

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 05.08.2026 09:38:59

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор _____ С.С. Юров

«26» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

РАБОТА В ТВОРЧЕСКИХ СТУДИЯХ

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

Специализация: Продюсер мультимедиа

Уровень высшего образования: специалитет

Форма обучения: очная

Москва, 2026

1. Пояснительная записка

1.1. Цель курса: формирование у студентов представлений, умений и навыков в работе с различными технологиями и сервисами при самостоятельном создании мультимедийных проектов на различных медийных платформах.

Задачи курса:

- освоение знаний о мультимедиа технологиях;
- применение знаний для создания собственных информационных приложений с элементами мультимедиа технологий;
- организация деятельности, направленной на применение полученных знаний в учебной деятельности;
- формирование готовности по разработке мультимедийных ресурсов и их использованию в самостоятельной профессиональной деятельности.

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
ПК-2 Способен взаимодействовать с авторами аудиовизуального произведения в создании творческо-постановочной концепции проекта, включая оптимальную тактику его подготовки и реализации.	ПК-2.1. знает основы теории искусств, закономерности развития и специфики выразительных средств различных видов искусств	Знать: основные мультимедийные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение, программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов. Уметь: использовать мультимедийные эффекты Владеть: методами и технологиями подготовки медиапродукта в разных знаковых системах.
	ПК-2.2. умеет формулировать профессиональные подходы к разработке концепции создания и реализации проекта.	Знать: профессиональные подходы к разработке концепции и реализации медиапроекта Уметь: применять инновационные подходы при создании медиапроектов. Владеть: способностью руководствоваться профессиональными подходами к разработке концепции и реализации медиапроекта
ПК-3 Способен давать квалифицированную оценку проектным инициативам авторов аудиовизуального произведения и составных	ПК-3.1. знает критерии оценки творческих и производственных инициатив персонала, участвующего в проекте и умеет дискутировать с	Знать: требования к персоналу, участвующего в проекте Уметь: взаимодействовать с авторским коллективом творческого проекта Владеть: методами

его частей	авторами аудиовизуального произведения и составных его частей на профессиональные темы.	практической работы по управлению мультимедийным проектом
	ПК-3.2 владеет методами прогнозирования и оценки возможных последствий принятия тех или иных инициатив	Знать: методы прогнозирования и оценки возможных последствий при принятии управленческих решений Уметь: взаимодействовать с персоналом, участвующим в проекте, при его прогнозировании и оценке Владеть: навыками анализа востребованности контента для разных видов медиа у различной аудитории

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Работа в творческих студиях» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 20 з.е., 720 академических часов.

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
5	Практические занятия	56
Всего:		56

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 88 академических часов.

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
6	Практические занятия	56
Всего:		56

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 88 академических часов, включая 18 ч. на подготовку к промежуточной аттестации.

Семестр	Тип учебных занятий	Количество
---------	---------------------	------------

		часов
7	Практические занятия	56
Всего:		56

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 88 академических часов.

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
8	Практические занятия	56
Всего:		56

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 88 академических часов, включая 18 ч. на подготовку к промежуточной аттестации.

3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	<i>Мультимедиа как новая реальность</i>	История медианосителей и технологий медиа Мультимедийное мышление. Основные формы коммуникации. Интернет-коммуникации Метод проектов для работы в мультимедийной среде. Критерии оценки творческих и производственных инициатив персонала, участвующего в проекте. Риски мультимедийного проекта.
2	<i>Основы работы с информацией</i>	Понятие информации. Информационное взаимодействие. Источники информации для автора мультимедийного материала. Информационные потребности личности. Ключевые элементы информационного сообщения.
3	<i>Инфографика</i>	Инфографика как способ визуализации информации. Создание инфографики: от простого к сложному. Закономерности, принципы и методы. Новой среды. Интерактивные карты. Storymap – карты-истории. Timeline - лента времени.
4	<i>Цифровая фотография в мультимедийных проектах</i>	Фоторепортаж. Основные закономерности в работе над формой фотопроекта. Разница в подходах в работе с экранными и неэкранными медиа. Организация материала в многополосных фото-изданиях. Ритм и композиция. Модульная сетка. Концепция и образ.Интерактивное фото. Фотослайдер.
5	<i>Цифровые аудио и видео в мультимедийных проектах</i>	Постановка цели и задач. Написание сценария: идея, структура, проработка персонажа, синопсис, тритмент, доводка сценария. Оборудование съемочной площадки. Съемка действующих лиц.

		Обработка и монтаж видеоряда. Сохранение видеоряда в видеоформате.
6	<i>Текст в мультимедийном формате</i>	Мультимедийная журналистика как метафора представления журналистского материала. Сочетание нескольких форматов – фото, видео, текста, инфографики, интерактива. Монотематизм медийного продукта. Наличие общего смысла, цели, темы, идеи и проблемы в материале. Смена приоритетов: во главе угла не медиаплатформы, а история.
7	<i>Основы дизайна и юзабилити мультимедийных проектов</i>	Принцип видимости статуса системы. Связь между системой и пользователем. Пользовательское управление как свобода выбора. Последовательность и стандарты. Профилактика ошибок. Гибкость и эффективность использования. Эстетический и минималистический дизайн. Помощь и документация. Логичность. Информативная обратная связь. Завершенность диалога.
8	<i>Планирование мультимедийной публикации</i>	7 медийных платформ, создающих синергию: вербальный текст, графика, инфографика, видео, аудио, анимация, фотография. В одном произведении конфигурации медийных платформ могут варьироваться от мономедийных до мультимедийных. Полимедийные решения – отдельно взятые материалы конструируются на базе разных медийных платформ. Ключевые свойства мультимедийной истории. Особенности планирования. Сложности при создании. Взаимодействие с авторским коллективом. Управление медиапроектом.

