

**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**

**«Техника и технология медиа производства»**

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
доклад	5
посещение занятий, активная работа на занятии	5
творческое задание	5
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	5

Рабочая программа дисциплины «Техника и технология медиа производства» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

Ефимова О.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Ефимов И.И., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Гайлюнас С.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

**Рецензент(ы):**

Милосердов С., Директор ООО Таламус

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

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 сущности и специфики медиапроизводства как синтеза художественно-творческой, технико-технологической и организационной деятельности по созданию интерактивного проекта

### Задачи дисциплины:

1. Изучить базовые вопросы, связанные с созданием проекта от начального замысла до реализации.
2. Изучить и освоить общие и специфические особенности разработки интерактивных проектов различных видов и форматов.
3. Сформировать ясное понимание специфики основных этапов работы над созданием медиапроекта.
4. Сформировать умение грамотно, в соответствии с технико-технологическими возможностями и календарным планом, создавать медиапроекты.

## 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:

- Звуковое решение аудиовизуального произведения
- Кинооператорское мастерство
- Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса
- Основы живописи и рисунка
- Работа режиссера с актером и неактером при создании мультимедийного произведения
- Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:
- Изобразительное решение мультимедийного проекта
- Режиссура визуальных эффектов
- Преддипломная практика
- Программирование интерактивного проекта
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.4 — Применяет для воплощения авторского замысла разнообразные средства художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

**Знает:** современные технические и технологические возможности создания мультимедийного произведения

**Умеет:** применять возможности интерактивных мультимедийных сред при создании сложнокомбинированного пространства интерактивного произведения

**Владеет:** широким спектром современных инструментов для создания мультимедийного произведения

### Профессиональные компетенции

**Вид деятельности:** художественно-творческий.

ПК-2 — Способен создавать мультимедийные произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента.

ПК-2.3 — Создает медиапроекты различных видов и форматов в соответствии с творческим замыслом, технико-технологическими возможностями и календарным планом.

**Знает:** технику и технологию медиапроизводства и особенности основных этапов создания медиапроекта

**Умеет:** составлять календарный план, формулировать задачи членам творческой группы, контролировать процесс создания медиапродукта

**Владеет:** методами достижения изобразительных решений в соответствии с творческим замыслом

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	Итого
Лекции	8	8
Практические	24	24
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	33,5	33,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Тема 1. Индустрия интерактивных медиа

Общая характеристика студии: структура студий, отделы, кадровый состав, техническое оснащение. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта. Круг профессиональных обязанностей и специфика работы в медиаиндустрии сценариста, режиссера, продюсера, оператора, фотографа, художника-постановщика, звукорежиссера, композитора, художника-аниматора, программиста и др.

## **Тема 2. Студии и компании, занятые производством медиапродукции**

Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта. Взаимодействие продюсера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции. Этапы проектирования медиапродукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.

## **Тема 3. Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции**

Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта. Взаимодействие продюсера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции. Этапы проектирования медиапродукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.

## **Тема 4. Предпродакшн**

Планирование работ по созданию медиапродукции исходя из бюджета проекта. Разработка календарного плана производства визуальных эффектов. Управление производственными процессами разработки проекта. Работа в подготовительный период: утверждение заявки, написание сценария интерактивного проекта, режиссерская разработка, создание раскадровок, разработка эскизов персонажей и среды, создание аниматика, планирование сложных спецэффектов в период предпродакшн.

## **Тема 5. Продакшн**

Организационно-производственная деятельность в период продакшн. Подбор и разработка технико-технологических средств, необходимых для реализации проекта: программный комплекс, оборудование съёмочных площадок и павильонов Motion Capture, проектирование специфических средств демонстрации проекта (напр. для инсталляций, перформансов). Руководство коллективом специалистов по созданию медиапродукции. Съёмка необходимых видеоматериалов, фотографий. Создание персонажей, компьютерной графики и анимации. Захват движения и трёхмерное сканирование.

