

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Мультимедийные технологии в медиаиндустрии»

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 26,4 час.

самостоятельная работа: 81,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение теста	10
выступление с докладом, сообщением, презентацией на занятии	10
подготовка публикации, участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10
практикум (выполнение практических заданий)	10
присутствие на всех занятиях	10
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	10

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийные технологии в медиаиндустрии» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Газеева И.В., доцент кафедры , канд. техн. наук

Рецензент(ы):

Крейнин В.Г., ген. директор ООО "Балтийское телевидение"

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

изучение студентами особенностей элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии и овладении методами разработки обоснованных технологических концепций решений среды медиаиндустрии.

Задачи дисциплины:

изучение функциональных особенностей технологической среды медиаиндустрии, включающей технические средства мультимедийных комплексов (кинотеатральных, студийных), предприятий по проектированию, монтажу и сервисному обслуживанию мультиплексов, аппаратно-программные средства конференц-залов, средства визуализации в информационно-коммуникационной, образовательной и научной сфере, технику телекоммуникаций, технико-программное обеспечение развлекательных и общественных мероприятий

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Виртуальное моделирование и автоматизированное проектирование

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-7 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-7.2 — Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-7.1 — Понимает принципы работы современных информационных технологий.

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 26,4 час.

самостоятельная работа: 81,6 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	10

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	10	Итого
Лекции	8	8
Практические	16	16
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	73	73
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6
Итого	107,6	107,6

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии

Тема 1. 1. Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии

Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении.

Техника и технологии, используемые в кинотеатральных, кинотехнологических, кинофотостудийных комплексах, при организации музейных и выставочных инсталляций.

Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств.

Структура технологической среды при проектировании, монтаже и сервисном обслуживании технических комплексов для информационно-телекоммуникационной, образовательной сфер и индустрии развлечений, обеспечение функциональной и информационной совместимости.

Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии на этапах проектирования, монтажа и инсталляции, юстировки и настройки, технологического тестирования. Методы анализа вариантов на основе сопоставления функциональных требований и результатов модельно-параметрического анализа, на основе реализации принципа эксплуатационной технологичности (рациональной простоты конструкции, максимальной надежности отдельных элементов и конструкции в целом, блочно-модульного принципа построения, удобства обслуживания, возможности совмещения элементов различных производителей, наличия спектра дополнительных устройств, мобильности программного обеспечения).

Тема 1. 2. Функциональные возможности технологий медиаиндустрии

Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий. Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации. Области внедрения и распространения цифровых технологий.

Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа. Технологии реализации систем 3D кинопоказа, перспективные технологии демонстрации 3D киноконента, обеспечивающие уменьшение таких артефактов изображения, как размытие объектов при движении, дрожание, эффект стробирования.

Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения. Направления совершенствования технологии DLP. Лазерная технология как перспективная основа техники кинотеатральных кинотехнологических комплексов при лазерных представлениях, мультимедийных презентациях, в световом дизайне, в субтитрировании.

Функциональные особенности технологий изготовления отдельных элементов мультимедийной техники: технологий оптоволоконных линий, дисплейных технологий, технологий изготовления источников света, технологий виртуального моделирования в медиаиндустрии,

лазерных технологий, включая размерную обработку и фотолитографию, технологий экранов; технологий изготовления средств 3D кинопоказа, оптических технологий, технологий полимеров и покрытий, беспроводных технологий, технологии сканеров, принтеров и др.

Функциональные особенности технологий проектирования, оснащения, эксплуатации и сервисного обслуживания мультимедийных комплексов и инсталляций.

Функциональные особенности гарантийного и сервисного обслуживания средств медиаиндустрии, услуг по консалтинго-технической поддержке.

Раздел 2. Проектный подход к разработке технологий медиаиндустрии

Тема 2. 1. Классификация проектов медиаиндустрии

Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи». Проекты, связанные с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей. Проекты, связанные с организацией предприятий: оказывающих мультимедийные услуги (киносъемка, сервис); мультиплексы, кинотехнологические комплексы, конференц-залы; выполняющие контрольные функции (сертификация, диагностика); реализующие проекты индустрии развлечений. Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг).

Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению. Проекты индустрии развлечений: проекты в области кинопроизводства и визуализации контента (реализация технологий захвата движения, интерактивных технологий, технологий виртуального моделирования), проекты и технологии кинопоказа (цифровые технологии, 3D, 4DX кинопоказ); мультимедийное обеспечение кино-, теле-, видеофестивалей, форумов (технологии видеомэппинга на культурно-массовых мероприятиях; технологий дополненной реальности; реализация лазерных инсталляций). Информационно-коммуникационные проекты, связанные с разработкой информационного контента и образовательных ресурсов, мультимедийное обслуживание спортивных, массовых мероприятий, конференций, симпозиумов.

Тема 2. 2. Проекты кинематографии в области цифровых технологий

Области распространения цифровых технологий: в кинотеатрах, домашний просмотр фильмов на больших экранах дома, на дисплеях компьютера, на мобильных устройствах. Технологические факторы, обеспечивающие для зрителя стабильное качество кинопоказа с разрешением 2K и 4K, зрелищность и разнообразие демонстрируемого контента в кинотеатре. Технологические факторы производства и эксплуатации, обеспечивающие возможность воспроизведения 3D-фильмов, демонстрацию фильмов с изменяемым сценарием и интерактивных фильмов; создание инфраструктуры для показа оцифрованных материалов, недоступных в оригинальной форме; технологическую совместимость российских фильмов с международными рынками проката цифровых фильмов; сохранение и развитие научного потенциала российской киноотрасли; появление новых рабочих мест и специальностей, отказ от монтажных процедур кинопроизводства.

Основы технологии Digital Cinema, способствующие распространению цифрового кинопоказа в кинотеатрах: формат DCP (Digital Cinema Package) обеспечивающий запись на жесткие или оптические диски, передачу сигнала по спутниковым каналам. Функциональные особенности формата: обеспечение требуемого уровня качества изображения и звука, возможность контролировать и управлять показами в сети кинотеатров, отсутствие несанкционированного доступа к контенту. Структура кинотехнологического комплекса и технологические особенности оборудования для цифрового показа.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Особенности элементно-технологической структуры среды медиаиндустрии	4	0	0	8	0	0	12
1.1	Формирование структуры технико-технологических средств медиаиндустрии	2	0	0	4	0	0	6
1.2	Функциональные возможности технологий медиаиндустрии	2	0	0	4	0	0	6
2	Проектный подход к разработке технологий медиаиндустрии	4	0	0	8	0	0	12
2.1	Классификация проектов медиаиндустрии	2	0	0	4	0	0	6
2.2	Проекты кинематографии в области цифровых технологий	2	0	0	4	0	0	6
	ВСЕГО	8	0	0	16	0	0	24

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мультимедийные технологии в медиаиндустрии» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Технологии и средства, используемые в кинотеатральных, киностудийных и кинопроекционных комплексах	3
2	Технологии и средства, используемые при организации музейных и выставочных инсталляций	3
3	Сравнительный анализ функциональных и квалиметрических особенностей пленочного и цифрового кинопоказа. Технологии реализации систем 3D кинопоказа, перспективные технологии демонстрации 3D киноконтента	3
4	Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи». Классификация проектов медиаиндустрии по функциональному назначению	3

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Мультимедийные технологии в медиаиндустрии».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение теста	10
выступление с докладом, сообщением, презентацией на занятии	10
подготовка публикации, участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10
практикум (выполнение практических заданий)	10
присутствие на всех занятиях	10
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	10

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест для входного контроля

1 Что можно отнести к устройствам ввода информации

мышь, клавиатуру, экраны
клавиатуру принтер колонки
сканер, клавиатуру, мышь
колонки, сканер, клавиатуру

2 Где сохраняется информация в компьютере после отключения питания?

Жёсткий диск
Оперативная память
Флэш-память
Дискета
Оптический диск

3 Закончите фразу "Информация хранится на дисках в виде..."

папок
каталогов
файлов
заметок
текста

4 Какое устройство в компьютере обрабатывает информацию?

Жёсткий диск
Процессор
Оперативная память

Системный блок
Монитор

5 Какие из перечисленных групп устройств находятся в системном блоке?