4. Образовательные технологии

Для проведения учебных занятий по дисциплине используются различные образовательные технологии. Для организации учебного процесса может быть использовано электронное обучение и (или) дистанционные образовательные технологии.

5. Оценка планируемых результатов обучения

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.
--	--

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ КУРСОВОЙ РАБОТЫ

Оценка "ОТЛИЧНО" выставляется в том случае, если:

- содержание работы соответствует выбранному направлению и заявленной теме;
- работа актуальна, выполнена самостоятельно, имеет творческий характер, отличается определенной новизной;
- дан обстоятельный анализ степени теоретического исследования проблемы, различных подходов к ее решению;
- показано знание нормативной базы, учтены последние изменения в законодательстве и нормативных документах по данной проблеме;
- проблема раскрыта глубоко и всесторонне, материал изложен логично;
- теоретические положения органично сопряжены с управленческой практикой; даны представляющие интерес практические рекомендации, вытекающие из анализа проблемы;
- в работе широко используются материалы исследования, проведенного автором самостоятельно или в составе группы (в отдельных случаях допускается опора на вторичный анализ имеющихся данных);
- в работе проведен количественный анализ проблемы, который подкрепляет теорию и иллюстрирует реальную ситуацию, приведены таблицы сравнений, графики, диаграммы, формулы, показывающие умение автора формализовать результаты исследования;
- широко представлена библиография по теме работы;
- приложения к работе иллюстрируют достижения автора и подкрепляют его выводы;
- по своему содержанию и форме работа соответствует всем предъявленным требованиям.

Оценка "ХОРОШО":

- тема соответствует специальности;
- содержание работы в целом соответствует поставленной задаче;
- работа актуальна, написана самостоятельно;
- дан анализ степени теоретического исследования проблемы;
- основные положения работы раскрыты на достаточном теоретическом и методологическом уровне;
- теоретические положения сопряжены с управленческой практикой;
- представлены количественные показатели, характеризующие проблемную ситуацию;
- практические рекомендации обоснованы;

- приложения грамотно составлены и прослеживается связь с положениями работы;
- составлена библиография по теме работы.

Оценка "УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО":

- работа соответствует специальности;
- имеет место определенное несоответствие содержания работы заявленной теме;
- исследуемая проблема в основном раскрыта, но не отличается новизной, теоретической глубиной и аргументированностью;
- нарушена логика изложения материала, задачи раскрыты не полностью;
- в работе не полностью использованы необходимые для раскрытия темы научная литература, нормативные документы, а также материалы исследований;
- теоретические положения слабо увязаны с управленческой практикой, практические рекомендации носят формальный бездоказательный характер;
- содержание приложений не освещает решения поставленных задач.

Оценка "НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО":

- тема работы не соответствует специальности;
- содержание работы не соответствует теме;
- работа содержит существенные теоретико-методологические ошибки и поверхностную аргументацию основных положений

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

5 семестр

Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости по дисциплине Решение кейсов (ПК-2.1, 2.2,3.2).

Кейс 1. Разработка календарно-постановочного плана для творческого проекта (по этапам):

1. Идея
2. Потенциальной аудитории.
3. Разработка тематической и технологической модели проекта.
4. Написание сценария.
5. Состав авторского коллектива проекта
6. Критерии оценки творческих и производственных инициатив персонала, участвующего в проекте.
7. Риски мультимедийного проекта.

Кейс 2. Сценарный период:

Подготовка и разработка структуры сценария: экспозиция, завязка, действие (развитие), кульминация, развязка, пролог/эпилог.

Создание сценарного плана

Критерии оценки решения кейсов:

12-15 баллов - Продемонстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Высокий уровень креативности, самостоятельности.

8-11- баллов - Продемонстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности. Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Средний уровень креативности, самостоятельности.

5-7 баллов - Продемонстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной

деятельности. Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Низкий уровень креативности, самостоятельности.

1-4 баллов- Пр продемонстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Неудовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности.

Требования к созданию web- страницы (ПК-2.1,2.2)

Студент должен создать личную страницу сайта в соответствии с указаниями преподавателя, полученными в ходе практических занятий. Проект должен обладать следующими характеристиками:

1. Иметь корректное отображение, нормально открываться во всех основных браузерах, а также быть доступным к просмотру с помощью разных устройств (ПК, ноутбук, смартфон и т. д.).
2. Иметь структурированную информацию и приятный дизайн (логичность структуры и адекватность цветовой гаммы).
3. На странице должна быть полезная информация, интересная посетителям, должны быть корректно заполненные метатеги (тайтл, дескрипшн и др), страница должна быстро загружаться и быть все время доступна.
4. Требования к контенту:
 - читабельность;
 - достаточный объём текста;
 - грамотность;
 - уникальность.