## **Тема 6. Постпродакшн**

Монтаж видеоматериала. Создание визуальных эффектов. Работа со звуком (озвучивание, запись речи, шумов, запись музыки, сведение фонограмм). Работа в авторской программе. Разработка, просмотр и тестирование контента.

## **Тема 7. Авторские программы по созданию интерактивных медиа**

Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Flash CS, MAYA, Clynt, Adobe Captivate, Unity 3D и их аналоги. Возможности и особенности программ, достоинства и недостатки.

## **Тема 8. Специфика производства различных видов медиапродукции**

Особенности производства различных видов медиапродукции: гипервидео, web проектов, интерактивного повествования на базе мобильных устройств.

## **Тема 9. Реализация проекта**

Способы реализации медиапродукции в зависимости от её вида. Создание технической базы для реализации и поддержки проекта.

### 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	Индустрия интерактивных медиа	1	0	0	2	0	0	3
2	Студии и компании, занятые производством медиапродукции	1	0	0	2	0	0	3
3	Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции	1	0	0	4	0	0	5
4	Предпродакшн	1	0	0	2	0	0	3
5	Продакшн	2	0	0	4	0	0	6
6	Постпродакшн	1	0	0	2	0	0	3
7	Авторские программы по созданию интерактивных медиа	1	0	0	4	0	0	5
8	Специфика производства различных видов медиапродукции	0	0	0	2	0	0	2
9	Реализация проекта	0	0	0	2	0	0	2
	<b>ВСЕГО</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Техника и технология медиа производства» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Индустрия интерактивных медиа».	2
2	Тема: «Студии и компании, занятые производством медиапродукции».	2
3	Тема: «Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции».	4
4	Тема: «Предпродакшн».	2
5	Тема: «Продакшн».	4
6	Тема: «Постпродакшн».	2

7	Тема: «Авторские программы по созданию интерактивных медиа».	4
8	Тема: «Специфика производства различных видов медиапродукции».	2
9	Тема: «Реализация проекта».	2

## **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 «Техника и технология медиа производства».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
доклад	5
посещение занятий, активная работа на занятии	5
творческое задание	5
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	5

### **6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)**

Контроль проводится в форме устного опроса.

Вопросы входного контроля:

1. Живопись в системе визуальных искусств.
2. Современные виды живописи.
3. Место живописи в жизни общества.
4. Известные галереи живописи.
5. Цветовые законы гармонии.
6. Исторические аспекты поиска цветовой гармонии.
7. Цветовой круг Ньютона. Отношения цветов.
8. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах.
9. Художественное отображение действительности. Художественная среда.
10. Театральное режиссерское мастерство. Система К.С.Станиславского.
11. Эстетические принципы театральной режиссуры.
12. Эстетические принципы и выразительные средства экранной режиссуры.
13. Понятие синтетичности в искусстве. Творчество и технологии.
14. Медиа, new Media, мультимедиа. Основные определения.
15. Области применения мультимедиа.
16. Мультимедийное произведение. Основные понятия.
17. Понятие «интерактивность». Особенности интерактивного мультимедийного произведения.
18. Понятие интерактивности в контексте повествования. Области применения интерактивного мультимедиа.
19. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов.
20. Понятия «трансмедиа», «трансмедийное повествование».

### **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Примерные темы докладов:

1. Общая характеристика медиaprостранства.

2. Понятие кроссмедиа.
3. Интернет как основной канал коммуникации.
4. Этапы создания анимационного фильма.
5. Применение анимации в кино, рекламе, мультимедийных и веб-проектах, компьютерных играх.
6. Сравнение программ для создания трехмерной анимации.
7. Современные методы разработки 3D персонажей.
8. Процедурная генерация в видеоиграх.
9. Специфика работы в медиаиндустрии.