Джойстик, жёсткий диск, процессор
Жёсткий диск, оперативная память, флэш-память
Жёсткий диск, процессор, оперативная память
Веб-камера, жёсткий диск, процессор
Процессор, оперативная память, сканер

6 Укажите недопустимые имена файлов для операционной системы Windows:

документ*25.doc
кошка+собака.txt
picture_1.bmp
101_далматинец?.jpg
учебный год 2012/2013.doc

7 Какие цвета входят в цветовую модель RGB

чёрный синий красный
жёлтый розовый голубой
красный зелёный голубой
розовый голубой белый

8 Что такое графическая интерполяция-

ухудшение краёв при изменении размеров растрового изображения
программа для работы с фрактальными редакторами
этот термин никак не связан с компьютерной графикой

9 Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

курсор
символ
линия
пиксель

10 Выберите устройства, являющиеся устройством вывода.

принтер
сканер
дисплей монитора
клавиатура
мышь
колонки

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Тестовые материалы для контроля знаний:

Тест 1

1 Мультимедиа - это контент, который использует комбинацию различных форм содержимого:

текст, изображения
аудио, интерактивные данные
материальные носители информации

2 Мультимедиа может:

записываться и воспроизводиться

отображаться, взаимодействовать, обрабатываться
принимать материальную форму

3 Мультимедийные устройства:
это электронные мультимедийные гаджеты
защитный корпус фотоаппарата

4 Линейность мультимедиа:
означает невозможность для пользователя повлиять на информацию, которую он получает
примером линейности мультимедиа является возможность участия в дискуссии во время
интерактивной лекции

5 Нелинейность мультимедиа:
означает возможность для пользователя влиять на информацию, которую он получает
примером нелинейности мультимедиа является кинофильм в кинотеатре

Тест 2

1 К мультимедийным приложениям относятся:
анимационные ролики, игры, аудио- и видеоприложения, мультимедиа-галереи...
программное обеспечение для 3D-моделирования

2 Для мультимедийных интернет-ресурсов характерно:
поддержка различных типов файлов: текстовых, графических, аудио и видео
отсутствие интерактивности

3 По особенностям использования мультимедийные средства целесообразно разделять на:
средства взаимодействия и эксплуатации
простые и сложные

4 По характеру взаимодействия различают мультимедийные средства:
синхронного, асинхронного взаимодействия, средства, работающие в on-line режиме
дистанционные, облачные, стационарные

5 Термин «цифровое видео» включает комплекс...
технологий записи, обработки, передачи и хранения изображения и звука
видеопроекционных технологий и средств

Примерные темы докладов:

1. Элементная структура мультимедиа музея
2. Мультимедийные средства и технологии, используемые при создании интерактивных выставочных инсталляций
3. Технологии и средства создания виртуальных экскурсоводов
4. Использование «псевдо голографических» объектов социально-культурной сфере
5. Интерактивные элементы, используемые на выставках и в музеях
6. Практические аспекты устройства Kinect и его аналогов
7. Технологии распознавания в системах видеонаблюдения
8. Функциональные особенности и возможности сканера пленки при реставрации и архивировании фильмов
9. Функциональные особенности и возможности фильм-рекордера при реставрации и архивировании фильмов
10. Традиционные технологии создания оптических спецэффектов в кино

11. Технологии спецэффектов в цифровом кино
12. Форматы кадров в кинематографе
13. Характеристики, определяющие качество киноизображения
14. Характеристики, определяющие качество звуковоспроизведения в кинотеатре
15. Основные технологии 3D-кинопоказа
16. Оборудование для кинопоказа 3D
17. Источники света в кинопроекторах. Лазерные источники света
18. Звук в кинотеатре. Особенности системы Dolby Atmos
19. Кинопроекционные экраны
20. Структура киностудии и ее техническое оснащение
21. Система раздельной работы студий и съемочных групп (Франции, Италии, Германии), продуцентские фирмы
22. Подразделения киноконцерна «Мосфильм», подразделение компьютерной графики
23. Структура студии Голливуд
24. Принцип работы цифровой видеокамеры
25. Реализация функции «Canon Log Gamma» в съемочных камерах
26. Основные характеристики камер формата HDR (High Dynamic Range Imaging, HDR), «изображение высокого динамического диапазона»)
27. Накамерное оборудование
28. Электронный стедикам. Назначение, характеристики, модели
29. Система дистанционного мониторинга работоспособности цифрового оборудования кинотеатров NOC (Network Operational Center)
30. Особенности технологии IMAX