Критерии оценки web-страницы:

21-30 баллов - Пр продемонстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Высокий уровень креативности, самостоятельности.

21-20 баллов - Пр продемонстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности. Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Средний уровень креативности, самостоятельности.

8-11 баллов - Пр продемонстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной деятельности. Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Низкий уровень креативности, самостоятельности. Выбранные методы частично соответствуют поставленным задачам.

1-7 баллов- Пр продемонстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Неудовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности.

Оценочные материалы для промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине Планирование подготовительного этапа мультимедийного проекта (ПК-2.1, 2.2,3.2):

Этапы работы:

1. Определение целей и задач проекта. (Цели должны быть конкретными, измеримыми, достижимыми, реалистичными и ограниченными во времени (принцип SMART))

2. Разработка концепции и сценария (Разработка концепции включает в себя выбор основной идеи видео, его стиля, тона и ключевых сообщений. Важно, чтобы концепция отражала интересы целевой аудитории. После утверждения концепции переходят к написанию сценария. Сценарий — это подробный план видео, включающий в себя текст, который будут произносить актеры или озвучивать нарраторы, а также описания визуальных и звуковых эффектов).

3. Обсуждение стратегии планирования

Этап планирования	Описание метода	Ожидаемые результаты
Определение целевой аудитории	Анализ данных о потенциальных зрителях для выявления их предпочтений.	Создание контента, который наилучшим образом отвечает интересам и потребностям аудитории.
Разработка концепции видео	Мозговой штурм идеи, выбор подходящего формата и стиля видео.	Улучшение зацепки для аудитории и увеличение вовлеченности.
Оценка ресурсов	Определение бюджета, технических и человеческих ресурсов.	Оптимизация использования доступных ресурсов для максимальной эффективности проекта.
Планирование сценария	Разработка детального сценария, включая диалоги и инструкции для съемки.	Обеспечение четкости и последовательности во всех аспектах видео.
Разработка графика производства	Создание подробного графика съемок и пост-продакшн.	Эффективное управление временем и ресурсами, соблюдение сроков.
Подготовка к риску и управление им	Идентификация потенциальных проблем и планирование контрмер.	Минимизация задержек и проблем в процессе производства.

4. Выбор команды и оборудования (Выбор оборудования тесно связан с бюджетом проекта и его техническими требованиями. Необходимо оценить, какое оборудование потребуется для съемок (камеры, свет, микрофоны, стабилизаторы и т.д.), и можно ли его арендовать или придется покупать. Также стоит учитывать потребности в пост-продакшн, например, в программном обеспечении для монтажа и цветокоррекции. Эффективное планирование видеопроекта требует тщательного анализа и предварительной подготовки, но оно является залогом успеха на всех последующих этапах создания контента.

Критерии оценивая промежуточной аттестации:

31-40 баллов - Продемонстрирован высокий уровень владения материалом. Проявлены превосходные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

21-30 баллов - Присутствуют незначительные ошибки. Продемонстрирован хороший уровень владения материалом. Проявлены средние способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

11-20 баллов - Присутствуют серьёзные ошибки. Продемонстрирован удовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены низкие способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

0-10 баллов - Продемонстрирован неудовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены недостаточные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

6 семестр

Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости по дисциплине

Примерный вариант тестирования: (ПК-2.1,2.2)

1. «Виртуальная реальность» обеспечивает работу в ...
 - a. режиме разделения времени
 - b. режиме реального времени
 - c. интерактивном режиме
 - d. пакетном режиме
 - e. сетевом режиме
2. Технология мультимедиа обеспечивает работу в ...
 - a. режиме разделения времени
 - b. режиме реального времени
 - c. интерактивном режиме
 - d. пакетном режиме
 - e. сетевом режиме
3. Сближение рынков продаж: компьютеров, программного обеспечения, потребительских товаров и средств их производства обусловлено использованием ...
 - a. технологии мультимедиа
 - b. гипертекстовой технологии
 - c. геоинформационной технологии
 - d. информационных систем
 - e. интернета
4. К мультимедийным функциям относятся...
 - a. цифровая фильтрация
 - b. методы защиты информации
 - c. сжатие-развертка изображения
 - d. поддержка «живого» видео
 - e. поддержка 3D графики
5. Переход к информатизации общества обеспечило появление таких технологий, как
 - a. электронный офис
 - b. интернет
 - c. мультимедиа
 - d. гипертекст
 - e. электронные системы обработки данных
6. Технологии мультимедиа можно применить в ...
 - a. бизнесе

- b. образовании
- c. коммерции
- d. искусстве
- e. менеджменте

7. Технологии мультимедиа составляют...

- a. специальные аппаратные средства
- b. специальные эргономические средства
- c. специальные программные средства

8. Что не является компонентом мультимедиа продуктов

- a. аудио
- b. видео
- c. команды управления реестром
- d. графические изображения

9. Что из названного не относится к аппаратным средствам изготовления мультимедиа продуктов:

- a. средства звукозаписи;
- b. звуковоспроизведения;
- c. манипуляторы;
- d. средства «виртуальной реальности»;
- e. носители информации;
- f. средства передачи;
- g. средства записи;
- h. обработки изображения;
- i. ноутбук

10. Применимо ли понятие 3D к звуковым устройствам:

- a. да
- b. нет

11. Какие устройства не входят в видеоподсистему компьютера?

