

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 производства
мультимедийного продукта»**

Наименование ОПОП: Киновед, арт-блогер

Специальность: 55.05.05 Киноведение

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

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

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

самостоятельная работа: 73,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	5
посещение занятий, ативная работа на занятии	5
тест	5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5

Рабочая программа дисциплины «Техника и технология производства мультимедийного продукта» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.05 Киноведение (приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 820)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Киновед, арт-блогер» по специальности 55.05.05 Киноведение

Составитель(и):

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

Литовская И.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Ефимов И.И., 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

С.И. Мельникова

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:

сформировать комплекс знаний по истории развития и основных теоретических направлений исследования цифровых медиа, представле о природе разнообразных видов интерактивных цифровых медиа и систем виртуальной реальности как перспективных каналов аудиовизуальной коммуникации и как средств художественного выражения.

Задачи дисциплины:

1. Изучить историю развития цифровых медиа, эволюцию интерактивного творчества.
2. Изучить и освоить специфику разнообразных видов интерактивных цифровых медиа.
3. Проанализировать эстетическую природу интерактивного художественного пространства, особенности его восприятия, изучить выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, требованиях, предъявляемых интерактивностью к литературной первооснове произведения.
4. Проанализировать мировой опыт создания цифровых аудиовизуальных произведений, раскрывающих новые возможности интерактивного повествования.

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:

Композиция и монтаж изображения

Основы кинорежиссуры

Анализ пьесы

Анализ фильма

Архивное дело и источниковедение

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

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Преддипломная практика

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен определять оптимальные способы реализации авторского замысла, пользуясь полученными знаниями в области культуры и искусства, выразительными и техническими средствами современной индустрии кино, телевидения, мультимедиа.

ОПК-5.2 — Определяет оптимальные способы реализации авторского замысла, используя теоретические знания в области культуры и искусства.

Знает: особенности основных этапов создания медиапроекта: предпродакшн, продакшн и постпродакшн

Умеет: различать жанровые особенности мультимедийных произведений

Владеет: методами определения оптимальных способов реализации авторского замысла на различных этапах производства мультимедийного продукта

ОПК-5.1 — Анализирует выразительные и технические средства современной аудиовизуальной индустрии, применяемые при реализации авторского замысла.

Знает: теорию и историю цифровых медиа; основы художественных и технологических методов создания мультимедийного произведения

Умеет: анализировать выразительные средства и технические средства мультимедиа, применяемые при реализации авторского замысла

Владеет: навыками управления контентом новых медиа

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: 34,3 час.

самостоятельная работа: 73,7 час.

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

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	Итого
Лекции	16	16
Практические	16	16
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	69,5	69,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
Итого	107,7	107,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Общая характеристика цифровых медиа

Цифровые медиа – комплексное явление, сочетающее в себе интерактивные мультимедийные технологии, новые

повествовательные методы и каналы распространения

информации, приходящие на смену традиционным СМИ. Родовые связи цифровых медиа с театром, радио, кинематографом, телевидением. Эстетические и технические предпосылки возникновения и стремительного развития на рубеже XX — XXI

веков цифровых медиа, их место и роль в современной

художественной культуре. Классификация и отличия новых медиа от традиционных.

Тема 2. Понятия «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».

Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств. Социальные функции медиа. Медиа и общество. Экранные и мультимедийные медиатексты в современную эпоху как новый глобальный язык человечества. Понятие о жанрово-видовом разнообразии экранной и мультимедийной культуры. Маршал Макклуюен «Понимание медиа» О свойствах новых медиа в книге Льва Мановича «Язык новых медиа». Термин «новые медиа» (New media) как синоним термина «цифровые медиа». Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа «интеграция», «интерактивность», «гипермедийность», «персонализация», «иммерсивность», «повествовательное начало». Анализ модели интерактивности с позиции разнообразных исследовательских традиций: пользователь, документы, системы. Интерактивность в нарративных медиа (различные подходы). Выразительные возможности интерактивных

цифровых медиа. Интерактивное искусство: произведения и артефакты. Виды и жанры интерактивных медиа.

Тема 3. История, теория и практика мультимедиа

Этапы эволюции мультимедийной технологии. Книга Стив Диксон «Цифровой перформанс». «Основатели концепции мультимедиа – талантливые ученые, теоретики и деятели искусства: композиторы Ричард Вагнер, Джон Кейдж, ученый Ванневар Буш, художник Нам Джун Пайк, Бил Виола, Джеффри Шоу и многие другие.

Тема 4. Интерактивное кино

Понятия «интерактивное кино/фильм» (англ. – interactive movie/film/cinema), Интерактивность и гипертекстуальность.

История развития интерактивного кино. История развития интерактивного игрового кино. Первый интерактивный фильм “A Man and His House” (автор проекта Reduz Cincera) без применения

компьютерных технологий (Ехро 67 в Монреале («Киноавтомат»).

Интерактивное кино для большого экрана: разнообразие подходов в реализации интерактивности, нарратива, средств взаимодействия. Интерактивный кинематограф сегодня.

Интерактивное повествование в документалистике: разнообразие стратегий соединения интерактивности с нарративом, форм участия пользователя в создании медийного контента, форматов реализации цифровых артефактов. Интерактивная документалистика сегодня: инновации и экспериментирование.