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к экзамену

1. Медиаиндустрия как комплекс средств и технологий, объединяющий элементы разнородной информационной среды (текст, музыка, речь, графика, фото, видео) в однородном цифровом представлении.
2. Техника и технологии, используемые в кинотеатральных комплексах.
3. Техника и технологии, используемые при организации музейных и выставочных инсталляций.
4. Техника и технологии, используемые в кинофотостудийных комплексах.
5. Выходные характеристики элементов технологической среды медиаиндустрии, учитывающие требования слушателей-зрителей и возможности технико-технологических средств.
6. Использование графического и параметрического моделирования для формирования вариантов элементно-технологической среды медиаиндустрии.
7. Методы анализа вариантов проектов технологической среды медиаиндустрии на основе функциональных требований и принципа эксплуатационной технологичности (рациональной простоты конструкции, максимальной надежности отдельных элементов и конструкции в целом, блочно-модульного принципа построения, удобства обслуживания, возможности совмещения элементов различных производителей, наличия спектра дополнительных устройств, мобильности программного обеспечения).
8. Реализация принципа объединения разнородных элементов информационной среды в однородном цифровом представлении на основе мультимедийных технологий.
9. Функциональные возможности цифровых технологий: отсутствие искажений при многократном копировании, долговечное хранение информации, удобство передачи и преобразования информации.
10. Области внедрения и распространения цифровых технологий.
11. Сравнительный анализ функциональных особенностей пленочного и цифрового кинопоказа.

12. Технологии реализации систем 3D кинопоказа.
13. Сравнительный анализ основных технологий формирования цифрового изображения.
14. Лазерная технология как перспективная основа техники кинотеатральных кинотехнологических комплексов при лазерных представлениях, мультимедийных презентациях, в световом дизайне.

Практические вопросы к экзамену

1. Классификация проектов медиаиндустрии по принципам и методам реализации «бизнес-идеи».
2. Особенности проектов, связанных с созданием художественных фильмов, рекламных роликов, сериалов, новостных сюжетов, спортивных новостей.
3. Особенности проектов, связанных с организацией предприятий медиаиндустрии.
4. Проекты по реализации инновационных технологий (виртуальное проектирование и моделирование, лазерные технологии, видеомэппинг).
5. Классификация инновационных проектов медиаиндустрии по функциональному назначению.
6. Особенности проектов индустрии развлечений.
7. Особенности информационно-коммуникационных проектов.
8. Области распространения цифровых технологий.
9. Преимущества, получаемые от внедрения цифрового кинопоказа.
10. Проекты в области технологий инжиниринга.
11. Понятие инжиниринга как предоставления различных инженерно-консультационных услуг производственного и научно-технического характера.
12. Технологии виртуального моделирования изделий и процессов.
13. Технологии лазерного сканирования. Создание трехмерной CAD модели изделия с помощью «оцифровки» физического прототипа, 3D-принтеры
14. Инновационные проекты в области технологий носителей информации.

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	5	4	20
Присутствие на всех занятиях	2	12	24
Обязательная самостоятельная работа			
Выступление с докладом, сообщением, презентацией на занятии	6	1	6
Выполнение теста	10	2	20
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка публикации, участие в творческом конкурсе по теме дисциплины или в культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Нестерова, Е.И. Технологическая среда медиаиндустрии [Текст] : учебное пособие для вузов / Е. И. Нестерова, В. С. Якимович, Г. М. Луговой. - Уфа : Аэтерна, 2015. - 128 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Биктеев В. Мультимедиа технологии в образовании
2. IT и Мультимедиа Все только новое, полезное и перспективное

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection
Adobe Premiere Pro
Adobe CS6 Master Collection
Adobe MasterCollection 2014
DaVinci Resolve

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Нормативными методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются:

- Положение о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости студентов Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов;
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

Учебно-методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются учебный план, данная рабочая программа учебной дисциплины.

Учебными материалами являются опорный конспект, рекомендации по выполнению лабораторных работ, тестовые задания, контрольные вопросы, а также учебно-методические и информационные материалы, приведенные в п.9 данной рабочей программы.

Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются лекции, аудиторные занятия и самостоятельная работа. Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия.

Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины, определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Самостоятельная работа должна носить систематический характер, быть интересной и привлекательной для студента.

Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования.

Результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем и учитываются при аттестации студента на экзамене.