- a. монитор;
- b. сканер;
- c. видеокарта;
- d. струйный принтер.

12. Какой способ передачи данных в компьютере обеспечивает максимальную скорость?

- a. PCI;
- b. AGP;
- c. PCI Express.

13. Какое устройство не входит в структуру видеокарты?

- a. видеочипсет;
- b. видеопамять;
- c. цифро-аналоговый преобразователь (ЦАП);
- d. видеоПЗУ;
- e. процессор.

14. Какое из устройств не относится к разновидностям мониторов?

- электронно-лучевая трубка (CRT);
- a. светоизлучающий диодный (OLED);
- b. лазерный;
- c. жидкокристаллический (LCD);
- d. газоразрядный.

15. Какой параметр не относится к мониторам?

- a. диагональ;

- b. размер зерна;
 - c. тип трубки;
 - d. максимальное разрешение;
 - e. частота регенерации;
 - f. полоса пропускания видеоусилителя;
 - g. скорость печати.
16. Какие типы принтеров не применяются в компьютерной графике?
- a. плоттеры;
 - b. матричные;
 - c. лазерные;
 - d. струйные;
 - e. фотопринтеры;
 - f. LED-принтеры;
 - g. многофункциональные.
17. Какие устройства не принадлежат к сканирующим?
- a. дигитайзер;
 - b. сканер;
 - c. цифровые фотокамеры;
 - d. цифровые видеокамеры.
18. Какие функции не может выполнять аудиоадаптер?
- a. записывать звук;
 - b. воспроизводить звук;
 - c. создавать звук;
 - d. печатать звук;
 - e. редактировать звук;
 - f. сжимать звуковые файлы.
19. Какая фирма не занимается производством графических станций?
- a. Silicon Graphics Inc.;
 - b. Intel;
 - c. Apple.
20. Какие из названных форматов не относятся к растровым?
- a. bmp;
 - b. gif;
 - c. jpeg;
 - d. psx;
 - e. cdr;
 - f. tiff;
 - g. png.

Критерии оценки теста. Тест состоит из 20 вопросов. Каждый правильный ответ – 1 балл. Итого – 20 баллов.

Презентация (ПК-2.1, 2.2, 3.1, 3.2):

Студенту необходимо подготовить аналитическую презентацию, в которой раскрываются этапы реализованного мультимедийного проекта в современном информационном поле, на основе анализа открытых источников.

Аспекты анализа:

1. Идея проекта
2. Целевая аудитория
3. Команда проекта и взаимодействие между ее членами
4. Риски проекта. Оценка и прогнозирование управленческих решений.
5. Технологии продвижения.

6. Востребованность у аудитории.

Критерии оценивая презентации:

31-40 баллов - Продемонстрирован высокий уровень владения материалом. Проявлены превосходные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

21-30 баллов - Присутствуют незначительные ошибки. Продемонстрирован хороший уровень владения материалом. Проявлены средние способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

11-20 баллов - Присутствуют серьезные ошибки. Продемонстрирован удовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены низкие способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

0-10 баллов - Продемонстрирован неудовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены недостаточные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

Оценочные материалы для промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Создание мультимедийного образовательного проекта (ПК-2.1, 2.2, 3.1, 3.2):

Студенты в группах численностью до 5 человек разрабатывают концепцию мультимедийного образовательного проекта по искусственному интеллекту: «Искусственный интеллект: от А до Я»

Проект направлен на базовое понимание технологии искусственного интеллекта и его влияния на общество.

Критерии оценивая промежуточной аттестации:

31-40 баллов - Продемонстрирован высокий уровень владения материалом. Проявлены превосходные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

21-30 баллов - Присутствуют незначительные ошибки. Продемонстрирован хороший уровень владения материалом. Проявлены средние способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

11-20 баллов - Присутствуют серьезные ошибки. Продемонстрирован удовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены низкие способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

0-10 баллов - Продемонстрирован неудовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены недостаточные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

Примерная тематика курсовых работ

1 Роль продюсера в организации театральных представлений: анализ процесса и решение проблем.

2 Особенности продюсирования шоу и ивентов: организация, бюджетирование и управление проектами.

3 Продюсирование кино и сериалов: подходы к выбору проекта, финансирование и

4 Роль продюсера в создании клипов, фэшн фильмов и креативных видео: координация процесса, выбор актеров и локаций.

5 Продюсирование в новых форматах мультимедиа (VR, AR, 360-градусное видео): технические особенности и организационные аспекты.

6 Реклама и продюсирование: создание эффективной рекламной кампании, управление бюджетом и продакшн-процессом.

7 Продюсирование музыкальных видео: выбор концепции, постановка сцен, работа с

артистами и технические детали.

8 Продюсирование театральных постановок в условиях ограниченного бюджета: поиск эффективных решений и организация работы.

9 Оперативное продюсирование новостных форматов: особенности работы в живых эфирах и организация съемок на месте событий.

10 Продюсирование рекламных видеороликов: разработка концепции, сценария и выбор подходящих актеров и локаций.

11 Управление бюджетом в продюсировании различных форматов: кино, новые медиа и др.

12 Продюсирование корпоративных мероприятий и конференций: планирование, организация и координация процесса.

