a) Высокая стоимость подписки на нейросети.
- b) Сложность интеграции в существующий пайплайн.
- c) Вопросы авторского права на сгенерированный контент и использование в обучении моделей чужих работ.
- d) Невозможность получить высокое качество изображения.

Тема 9. Руководство проектами

Что такое "портфельное управление проектами" (Project Portfolio Management)?

- a) Управление одним сложным проектом.
- b) Одновременное управление несколькими проектами, распределение ресурсов и приоритетов между ними для достижения стратегических целей компании.
- c) Управление командой, работающей над одним проектом.
- d) Хранение документов по всем завершенным проектам.

Какой процесс подразумевает анализ завершенного проекта для выявления удачных решений и ошибок с целью улучшения будущих процессов?

- a) Мониторинг
- b) Аудит
- c) Ретроспектива (post-project analysis)
- d) Тестирование

Что из перечисленного является примером стратегического управления рисками на проекте?

- a) Ежедневное решение возникающих технических проблем.
- b) Выявление на старте проекта потенциальных угроз (например, уход ключевого сотрудника) и разработка плана действий на такой случай.
- c) Работа с правками от заказчика.
- d) Покупка более мощного компьютера для рендеринга.

Промежуточная аттестация

Форма семестрового контроля:

экзамен

Перечень вопросов к экзамену:

1. Дайте определение понятия «пайплайн», назовите его особенности.
2. Преимущества управления с помощью пайплайнов.

3. Критерии, определяющие требования к структуре пайплайна.
4. Этапы разработки пайплайна.
5. Контроль выполнения пайплайнов.
6. Этапы пайплайна в рисовании.
7. Структура пайплайна разработки компьютерной игры.
8. Стадии этапа препродакшна разработки компьютерной игры.
9. Разработка общей концепции игры.
10. Результаты на этапе препродакшна компьютерной игры.
11. Из каких разделов состоит этап продакшна разработки компьютерной игры.
12. Результат на этапе продакшна разработки компьютерной игры.
13. Что включает в себя этап постпродакшна.
14. Результат на этапе постпродакшна.
15. Структура этапа постпродакшна разработки компьютерной игры.
16. Выход на этапе постпродакшна.
17. Создание бонусного контент.
18. Сервисная поддержка пользователей.
19. Контроль выполнения пайплайна разработки компьютерной игры.
20. Структура пайплайна разработки персонажа.
21. Отличие пайплайна разработки персонажа от пайплайна разработки рисунка.
22. Как осуществляется интеграция в игру нового персонажа.
23. Контроль выполнения пайплайна разработки персонажа.
24. Этапы процесса подготовки к созданию анимационного ролика 2D.
25. Этапы процесса производства в создании анимационного ролика 2D.
26. Этапы процесса постпродакшна в создании анимационного ролика 2D.
27. Что такое AAA-пайплайн, какие задачи он решает.
28. Художественная и техническая часть пайплайна.
29. Этапы AAA-пайплайна, вариации пайплайна.
30. Дайте описание упрощенной версии модели.
31. Функции LowPoly, HighPoly и MidPoly.
32. Задачи этапа развёртки.
33. Запечка, текстуры. Опишите суть данных этапов.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценивание знаний обучающихся осуществляется по 4-балльной шкале при проведении экзаменов и зачетов с оценкой (оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно») или 2-балльной шкале при проведении зачета («зачтено», «не зачтено»).

При прохождении обучающимися промежуточной аттестации оцениваются:

1. Полнота, четкость и структурированность ответов на вопросы, аргументированность выводов.
2. Качество выполнения практических заданий (при их наличии): умение перевести теоретические знания в практическую плоскость; использование правильных форматов и методологий при выполнении задания; соответствие результатов задания поставленным требованиям.
3. Комплексность ответа: насколько полно и всесторонне обучающийся раскрыл тему вопроса и обратился ко всем ее аспектам.

Критерии оценивания

4-балльная шкала и 2-балльная шкалы	Критерии
«Отлично» или «зачтено»	1. Полные и качественные ответы на вопросы, охватывающие все необходимые аспекты темы. Обучающийся обосновывает свои выводы с использованием соответствующих фактов, данных или источников, демонстрируя глубокую аргументацию. 2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов. 3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.
«Хорошо» или «зачтено»	1. Обучающийся предоставляет достаточно полные ответы на вопросы с учетом основных аспектов темы. Ответы обучающегося имеют ясную структуру и последовательность, делая их понятными и логически связанными. 2. Обучающийся способен применить теоретические знания в практических заданиях. Выполнение задания в целом соответствует требованиям, хотя могут быть некоторые недочеты или неточные выводы по полученным результатам. 3. Обучающийся представляет хорошее понимание темы вопроса, охватывая основные аспекты и направления ее изучения. Ответы обучающегося содержат достаточно информации, но могут быть некоторые пропуски или недостаточно глубокие суждения.
«Удовлетворительно» или «зачтено»	1. Ответы на вопросы неполные, не охватывают всех аспектов темы и не всегда структурированы или логически связаны. Обучающийся предоставляет верные выводы, но они недостаточно аргументированы или основаны на поверхностном понимании предмета вопроса. 2. Обучающийся способен перенести теоретические знания в практические задания, но недостаточно уверен в верности примененных методов и точности в их выполнении. Выполненное задание может содержать некоторые ошибки, недочеты или расхождения. 3. Обучающийся охватывает большинство основных аспектов темы вопроса, но демонстрирует неполное или поверхностное их понимание, дает недостаточно развернутые объяснения.
«Неудовлетворительно» или «не зачтено»	1. Обучающийся отвечает на вопросы неполно, не раскрывая основных аспектов темы. Ответы обучающегося не структурированы, не связаны с заданным вопросом, отсутствует их логическая обоснованность. Выводы, предоставляемые обучающимся, представляют собой простые утверждения без анализа или четкой аргументации. 2. Обучающийся не умеет переносить теоретические знания в практический контекст и не способен применять их для выполнения задания. Выполненное задание содержит много ошибок, а его результаты не соответствуют поставленным требованиям и (или) неправильно интерпретируются. 3. Обучающийся ограничивается поверхностным рассмотрением темы и не показывает понимания ее существенных аспектов. Ответ обучающегося частичный или незавершенный, не включает анализ рассматриваемого вопроса, пропущены важные детали или связи.