

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Мурманский арктический государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.ДВ.03.01 Видеомоушн в индустрии туризма и гостеприимства**  
(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы  
по направлению подготовки**

**43.03.02 Туризм**

**Направленность (профиль) Технология и организация туроператорской и  
турагентской деятельности**

---

(код и наименование направления подготовки  
с указанием направленности (наименования магистерской программы))

**высшее образование – бакалавриат**

---

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование –  
специалитет, магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

---

**бакалавр**

квалификация

---

**очная**

форма обучения

год набора **2022**

**Составитель:**  
Семенова Д.Н., ассистент кафедры  
искусств и дизайна

Утверждено на заседании кафедры  
искусств и дизайна  
института креативных индустрий и  
предпринимательства  
(протокол №7 от 25.03.2022 г.)

Зав. кафедрой:  Терещенко Е.Ю.

**1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** – формирование у обучающихся базовых знаний использования средств современных информационных технологий и компьютерной графики, включающей в себя создание телевизионного дизайна, рекламы, видеоклипов, оформление медиаресурсов.

**2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:  
ПК-4 Способен применять технологии креативных индустрий для реализации задач туристско-экскурсионной деятельности

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций	Результаты обучения
ПК-4 Способен применять технологии креативных индустрий для реализации задач туристско-экскурсионной деятельности	ПК-4.1 Демонстрирует знания о специфике креативных индустрий ПК-4.2 Проявляет практические умения проектирования продуктов с учетом специфики экономики впечатлений и творчества ПК-4.3 Создает решения для развития турпродукта и туристско-рекреационных территорий за счет креативных индустрий	<b>Знать:</b> - способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, стратегии личностного развития; - методы эффективного планирования времени; - эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности. <b>Уметь:</b> - определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов; - планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации; - анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования. <b>Владеть:</b> - приемами целеполагания, планирования, реализации необходимых видов деятельности; - приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач; - инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей.

**3. УКАЗАНИЕ МЕСТА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дисциплина (модуль) «Видеомоушн в индустрии туризма и гостеприимства» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы по направлению подготовки 43.03.02 Туризм,

направленность (профиль) Технология и организация туроператорской и турагентской деятельности.

#### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц или 108 часов (из расчета 1 ЗЕ = 36 часов).

Курс	Семестр	Трудоемкость в ЗЕ	Общая трудоемкость (час)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них:		Кол-во часов на СРС		Кол-во часов на контроль	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ		В интерактивной форме	В форме практической подготовки	Общее количество часов на СРС	Из них – на курсовую работу		
1	2	3	108	16	24		40	8	-	68	-	-	Зачёт
<b>Итого</b>		3	108	16	24		40	8	-	68	-	-	Зачёт

Интерактивная форма реализуется в виде презентаций, коллективных решений творческих задач

#### 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Контактная работа (час.)			Всего контактных часов	Из них:		Кол-во часов на СРС	Кол-во часов на контроль
		ЛК	ЛБ	ПР		в интерактивной форме	В форме практической подготовки		
<b>Модуль 1. Теория и практика видеомонтажа</b>									
1	Теория монтажа.	4		2	6	2	-	17	-
2	Изучение программы Adobe Premiere Pro.	4		10	14	2	-	17	-
<b>Модуль 2. Теория и практика визуальных эффектов</b>									
3	Введение в моушн-дизайн.	4	-	-	4	2	-	17	-
4	Изучение программы Adobe After Effects.	4	-	12	16	2	-	17	-
	Зачет	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>ИТОГО:</b>		<b>16</b>	<b>-</b>	<b>24</b>	<b>40</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>68</b>	<b>-</b>

#### Содержание дисциплины (модуля)

**Раздел 1. Теория монтажа.** Механика склеек и составные части фильма. Классификация кадров. Эффект Кулешова. Виды склеек. Приёмы монтажа. Принципы монтажа. Виды и структура видеороликов. Технология монтажа (кодеки, контейнеры, битрейт). Характеристики видео, форматы файлов.

**Раздел 2.** Изучение программы Adobe Premiere Pro. Создание и сохранение проекта. Интерфейс программы. Монтаж. Работа со звуком. Работа с графикой. Работа с текстом. Работа с цветом. Видео и аудио-переходы. Видео и аудио-эффекты. Титры. Экспорт ролика.

**Раздел 3.** Введение в моушн-дизайн. Инструменты и программы. Стили. Пайплайн. Референсы. Композитинг. Рендеринг.

**Раздел 4.** Начало работы в After Effects. Интерфейс. Работа с текстом. Шейпы. Инфографика. 3D-слои и камера. Введение в анимацию. Выражения. Работа с футажами. Работа с рендером.

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

### **Основная литература:**

1. Дворкович, В.П. Цифровые видеoinформационные системы: (теория и практика) / В.П. Дворкович, А.В. Дворкович. - М. : Техносфера, 2012. - 1008 с. - (Мир цифровой обработки). - ISBN 978-5-94836-336-3 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233462>

2. Рознатовская, А.Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2 / А.Г. Рознатовская. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 80 с. - (Лицей информационных технологий). - ISBN 978-5-9963-0039-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209>

3. Сафонов А. Ю. Компьютерная анимация. Создание 3D-персонажей в Maya / Сафонов А. Ю. - СПб. [и др.] : Питер, 2011. - 206 с.

4. Сикорук, Л.Л. Практика операторского мастерства. Киноосвещение. Кинокомпозиция : учебное пособие / Л.Л. Сикорук. - Новосибирск : НГТУ, 2012. - 271 с. - ISBN 978-5-7782-1869-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=135674>

5. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие Новосибирск: НГТУ, 2010, режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305&sr=1>

### **Дополнительная литература:**

6. Андресен Б. Мультимедиа в образовании : специализированный учебный курс : [авторизованный пер. с англ.] / Б. Андресен, Бринк К. ван ден. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Дрофа, 2007. - 224 с.

7. Основы режиссуры мультимедиа-программ : учеб. пособие для студ. вузов, обуч. по спец. 053600 "Режиссура мультимедиа-программ" / [СПб. гуманит. ун-т профсоюзов ; под общ. ред. Н. И. Дворко]. - СПб. : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с.

8. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009 режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233204&sr=1>

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия;

- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МАГУ.

#### **7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:**

1. Программы редактирования и создания видео: Adobe Premiere Pro, Sony Vegas Pro, Windows Movie Maker (бесплатное ПО)
2. Программы для конвертации и редактирования видео: Any Video Converter, Avidemux (бесплатное ПО)
3. Программы для создания эффектов: Adobe After Effects

#### **7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:**

ЭБС издательства «Лань» <https://e.lanbook.com/>

ЭБС издательства «Юрайт» <https://biblio-online.ru/>

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <https://biblioclub.ru/>

#### **7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ**

1. информационно-аналитическая система SCIENCE INDEX
2. Электронная база данных Scopus
3. Базы данных компании CLARIVATE ANALYTICS

#### **7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ**

1. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс  
<http://www.consultant.ru/>
2. ООО «Современные медиа технологии в образовании и культуре»  
<http://www.informio.ru/>

### **8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ**

Не предусмотрено.

### **9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ**

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.