13 Процесс создания сериала: от подготовки и разработки идеи до продакшна и маркетинга.

14 Роль продюсера в организации модных показов и фэшн фильмов: выбор концепции, стилистики и управление процессом.

15 Продюсирование видео-игр: управление командой, бюджетирование и особенности работы со специфическими требованиями.

16 Применение технологий AI и VR в продюсировании различных медиаформатов.

7 семестр

Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости по дисциплине Требования к подготовке лонгрида (ПК-2.1,2.2)

Лонгрид – это мультимедийный проект, посвященный конкретному событию, в основе которого лежит текст большого объема и различные мультимедийные элементы: фото, видео, инфографика и т.п.

Главным требованием к тексту является системность в отражении темы, глубокое ее исследование с использованием большого количества источников информации в сочетании с высокой плотностью смысла.

При подготовке текста лонгрида необходимо соблюдать нарративный способ изложения мультимедийного материала.

Для выполнения задания необходим журналистский текст, соответствующий приведенным требованиям, объемом не менее 10 тыс. знаков с необходимыми и глубже раскрывающими тему мультимедийными элементами.

Критерии оценки лонгрида:

21-30 баллов - Продemonстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Высокий уровень креативности, самостоятельности.

11-20 баллов - Продemonстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности. Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Средний уровень креативности, самостоятельности.

6-10 баллов - Продemonстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной деятельности. Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Низкий уровень креативности, самостоятельности.

0-5 баллов - Продemonстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Неудовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности.

Создание проекта с элементами геймификации ПК-2.1, 2.2

Студенту необходимо разработать мультимедийный проект на любую тематику, в котором были бы использованы различные технологии геймификации.

В пояснительной записке проекта нужно указать целевую аудиторию проекта и подходы к созданию концепции и реализации проекта.

Критерии оценки проекта:

21-30 баллов - Продemonстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Высокий уровень креативности, самостоятельности.

11-20 баллов - Продemonстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности. Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Средний уровень креативности, самостоятельности.

6-10 баллов - Продemonстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной деятельности. Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Низкий уровень креативности, самостоятельности.

0-5 баллов - Продemonстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Неудовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности.

Оценочные материалы для промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Разработка концепции он-лайн игры (ПК-2.1, 2.2, 3.1, 3.2):

Студенты в группах численностью до 5 человек разрабатывают концепцию он-лайн игры. Игра должна представлять интерес для детей и родителей.

Критерии оценивая промежуточной аттестации:

31-40 баллов - Продemonстрирован высокий уровень владения материалом. Проявлены превосходные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

21-30 баллов - Присутствуют незначительные ошибки. Продemonстрирован хороший уровень владения материалом. Проявлены средние способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

11-20 баллов - Присутствуют серьёзные ошибки. Продemonстрирован удовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены низкие способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

0-10 баллов - Продemonстрирован неудовлетворительный уровень владения материалом. Проявлены недостаточные способности применять знания и умения к выполнению конкретных заданий.

8 семестр

Оценочные материалы для текущего контроля успеваемости по дисциплине

Тестирование (ПК-2.1, 2.2)

1 Какие новые форматы и технологии появились в современном продюсировании?

а) AR и VR

- b) Интерактивная реклама
- c) Брендированный контент
- d) Все вышеперечисленное

2 Какие изменения произошли в процессе продюсирования с появлением новых форматов?

- a) Больше возможностей для креатива
- b) Измененные стратегии распространения
- c) Увеличение взаимодействия с аудиторией
- d) Все вышеперечисленное

3 Каковы особенности продюсирования рекламы в цифровых форматах?

- a) Большая гибкость и персонализация
- b) Больше данных для анализа эффективности
- c) Быстрая адаптация и оптимизация
- d) Все вышеперечисленное

4 Какие инструменты и технологии используются при продюсировании видео-контента для социальных сетей?

- a) Мобильные приложения для редактирования
- b) Инструменты аналитики и измерения
- c) Программы для управления социальными сетями
- d) Все вышеперечисленное

5 Как новые форматы, такие как AR и VR, влияют на продюсирование рекламных проектов?

- a) Создание более привлекательного и взаимодействующего опыта
- b) Увеличение эмоционального воздействия на аудиторию
- c) Усиление брендовой идентичности
- d) Все вышеперечисленное

6 Какие методы и инструменты используются для продюсирования интерактивной рекламы?

- a) Голосовые помощники
- b) Шейкеры и сенсорные элементы
- c) Интерактивные баннеры и виджеты
- d) Все вышеперечисленное

7 Как формируется бюджет на продюсирование проектов в новых форматах?

- a) Основывается на целевой аудитории
- b) Учитывает затраты на использование новых технологий
- c) Учитывает ожидаемые результаты и цели кампании
- d) Все вышеперечисленное

8 Какие новые тренды и инновации можно наблюдать в продюсировании рекламы?

- a) Микро-влияние и микро-инфлюенсеры
- b) Реальное время и контент на основе событий
- c) Персонализированная реклама
- d) Все вышеперечисленное

9 Какая роль играют алгоритмы и искусственный интеллект в продюсировании рекламы нового времени?