Интерактивная документалистика – уход от конвенций традиционного документального фильма.

Тема 5. Интерактивное телевидение

История развития интерактивного телевидения. Генеалогия интерактивного телевизионного повествования: опыт создания интерактивного нарративного контента. Проект D-dag, созданный в 1999/2000 г. Danish Nimbus Film с участием режиссера Ларса фон Триера. Технологические проблемы реализации интерактивного нарративного телевидения.

Тема 6. Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности

Понятия «виртуальная реальность», «виртуальные технологии», «виртуальный мир». Характеристики виртуального мира: иммерсивность, интерактивность, гипер- и мультимедийность, гибридность, масштабирование. Типы взаимодействия в виртуальной реальности (между виртуальными персонажами, между пользователем и виртуальными персонажами). Система компьютерной виртуальной реальности, позволяющая взаимодействовать с модельной средой в прямом контакте: интерфейс пользователя, система управления, система моделирования виртуальной среды. Технические средства интерактивного виртуального окружения. Полимодальная интерактивность как процесс использования нескольких модальностей взаимодействия пользователя с компьютером (речь и мышь, мышь и клавиатура, электронное перо и клавиатура и т. п.)

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	Общая характеристика цифровых медиа	2	0	0	2	0	0	4
2	Понятия «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».	2	0	0	2	0	0	4
3	История, теория и практика мультимедиа	2	0	0	2	0	0	4
4	Интерактивное кино	2	0	0	2	0	0	4
5	Интерактивное телевидение	2	0	0	2	0	0	4
6	Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности	6	0	0	6	0	0	12
	ВСЕГО	16	0	0	16	0	0	32

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Общая характеристика цифровых медиа».	2
2	Тема: «Понятия «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа»».	2
3	Тема: «История, теория и практика мультимедиа».	2
4	Тема: «Интерактивное кино».	2
5	Тема: «Интерактивное телевидение».	2
6	Тема: «Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности».	6

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 производства мультимедийного продукта».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

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

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Темы докладов:

1. Анализ творческих проектов цифровых медиахудожников.
3. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
4. Анализ примеров веб-проектов.
5. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.

Примерные тестовые задания:

1. Навигация, основанная на датах, событиях днях годах называется..
 - a. =Временная
 - b. Пространственная
 - c. Разветвленная
 - d. Аудиовизуальная
 - e. Гипертекстовая
2. Навигация, основанная на выборе варианта прогресса называется..
 - a. Временная
 - b. Пространственная
 - c. =Разветвленная
 - d. Аудиовизуальная
 - e. Гипертекстовая
3. Какие медиа могут стать основным повествовательным элементом в мультимедийном проекте?
 - a. Видео
 - b. Графика
 - c. Фото
 - d. Текст
 - e. Звук
 - f. интерактивный таймлайн

- g. интерактивные панорамные фото и коллажи
- h. интерактивная инфографика
- i. =все выше перечисленные

4. После того как сформирован весь контент проекта (видео, аудио, фото и т.д), понятны все составные части и навигация, можно приступить...

- a. =к сборке проекта на основе созданного прототипа.
- b. к дописыванию сценария
- c. к тестированию
- d. к дизайну

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету:

1. Понятия: «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».
2. Выразительные средства экрана, используемые при создании мультимедийных продуктов.
3. Этапы развития цифровых технологий.
4. Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
5. Принципы новых медиа по книге Льва Мановича «Язык новых медиа».
6. Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа («интерактивность», «иммерсивность», «гипертекстуальность», «участие»).
7. Веб-повествование: разнообразие форм. Анализ примеров.
8. История развития веб-документалистики.
9. Виртуальные музеи и виртуальное путешествие.
10. Сфера применения дополненной реальности.

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			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	20	1	20
Тест	18	1	18
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. 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
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. 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>
5. 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>
6. 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>

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 CS6 Master Collection
Adobe Photoshop Extended CS 6

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы. Прежде всего, при изучении дисциплины, следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «новые медиа», «интерактивность», «интерактивное кино», «гипертекст», «виртуальная реальность» и другие. Важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе. Помимо освоения понятийного аппарата, студенты должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. А так как подавляющее большинство проектов – англоязычные, очень важным фактором для глубокого понимания дисциплины становится знание английского языка.

Немаловажное значение имеет также ознакомление обучающихся с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении лекций студенты должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

При подготовке к выступлению на практическом занятии или семинаре:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время;

При конспектировании научной литературы:

- сделайте в тетради большие поля для заметок;
- прежде чем конспектировать материалы источника, напишите фамилию автора и его инициалы, полное название работы, место издания, год том, страницы. Если источник статья из журнала или сборника, то сначала выпишите фамилию и инициалы автора, название статьи, а затем выходные данные издания;
- прочитайте и подумайте над всем текстом в целом или над большим законченным отрывком / главой /;
- выделите узловые вопросы, продумайте главные положения изученного источника, сформулируйте их своими словами и запишите в тетрадь;
- подтвердите, отдельные положения цитатами / цитата выписывается без искажений, обозначается кавычками, указываются страницы/;
- используйте различные приемы выделения текста: подчеркните главную мысль, ключевое слово. Если что-то особенно важно или непонятно, на полях проставьте знаки! или?

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, компетентностного 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).