

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Саратовский государственный технический университет
имени Гагарина Ю.А.»
Кафедра «Медиакоммуникации»

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
по дисциплине

«Б.1.3.8.1. Технология производства видеорекламы»

направления подготовки
42.03.04 "Телевидение"

Профиль «Техника и технология телевизионного производства»
квалификация (степень) – бакалавр

форма обучения – очная
курс – 4
семестр – 8
зачетных единиц – 4
часов в неделю – 6
всего часов – 144,
в том числе:
лекции – 18
коллоквиумы – нет
практические занятия – 36
лабораторные занятия – нет
самостоятельная работа – 90
зачет – нет
экзамен - 8 семестр
РГР – нет
курсовая работа – нет
курсовой проект – нет

1. Цели и задачи дисциплины

Цель изучения дисциплины - способствовать становлению личности, способной применять в профессиональной деятельности навыки работы с информационными и компьютерными технологиями обработки видеоизображения в рекламе, использовать технологии разработки объектов профессиональной деятельности в области рекламы и связей с общественностью, телекоммуникаций, управления инфокоммуникациями, систем массовой информации, дизайна и медиаиндустрии, а также подробное знакомство с существующими информационными мультимедийными технологиями обработки видеорекламы. В рамках курса изучается программа Adobe Premiere Pro. Студенты знакомятся с понятием цифровой обработки аудио- видеoinформации, форматами и кодеками, прикладными программами для обработки цифрового аудио и видео. Студенты познакомятся с основными приемами создания цифровых аудио- видеороликов. Также студенты изучат устройства обеспечивающие запись и воспроизведение мультимедиа.

Задачи изучения дисциплины:

Студент должен знать основные сведения о технических средствах создания цифрового аудио и видео, а также их обработки, ознакомиться с процессами записи и оцифровки цифровой информации и кодирования ее в популярные мультимедийные форматы.

- изучить характеристики информационных технологий, используемых в производстве видеопродукции; классификацию прикладного программного обеспечения в сфере видеопроизводства, особенности применения различного программного обеспечения на практике; о перспективах развития информационных технологий в области видеообработки;

- Приобретение навыков работы в среде программ видеообработки на примере Adobe Premiere Pro.

- Приобретение опыта создания собственной видеорекламы с использованием видеоредактора.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Студенты должны знать основы информатики в объеме школьного курса, владеть основами компьютерной грамотности, иметь опыт работы с растровой и векторной графикой, владеть основами создания анимации, иметь представление о цветовых моделях и основных форматах графических документов, а также иметь навыки практической работы на персональном компьютере в операционной среде Windows.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, получают свое развитие в проектной деятельности.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

ОПК-2 способностью понимать социальную роль телевидения, механизмов его влияния на общественное сознание, принципов функционирования средств массовой информации в современном мире, свободы и социальной ответственности телевидения и других средств массовой информации, содержания и современного состояния института свободы слова и печати и смежных свобод;

Студент должен **знать**:

- виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики. Основные понятия, методы и приемы информатики, компьютерных технологий;
- существующие информационные мультимедийные технологии, используемые в области рекламы;
- форматы публикации данных;
- основы проектирования информационных технологий в медиаиндустрии;
- основы теории и методологии проектирования в СМИ, дизайне и медиаиндустрии;
- информационные мультимедийные технологии, используемые в области видеопроизводства;
- виды компьютерной графики, их отличительные особенности, характеристики, особенности хранения, преимущества и назначение растровой и векторной графики;
- основы работы в программе Adobe Premiere Pro, инструменты и способы создания и обработки видеоизображения;
- форматы видеопроизводства;
- инструменты видеомонтажа и обработки видеоизображения;
- закономерности разработки инфографики в видеопродуктах;
- законы монтажа цифрового видео и звука.

Студент должен **уметь**:

- проектировать и реализовывать обработку видеопроизводства в сфере СМИ, дизайна и медиаиндустрии;
- разрабатывать различные виды видеопроизводства для различных областей деятельности, в том числе машиностроение, приборостроение, техника, образование, медицина, административное управление, юриспруденция, бизнес, предпринимательство, коммерция, менеджмент, банковские системы, безопасность информационных систем, управление

технологическими процессами, механика, техническая физика, энергетика, ядерная энергетика, силовая электроника, металлургия, строительство, транспорт, железнодорожный транспорт, связь, телекоммуникации, управление инфокоммуникациями, почтовая связь, химическая промышленность, сельское хозяйство, текстильная и легкая промышленность, пищевая промышленность, медицинские и биотехнологии, горное дело, обеспечение безопасности подземных предприятий и производств, геология, нефтегазовая отрасль, геодезия и картография, геоинформационные системы, лесной комплекс, химико-лесной комплекс, экология, сфера сервиса, системы массовой информации, дизайн, медиаиндустрия

- использовать инструменталь Adobe Premiere Pro, обрабатывать видеопroduкцию, получать готовый мультимедийный продукт;
- проводить монтаж и постобработку видеоматериалов;
- осуществлять цветовую, звуковую и иную коррекцию видеоизображения;
- формулировать технические задания и требования к создаваемым мультимедийным продуктам;
- осуществлять самостоятельно и в команде полный цикл процесса разработки современного видеопродукта: от разработки идеи и сценария до озвучания и последующего рендера.

Студент должен **владеть:**

- приемами объемного и графического моделирования формы объекта, и соответствующей организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;
- векторной и растровой графикой, обработкой видеоматериалов, художественно-техническим редактированием.
- терминологией и основными понятиями видеомонтажа;
- методами и средствами создания современных мультимедиа продуктов, основами работы с видео, звуковыми, графическими, данными.
- основными приемами создания, конвертации и редактирования мультимедиа данных, навыками объединения разных видов мультимедиа информации в едином информационном продукте;
- инструментами Adobe Premiere Pro для коррекции видео и звука, создания анимации средствами специализированного ПО.