- a) Целевая настройка и оптимизация рекламных кампаний
- b) Анализ и прогнозирование поведения потребителей
- c) Создание динамического и персонализированного контента
- d) Все вышеперечисленное

10 Какие вызовы и проблемы могут возникнуть при продюсировании в новых форматах?

- a) Высокие затраты на технологии и обучение персонала
- b) Большее количество данных для обработки и анализа
- c) Быстрое «затухание» новых трендов и форматов

d) Все вышеперечисленное

11 Как продюсеры адаптируются к изменениям в потребительском поведении в связи с развитием новых форматов и технологий?

- a) Анализ данных о потребителях и их предпочтениях
- b) Создание контента, соответствующего новым форматам
- c) Использование социальных медиа для исследования рынка

d) Все вышеперечисленное

12 Какие методы анализа данных и метрики используются для оценки эффективности рекламы в новых форматах?

- a) Конверсионные показатели и ROI
- b) Взаимодействие и уровень вовлеченности аудитории
- c) Анализ данных социальных медиа

d) Все вышеперечисленное

13 Какие новые возможности предоставляются для измерения и оптимизации рекламной кампании в новых форматах?

- a) Оценка показателей эффективности в режиме реального времени
- b) Тестирование разных версий контента
- c) Ориентирование на конкретную аудиторию и демографические группы

d) Все вышеперечисленное

14 Какие преимущества и недостатки связаны с продюсированием рекламы в реальном времени?

- a) Быстрая адаптация к событиям и трендам
- b) Привлекательность для аудитории
- c) Высокие затраты на реализацию

d) Все вышеперечисленное

15 Какие изменения происходят в процессе съемок и монтажа при работе с новыми форматами?

- a) Применение новых технологий съемки
- b) Необходимость учета особенностей формата при монтаже
- c) Большее количество и разнообразие контента для обработки

d) Все вышеперечисленное

16 Что такое продюсирование в контексте рекламы?

- a) Создание и организация рекламного контента
- b) Распространение рекламных материалов на разных платформах
- c) Анализ эффективности рекламной кампании

d) Все вышеперечисленное

17 Какие основные этапы включает процесс продюсирования рекламы?

- a) Разработка концепции
- b) Создание сценария
- c) Съемка и монтаж

d) Все вышеперечисленное

18 Какие особенности у продюсирования рекламы в сравнении с другими видами продюсирования?

- a) Ориентация на достижение маркетинговых целей
- b) Стремление привлечь внимание аудитории
- c) Учет правил и требований рекламного рынка

d) Все вышеперечисленное

19 Какие роли и функции выполняет продюсер в рекламном производстве?

- a) Разработка концепции рекламы
- b) Планирование и координация производственных процессов
- c) Управление бюджетом и распределение ресурсов

d) Все вышеперечисленное

20 Какие качества и навыки должен иметь хороший продюсер рекламы?

- a) Креативность и инновационное мышление
- b) Организационные и управленческие навыки
- c) Умение работать в команде и управлять людьми
- d) Все вышеперечисленное

Критерии оценки теста. Тест состоит из 20 вопросов. Каждый правильный ответ – 1 балл. Итого – 20 баллов.

Примерная тематика доклада (ПК-2.1, 2.2,3.1, 3.2):

1. Роль и место технологий мультимедиа в современных информационных технологиях. Классификация мультимедиа технологий.
2. Области применения и значение мультимедиа-приложений для решения социально-экономических задач. Использование мультимедиа в бизнесе и электронной коммерции, презентации, обучении, самообразовании, рекламе, средствах массовой информации.
3. Мультимедиа в системе гипертекста.
4. Современные тенденции использования мультимедиа технологий в создании интегрированных информационных систем.
5. Разработка концепции мультимедиа проекта. Планирование проекта мультимедиа.
6. Требования к мультимедиа проекту. Разработка и создание проекта.
7. Разработка структуры мультимедиа проекта.
8. Анализ технической и программной платформы для реализации проекта мультимедиа. Примеры составления списка затрат на создание и реализацию проекта мультимедиа.
9. Методы быстрого создания презентаций. Программы для создания проекта мультимедиа.
10. Методы создания сценариев для статических и динамических мультимедиа-приложений.
11. Виды инструментальных средств мультимедиа.
12. Программные средства мультимедиа.
13. Классификация авторских инструментальных средств.
14. Типы инструментальных систем создания мультимедиа.
15. Принципы и методы использования текстовой информации в объектах мультимедиа приложениях.

Критерии оценки доклада:

31-40 баллов - Продemonстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Высокий уровень креативности, самостоятельности.

21-30 - баллов - Продemonстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности. Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Средний уровень креативности, самостоятельности.

11-20 баллов - Продemonстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной деятельности. Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Низкий уровень креативности, самостоятельности.

0-10 баллов- Продemonстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Неудовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности.

