

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе

*Сакварелидзе*  
М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
«ИНТЕРНЕТ-РЕШЕНИЯ И МЕДИАТЕХНОЛОГИИ»**

**Направление  
подготовки,  
специальность**

**55.05.01 «Режиссура кино и  
телевидения»**

**Специализация**

**«Режиссер мультимедиа»**

**Форма обучения**

**очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация программы специалитета – Режиссер мультимедиа

Автор: профессор, С.М. Соколов

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры Анимации и компьютерной графики  
(название кафедры)

Протокол № 4/1 от « 30 » августа 2019 г.

Заведующий кафедрой С.М.Соколов



СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  
(Ф.И.О. подпись)



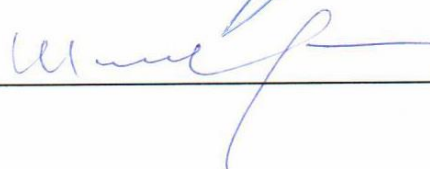
В.В. Атаман

Декан факультета анимации и мультимедиа  
(Ф.И.О. подпись)



Е.Г. Яременко

Зав.библиотекой  
(Ф.И.О. подпись)



В.М. Шипулина

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1.ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1.Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2.Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3.Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

### 2.СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1.Организационно – методические данные дисциплины
- 2.2.Содержание разделов дисциплин
  - 2.2.1. Структура дисциплины
  - 2.2.2. Тематический план курса
  - 2.2.3. Содержание дисциплины
  - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

### 3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

- 3.1. Фонд оценочных средств (ФОС)
- 3.2. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.4. Самостоятельная работа обучающихся

### 4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

### 6.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### ПРИЛОЖЕНИЯ

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели освоения дисциплины

Значение слова «медиа» (точный перевод с английского) — средство, способ, посредник, промежуточная ступень. Поскольку обмен информацией — необходимая составляющая жизни общества, то медиатехнологии, как опосредующее звено человеческой деятельности, являются одним из способов коммуникации, условием человеческой активности.

**Медиатехнологии** - это технологии создания медиаданных и каналы их распространения. Медиаданные — совокупность различных видов данных, содержащих текстовую, звуковую и визуальную информацию — графику, видео, аудио, анимацию.

Медиатехнологии можно классифицировать на основании создаваемых медиаданных, а так же по типу канал распространения. Тип медиаданных Канал Тип СМИ Текст, графика Журналы, газеты, книги Печатные СМИ Видео Телевидение, кинематограф Электрические медиа Аудио Радио, аудионосители (CD) Электрические медиа Текст, гипертекст, видео, Аудио, графика Интернет Цифровые СМИ.

Интернет - издание, интернет-СМИ — веб-сайт, ставящий своей задачей выполнять функцию средства массовой информации(СМИ) в сети Интернет.

Дисциплина *«Интернет-решения и медиатехнологии»* изучает сущность и специфику Интернет-решений и медиапроизводства как синтеза художественно творческой, технико-технологической и организационной деятельности по созданию анимационного, интерактивного проекта.

**Задачи дисциплины:** дать представление о базовых вопросах, связанных с созданием проекта от начальной идеи до окончательного воплощения на экране, раскрывает особенности различных видов и форматов, формирует ясное понимание студентами основных этапов создания медиа проекта. Также в рамках предмета происходит практическое понятийное освоение аппаратной части, используемой при создании проекта.

Основы предмета состоят из современных, пополняющихся знаний, ориентированных на обучение студентов разнообразным методам создания Интернет-решений с помощью медиатехнологий.

## 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Интернет-решения и медиатехнологии» относится к вариативному разделу ОПОП (Б1.В.04) и изучается студентами факультета

анимации и мультимедиа, обучающимися по специальности «Режиссер мультимедиа» в течение 6-го семестра.

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа (54 астрономических), контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 6-ом семестре.

### **1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

#### **ПКО-1**

Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента

*Знает:*

**ПКО-1.1** современные методы реализации мультимедиа проектов;

*Умеет:*

**ПКО-1.2.** находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;

**ПКО-1.3.** обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;

**ПКО-1.4.** точно формулировать идею мультимедиа проекта;

**ПКО-1.5.** отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;

**ПКО-1.6.** находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;

**ПКО-1.7.** формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;

**ПКО-1.8.** создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;

*Владеет:*

**ПКО-1.9.** цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет – ресурсами.

**ПКО-3** Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.

*Знает:*

**ПКО-3.1.** как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с

элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;

*Умеет:*

**ПКО-3.2.** грамотно ставить задачу техническим службам;

**ПКО-3.3.** формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;

**ПКО-3.4.** совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;

*Владеет:*

**ПКО-3.5.** навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **2.1. Организационно-методические данные дисциплины**

Общая трудоемкость освоения учебной дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа (54 астрономических), контрольные точки в соответствии с учебным планом – зачет в 6-ом семестре.