Примерные темы творческих заданий:

1. Специфика производства в условиях концепции кросс-медиа.
2. Этапы проектирования медиапродукции.
3. Постпродакшн: основные виды работ
4. Продакшн: основные виды работ.
5. Общая характеристика медиaprостранства.
6. Производство медиапродукции в сфере образовательных программ.
7. Инструментарий Eclipse как среда разработки мобильных игр и приложений.
8. Программная среда разработки компьютерных игр Unity3D.
9. Технологии создания визуальных эффектов для гипермедиа.
10. Технологии 3D-мэппинга

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Перечень вопросов для подготовки к зачету:

1. Место интерактивных медиа в индустрии развлечений.
2. Общая характеристика медиaprостранства.
3. Специфика производства в условиях концепции кросс-медиа.
4. Общая характеристика студии: структура студий, отделы, кадровый состав.
5. Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта.
6. Взаимодействие продюсера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива.
7. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции.
8. Этапы проектирования медиапродукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.
9. Календарный план производства визуальных эффектов.
10. Управление производственными процессами создания медиапродукции.
11. Продакшн: основные виды работ.
12. Характеристика особенностей периода продакшн.
13. Постпродакшн. Основные виды работ.
14. Особенности работы в авторских программах по созданию интерактивного проекта.



#### 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 выполнении 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			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	22	1	22
Доклад	16	1	16
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>
2. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика : учебник для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 " Графика" специализации 05 - Художник анимации и компьютерной графики / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. - Текст непосредственный  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Интернет-СМИ: Теория и практика : учебное пособие / А. О. Алексеева, Е. Л. Варганова, Л. А. Круглова, Н. Г. Лосева. — Москва : Аспект Пресс, 2013. — 348 с. — ISBN 978-5-7567-0542-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/68827>
4. Рисунок в компьютерных технологиях (компьютерная графика). Часть 1 [Текст] : учебное пособие / В.А. Коновалов, М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 45 с.  
[http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov\\_Risunok\\_v\\_kompjuternyh\\_tehnologijah\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_kompjuternyh_tehnologijah_UP_2018.pdf)
5. Интернет-СМИ: теория и практика [Текст] : учеб. пособие / А. О. Алексеева [и др.] ; ред. М. М. Лукина. - М. : Аспект Пресс, 2010. - 346 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Коновалов, В. А. Рисунок в компьютерных технологиях [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 172 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
[http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov\\_Risunok\\_v\\_kompjuternyh\\_tehnologijah\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_kompjuternyh_tehnologijah_UP_2018.pdf)
7. Югай, Инга Игоревна. Режиссура интерактивных игр [Текст] : учебник для студентов гуманитарных и технических вузов, изучающих экранное искусство, гейм-дизайн, режиссуру мультимедиа / И. И. Югай, М. В. Рубичева. - Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. - 180 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Пол, К.  
Цифровое искусство : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с. : ил. - ISBN 978-5-91103-389-7. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Ibooks <http://ibooks.ru/>
2. E.lanbook <http://e.lanbook.com/>
3. Books.GUKiT <http://books.gukit.ru/>

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Photoshop CS6  
Adobe MasterCollection 2014

#### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

Сайт-агрегатор рецензий о музыкальных альбомах, играх, фильмах, телевизионных шоу «Metacritic». <https://www.metacritic.com>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы «Rotten Tomatoes». <https://www.rottentomatoes.com>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

#### 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**

При изучении дисциплины «Техника и технология медиапроизводства» работа обучающихся складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы.

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Обучающимся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:

в ходе лекционных и практических занятий:

- ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,
- фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;
- фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий:
- участие в активной дискуссии с обоснованием собственных позиций,
- активное участие в обсуждении рассматриваемой темы.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Цель лекционных занятий - развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков режиссерского мышления.

Выбор и применение определенных образовательных технологий в учебном процессе осуществляется на основе учета специфики учебной деятельности, ее информационно-ресурсной основы и предстоящими видами учебных задач.

Лекция-визуализация.

Форма проведения лекционного занятия, в ходе которой активизация процесса обучения происходит за счет наглядности и проблемности изложения изучаемого материала, когда перед обучающимися ставятся различные проблемные задачи, вопросы, раскрываются противоречия, побуждающие совместно искать подходы к их решению. В лекции-визуализации передача информации сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в том числе иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).