Оценочные материалы для промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Примерные вопросы к экзамену (ПК-2.1, 2.2,3.1, 3.2):

- 1 Что такое форматы нового времени в продюсировании?
- 2 Какие технологические сдвиги влияют на форматы развлечений в современной индустрии?
- 3 Как стриминг влияет на процесс производства и потребление контента?
- 4 В чем заключается популярность подкастов в современном медиа?
- 5 Как можно монетизировать подкасты?
- 6 Что такое виртуальная реальность (VR) и какие возможности она предоставляет для продюсирования контента?
- 7 Какие примеры VR-контента существуют в современной индустрии развлечений?
- 8 Что такое интерактивные шоу и какие технологии используются для их создания?
- 9 Как вовлекают зрителей в интерактивные шоу?
- 10 Какие преимущества сочетания различных форматов контента в мультимедийных проектах?
- 11 Каким образом можно измерить успех и эффективность форматов развлечений?
- 12 Какие стратегии монетизации используются для форматов нового времени?
- 13 Какие творческие процессы включаются в продюсирование форматов нового времени?
- 14 Какие особенности производства и распространения контента в формате стриминга?
- 15 Какие платформы и сервисы предоставляют инструменты для подкастеров?
- 16 Какие возможности предоставляет виртуальная реальность для создания новых видов развлечения?
- 17 Как влияют интерактивные шоу на аудиторию и участников?
- 18 Каким образом мультимедийные проекты повышают воздействие на целевую аудиторию?
- 19 Какие данные и метрики используются для измерения успеха форматов нового времени?
- 20 Как форматы нового времени меняют понятие о прибыли и бизнес-моделях в развлечениях?
- 21 Какие факторы необходимо учитывать при выборе формата развлечений для продюсирования?
- 22 Какие риски и вызовы стоят перед продюсерами форматов нового времени?
- 23 Как можно прогнозировать и адаптироваться к изменениям в форматах нового времени?
- 24 Какие специалисты и навыки требуются для эффективного продюсирования форматов нового времени?
- 25 Какие тенденции и инновации можно ожидать в будущем для форматов нового времени в продюсировании?

Критерии оценки ответа на экзамене:

31-40 баллов - Продemonстрирован высокий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Отличная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Высокий уровень креативности, самостоятельности.

21-30 - баллов - Продemonстрирован средний уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа в основном соответствует требованиям профессиональной деятельности. Хорошая способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Средний уровень креативности, самостоятельности.

11-20 баллов - Продemonстрирован низкий уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа частично соответствует требованиям профессиональной деятельности. Удовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Низкий уровень креативности, самостоятельности.

0-10 баллов - Продemonстрирован неудовлетворительный уровень знаний и умений, необходимых для выполнения задания. Работа не соответствует требованиям профессиональной деятельности. Неудовлетворительная способность применять имеющиеся знания и умения для решения практических задач. Недостаточный уровень креативности, самостоятельности.

Примерная тематика курсовых работ

1. Продюсирование журнальных программ и ток-шоу: разработка формата, подбор ведущих и организация съемок.
2. Организация и продюсирование масштабных фестивалей и концертов: планирование, координация и контроль исполнения.
3. Продюсирование документальных фильмов: от сценария и постановки к интервью и пост-продакшн.
- 4 Роль продюсера в создании спецэффектов и графики в кино и видео.
5. Технические аспекты продюсирования виртуальной реальности: разработка сценария, съемка и монтаж.
- 6 Продюсирование анимационных фильмов: организация аниматорами и особенности визуального решения.
- 7 Продюсирование рекламных кампаний в социальных медиа: выбор подходящих платформ, тестирование и оптимизация кампаний.
- 8 Роль продюсера в создании контента для стриминговых платформ: организация съемок, поиск талантов и качественной пост-продакшн работы.
- 9 Продюсирование спортивных мероприятий: планирование, организация и реализация проектов различного масштаба.
- 10 Реклама и продюсирование в индустрии игровой разработки: создание трейлеров, промо-роликов и управление креативным процессом.
- 11 Продюсирование аудиоматериалов: создание радиопередач, подкастов, музыкальных альбомов и звукового дизайна.
- 12 Продюсирование рекламных акций в торговых центрах и на выставках: планирование, организация и реализация проектов.
- 13 Продюсирование кроссмедийных проектов: взаимодействие медиаформатов для создания уникального контента аудитории.
- 14 Продюсирование контента для онлайн-платформ: стратегии развития, управление контентом и аналитика для успешной монетизации

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Учебно-методическое обеспечение

Основная литература:

1. Сумская, А. С. Продюсирование в студии продакшн : краткий курс истории продюсирования в кино и на телевидении : учебно-методическое пособие / А. С. Сумская ; Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2018. – 119 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696235>

Дополнительная литература:

1. Парсаданова, Т. Н. Телепродюсерство : современные аспекты : учебное пособие / Т. Н. Парсаданова ; Всероссийский государственный институт кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК). – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 232 с. – (Продюсерство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=720271>

Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем:**Современные профессиональные базы данных:**

1. Портал Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru/>
2. Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://pravo.gov.ru/>.

Информационные справочные системы:

Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов. – URL: <https://docs.edu.gov.ru/#activity=106>.

<https://slovaronline.com> - справочная поисковая система по всем доступным словарям, энциклопедиям и переводчикам в режиме Онлайн.

Электронно-библиотечные системы (ЭБС):

<http://biblioclub.ru> - электронно-библиотечная система;

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

Операционная система Microsoft Windows 10;

Пакет программ Microsoft Office Professional Plus;

7-zip - архиватор;

Inkscape – векторный графический редактор <https://inkscape.org/ru/oprogramye/>;

Интернет-браузер Google Chrome (бесплатное программное обеспечение, не ограничено, бессрочно).

Антивирусная программа Dr.Web.