### **2.2. Содержание разделов дисциплины**

#### **2.2.1. Структура дисциплины**

#### **Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего	В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	30						30		
Практическая работа	<b>30</b>						30		
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:	<b>36</b>						36		
Контроль	<b>6</b>								

Вид промежуточной аттестации –Зачет								За		
ИТОГО:	часов	72						72		
Общая трудоемкость	зач. Ед.	2						2		

### 2.2.1. Тематический план курса

НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ	Общая трудоёмкость (в часах)	Виды учебных занятий		
		Количество часов		
		Практиче ские	КСЗ (индивид ные)	СРС (самостоят ельные)
2 курс, 4 семестр				
1. Индустрия медиатехнологий	5	1		4
2.Студии и компании, занятые производством медиапродукции	6	2		4
3. Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции	7	3		4
4. Препродакшн	7	3		4
5. Продакшн	7	3		4
6. Постпродакшн	7	3		4
7. Авторские программы по созданию интерактивных аудио медиа	7	3		4
8. Специфика производства различных видов медиапродукции	7	3		4
9. Реализация проекта	7	3		4
Контроль	6			
ИТОГО	72	30		36

### 2.2.3 Содержание дисциплины

#### Тема 1. Индустрия медиматехнологий

Место интерактивных медиа в индустрии развлечений. Общая характеристика медиaprостранства. Процессы глобализации и интеграции, влияющие на особенности производства интерактивных медиа. Понятие кроссмедиа. Интернет как основной канал коммуникации.

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

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



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

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

### **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 медиаролдукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

### **Тема 4. Препродакшн.**

Планирование работ по созданию медиаподукции 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, режиссёрская разработка, создание раскадровок, разработка эскизов персонажей и среды, создание аниматика, планирование сложных спецэффектов в период препродакшн.

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

### **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. Руководство коллективом специалистов по созданию медиапродукции. Съёмка необходимых видеоматериаллов, фотографий. Захват движения и трёхмерное сканирование. Запись на площадке звука. Методика и практика работы с композитором

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

### **Тема 6. Постпродакшн**

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

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*



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

Adobe Audition, Magix Samplitude Pro X, Avid ProTools 10 и их аналоги. Возможности и особенности программ, достоинства и недостатки.

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

**Тема 8. Специфика производства различных видов медиапродукции**  
Особенности производства различных видов медиапродукции: гипервидео, web проектов.

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

## **Тема 9. Реализация проекта**

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

*Формирование компетенций: ПКО-1, ПКО-3*

### **2.2.4 Занятие с применением инновационных форм**

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения: интерактивные формы проведения практических и лабораторных занятий:

- выполнение творческих проектов;
- мастер-класс.

## **3.ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **3.1.ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)**

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Интернет-решения и медиатехнологии» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Зачет.

### **3.2.Текущий контроль знаний по дисциплине**

Оценивание и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

### **3.3. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине**

Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

№ п.п.	Перечень компетенций, формируемых дисциплиной
--------	---

1.	ПКО-1, ПКО-3	
2.	<b>Этапы формирования компетенций</b>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом); - обсуждения тем.	ПКО-1, ПКО-3
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ПКО-1, ПКО-3
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий: создание сцен с изучаемых программ.	ПКО-1, ПКО-3
3.	<b>Показатели оценивания компетенций</b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение практических занятий; - ведение конспекта занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях; - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций); - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- правильное и своевременное выполнение практических заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения практических заданий.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- степень готовности к участию в практическом занятии - степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия - успешное выполнение творческих заданий
4.	<b>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно.

	Этап 2: Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;</li> <li>- способность самостоятельно выполнить практическое задание.</li> </ul>
	Этап 3: Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> <li>- творческие задания выполнены с использованием изучаемых по данной программе программ;</li> <li>- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений;</li> <li>- в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки;</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений</li> </ul> <p><b>-ЗАЧЕТ</b></p>

**Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности**

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ПКО-1	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
2	ПКО-3	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет

**Обсуждение**

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера, в которой часто приходится выполнять работу в сжатые сроки (особенно в условиях мультимедийного производства).

### **Творческое задание**

Основной задачей творческого задания является формирование практических навыков работы в преподаваемых компьютерных программах.

В ходе занятий студент должен получить представление и навыки работы в преподаваемых по данной программе компьютерных программах.

### **Зачет**

Проходит в форме защиты творческого проекта, выполненного с помощью изучаемых по данной программе компьютерных программ.

### **Шкалы оценивания результатов обучения**

#### **Оценка «зачтено»:**

- полные и систематизированные знания;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях и давать им критическую оценку;
- логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы;
- владение инструментарием для решения творческих задач;
- пороговый уровень сформированности заявленных компетенций.