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных настоящей программой специалитета, оснащенные оборудованием и необходимыми техническими средствами обучения. *Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативам.*

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде Института.

Оборудование учебной аудитории:

Основное оборудование: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя.

Технические средства обучения: персональные компьютеры с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран).

Оборудование аудитории для самостоятельной работы:

Основное оборудование: мебель аудиторная (столы, стулья, доска аудиторная), стол преподавателя, стул преподавателя.

Технические средства обучения: персональные компьютеры с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет и обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде Института.

Помещения оснащены оборудованием и техническими средствами обучения, состав которых определяется в соответствии с требованиями ФГОС ВО 55.05.05 Продюсерство

7. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

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.

8. Методические материалы

9.1. Планы практических занятий

Тема 1. Мультимедиа как новая реальность

Вопросы для обсуждения:

1. История мультимедиа. Радио.
2. История мультимедиа. Кинематография.
3. История мультимедиа. Интернет.
4. Аппаратные платформы мультимедиа. Периферийные устройства систем мультимедиа.
5. Типы графических изображений. Особенности векторной и растровой графики.
6. Способы создания графических файлов и их форматы.
7. Способы создания видео файлов и их форматы.
8. Цифровые фото, аудио и видео. Технологии съемки, записи, редактирования и

публикации в Сети. Визуализация информации.

9. Классификация мультимедийных продуктов.
10. Программное обеспечение мультимедиа.
11. Мультимедиа в Интернете.
12. Что такое анимация, как выполняется настройка анимации слайда?
13. Роль и место технологий мультимедиа в современных информационных технологиях

Тема 2. Основы работы с информацией

Вопросы для обсуждения:

1. Информационные потребности, запросы и информационный интерес.
2. Формы существования информации.
3. Информационный взрыв.
4. Понятие информационного взаимодействия.
5. Виды источников информации: государственные службы, информационные агентства и банки информации (стоки), Интернет, пресс-службы.
6. Информационная потребность как необходимость получения информации.
7. Информационные потребности личности: сущность, содержание, структура, уровни.
8. Способы получения информации: исследование, наблюдение, опрос.
9. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.
10. Медиатизация информационного пространства.
11. Персоналии, внесшие вклад в развитие мультимедиа: Маршалл Маклюэн, Клод Шеннон, Тим Бернерс Ли, Билл Гейтс и др
12. Современные тенденции использования мультимедиа технологий в создании интегрированных информационных систем.
13. Медиа и СМИ: сходства и различия

Тема 3. Инфографика

Вопросы для обсуждения:

1. Визуализация информации как свойство современной парадигмы мышления.
2. Виды и жанры инфографики.
3. Инфографика как способ представления информации. Области применения.
4. Задачи и проблемы, которые решает инфографика.
5. Функции инфографики: иллюстративная, когнитивная, коммуникативная.
6. Цели: алгоритм, структура, сравнение, справка, новость, прогноз, разъяснение, инструкция, обзор.
7. Преимущества и недостатки инфографических способов «упаковки» информации.
8. Специфика применения инфографики на современном телевидении.
9. Инфографика в современных печатных и Интернет-изданиях.
10. Правила Эдварда Тафти. Фактор лжи. Соотношение данных и чернил. Важность контекста. Совмещение нескольких факторов в одном месте.
11. Работа в инфографике с большими числами.

Тема 4. Цифровая фотография в мультимедийных проектах

Вопросы для обсуждения:

1. Фоторепортаж.
2. Основные закономерности в работе над формой фотопроекта.
3. Разница в подходах в работе с экранными и неэкранными медиа.
4. Организация материала в многополосных фото-изданиях.
5. Ритм и композиция.
6. Модульная сетка. Концепция и образ.
7. Интерактивное фото.
8. Фотослайдер.

Тема 5. Цифровые видео и аудио в мультимедийных проектах

Вопросы для обсуждения:

1. Постановка цели и задач.
2. Написание сценария: идея, структура, проработка персонажа, синопсис, тритмент, доводка сценария.
3. Оборудование съемочной площадки.
4. Съемка действующих лиц.
5. Обработка и монтаж видеоряда.
6. Сохранение видеоряда в видеоформате.

Тема 6. Текст в мультимедийном формате

Вопросы для обсуждения:

1. Мультимедийная журналистика как метафора представления журналистского материала. Сочетание нескольких форматов – фото, видео, текста, инфографики, интерактива.
2. Монотематизм медийного продукта.
3. Наличие общего смысла, цели, темы, идеи и проблемы в материале.

Тема 7. Основы дизайна и юзабилити мультимедийных проектов

1. Принцип видимости статуса системы.
2. Связь между системой и пользователем.
3. Пользовательское управление как свобода выбора.
4. Последовательность и стандарты.
5. Профилактика ошибок. Гибкость и эффективность использования.
6. Эстетический и минималистический дизайн.
7. Помощь и документация. Логичность.
8. Информативная обратная связь.

Тема 8. Планирование мультимедийной публикации

1. Семь медийных платформ, создающих синергию: вербальный текст, графика, инфографика, видео, аудио, анимация, фотография.
2. Полимедийные решения.
3. Ключевые свойства мультимедийной истории.
4. Особенности планирования. Сложности при создании.
5. Взаимодействие с авторским коллективом.
6. Управление медиапроектом.