#### **Оценка «не зачтено»:**

- фрагментарные теоретические знания;
- знание отдельных рекомендованных источников;
- наличие грубых ошибок;
- недостаточный уровень сформированности заявленных в программе практики компетенций.

### **3.4. Самостоятельная работа обучающихся**

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий по изучаемым темам.

#### **Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

**Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов** предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:  
в печатной форме увеличенным шрифтом,  
в форме электронного документа,  
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,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно

**Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

***Технологии активизации речевой деятельности:*** обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

***Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование.*** Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

**Технологии индивидуализации обучения:** обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

**Технологии визуализации:** обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического

обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

#### **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

##### **Основная литература:**

1. Блок, Брюс. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: учебное изд. / Б. Блок; пер. с англ.: Ю. Чиликина; ред.: В. Монетов, М. Казючиц; Гуманитар. ин-т теле- и радиовещания им. М.А. Литовчина. - 2-е изд. - М.: ГИТР, 2012. - 320 с.
2. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей : Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб. : Питер, 2001. - 327 с.
3. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер. с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.
4. Уайатт, Хилари. Монтаж звука в теле- и кинопроизводстве. Знакомство с технологиями и приемами : учебное издание / Х. Уайтт, Т. Эмиес ; Пер. с англ. П. В. Смоляковой ; Под ред. А. К. Чудинова. - 3-е изд. - М. : ГИТР, 2006. - 272 с. : ил.

##### **Дополнительная литература:**

1. Акустика/ Ефимов А.П., Никонов А.В., Сапожков М.А., Шоров В. И., Подред М.А. Сапожкова — М., Радио и связь, 1989 -336 с.
2. Алдошина И Основы психоакустики. Часть 6 Слуховая маскировка//Звукорежиссер, 2000 — №2 — С 40—44
3. Акимов П., Сенин А., Соленов В. Сигналы и их обработка в информационных системах —
4. Ахмед Н., Рао К.Р. Ортогональные преобразования при обработке цифровых сигналов/ Пер с англ. Под ред. И. Б. Фоменко — М Связь, 1980 — 248 с
5. Бедняков М. Знакомьтесь — MAXI SOUND 64//Подводная лодка, 1998 — №3 — С 37-39
6. Болгов А Компьютер и музыкальный синтезатор Синтезатор Yamaha CS1x// Компьютер ИНФО 1997 — №8(71) -С 5
7. Шпунт Я. До чего дошла наука1 // Компьютер и жизнь, 1998 — №8 — С 34-35
8. Щербина В. И. Цифровая звукозапись — М Радио и связь, 1989 —190 с.
9. Эйткен П. , Джерал С. Visual C++для мультимедиа — Киев "КОМИЗДАТ", 1996 —384 с
10. Яковлев А. " Загружается звук " // Компьютерра, 1999 — №8 — С 36—37

11.Яковлев А. Сам себе дирижер//Домашний компьютер, 1999 —№7,8 —С 26-29

## **5.ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

а) информационные технологии, программное обеспечение

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSC  
WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 20.05.2019г. по от 20.05.2020г.
<a href="http://vgik.info/library">Электронная библиотека ВГИК</a> <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

<b>№</b>	<b>Оборудование в аудитории</b>	<b>Кол-во</b>
<b>1014</b>	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и	12



	<p><b>мышью.</b></p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</li> <li>- оперативная память – 32 Gb</li> <li>-системный диск – SSD 254Gb</li> <li>-дата диск – SATA 1Tb</li> <li>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</li> <li>-операционная система – Windows 10 64Bit</li> <li>- Монитор LG25UM58-P</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> </ul> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p><b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>12</p> <p>12</p>
<b>1015</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</li> <li>- Системный блок HP Z440 №:</li> <li>41012400000086</li> <li>41012400000087</li> <li>41012400000088</li> <li>41012400000089</li> <li>41012400000090</li> <li>41012400000091</li> <li>41012400000092</li> <li>41012400000093</li> <li>- Монитор BENQ BL2420/T</li> <li>- Клавиатура Genius KB-220E</li> <li>- Манипулятор мышь HP Optical</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> <li>- HDMI Switcher VS-161H</li> </ul> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p><b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров</p> <p><b>-Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	<p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p>
<b>1017</b>	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1

	<p><b>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</b></p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</li> <li>- оперативная память – 32 Gb</li> <li>-системный диск – SSD 254Gb</li> <li>-дата диск – SATA 1Tb</li> <li>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</li> <li>-операционная система – Windows 10 64Bit</li> </ul> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p><b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
--	--	-------------------------------

## 7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе практического обучения, студент использует технологии реализации собственного замысла по созданию творческого проекта.

Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

Готовясь к зачету по пройденному курсу дисциплины «Интернет-решения и медиатехнологии» студент самостоятельно выполняет творческое задание.