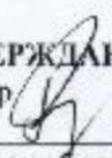


МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

ЦЕНТР НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
ТВОРЧЕСКИХ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ КАДРОВ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ

УТВЕРЖДАЮ:

Ректор

 В. Я. Рушанин

«28» декабря 2020 г.

принято решением Ученого совета

протокол № 4

от «28» декабря 2020 г.



Дополнительная профессиональная образовательная
Программа повышения квалификации

«Музыка-сопровождение и цифровые технологии продвижения учреждений культуры»

форма обучения: очная с применением
дистанционных образовательных технологий

Челябинск
2020 г.

Авторы-разработчики программы:

Л. Б. Зубанова, заведующая кафедрой философии и культурологии, доктор культурологии, профессор;

С. Б. Синецкий, проректор по научно-исследовательской и инновационной работе, доктор культурологии, доцент.

Дополнительная профессиональная образовательная программа повышения квалификации (далее – ДПОППК) «Медиа-сопровождение и цифровые технологии продвижения учреждений культуры» разработана в рамках Федерального проекта «Творческие люди» составной части Национального проекта «Культура» и направлена на формирование актуальных профессиональных компетенций целевой группы обучающихся (заместителей руководителей учреждений, руководителей отделов, специалистов социокультурной деятельности, педагогов дисциплин художественного цикла, иных сотрудников, разрабатывающих и реализующих социокультурные проекты).

ДПОППК содержит характеристику цели, описание планируемых результатов обучения, учебный план, рабочую программу модулей, описание организационно-педагогических условий, требования промежуточной и итоговой аттестации, список рекомендуемой литературы и другие материалы.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	4
2. ЦЕЛЬ ДПОПК.....	5
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ	5
4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	7
6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЕЙ.....	7
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	13
8. ФОРМАТ АТТЕСТАЦИИ	14
9. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА	15
11. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ.....	15

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Актуальность ДПОППК.

Современная культура во всей широте данного понятия развивается чрезвычайно динамично. И составляющие акторы (целые сферы и отдельные учреждения), чтобы оставаться востребованными и актуальными запросам времени, нуждаются в особых, современных, высокотехнологичных формах позиционирования. Это имеет непосредственное отношение и к сферам культуры, искусства и образования. В рамках предлагаемой программы предлагаются наиболее эффективные в условиях сегодняшнего дня технологии их продвижения, базирующиеся, прежде всего, на медийном и цифровом инструментарии. Особое внимание уделяется вопросу разработки алгоритма продвижения социокультурных проектов и шире – проектной деятельности в целом.

В качестве отдельного содержательного модуля рассматриваются основные тренды и особенности развития современной художественной культуры, в частности цифрового искусства, а также возможности использования его потенциала в функционировании учреждений культурно-художественной и образовательной направленности.

Нормативно-правовая база разработки ДПОППК:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 01.07.2013 № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.09.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования (2018-2025гг.)» (утв. постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642);
- Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29.02.2016 № 326-р);
- Указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы»
- Методические рекомендации по реализации дополнительных профессиональных программ с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения и в сетевой форме (письмо Минобрнауки № ВК-1013/06 от 21.04.2015);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утв. приказом Министерства труда и соц. защиты РФ от 08 сент. 2015 г. № 613н);
- Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая) от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 18.07.2019), глава 70 «Авторское право».

Категория слушателей: заместители руководителей учреждений, руководители отделов, специалисты социокультурной деятельности, педагоги дисциплин художественного цикла, иные сотрудники, разрабатывающие и реализующие социокультурные проекты.

К освоению ДПОППК допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или)

высшее образование.

Форма обучения – очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Объем программы – 36 часов (из них 18 аудиторных часов).

Итоговая аттестация – освоение ДПОППК завершается итоговой аттестацией обучающихся, которая проводится в форме зачета. Лицам, успешно прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

2. ЦЕЛЬ ДПОППК

Образовательная программа направлена на формирование актуальных профессиональных компетенций у целевой группы обучающихся к решению задач следующих типов: проектно-аналитический и экспертный, художественно-творческий.

Формируемые компетенции:

- способен осуществлять анализ современных медиа- и цифровых технологий и возможностей их применения в социокультурной сфере;
- способен применять возможности цифрового искусства в профессиональной деятельности;
- способен разрабатывать социокультурные проекты с использованием медийных и цифровых технологий.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате освоения ДПОППК обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

Результаты освоения ДПОППК	Перечень планируемых результатов обучения		
	знать	уметь	владеть
1	2	3	4
способен осуществлять анализ современных медиа- и цифровых технологий и возможностей их применения в социокультурной сфере	Специфику (наименование, содержание, механизмы функционирования) современных медиа- и цифровых технологий и особенности их использования в социокультурной сфере	Анализировать эффективность современных медиа- и цифровых технологий и их использования в социокультурной сфере	Навыком аргументированного выбора современных медиа- и цифровых технологий для решения поставленных профессиональных задач
способен применять возможности цифрового искусства в профессиональной деятельности	Наиболее значимые произведения цифрового искусства	Анализировать, сравнивать проекты цифрового искусства, ориентированные на продвижения учреждений социокультурной сферы	Навыками моделирования использования ресурсов цифрового искусства для продвижения учреждений социокультурной сферы

способен разрабатывать социокультурные проекты с использованием медийных и цифровых технологий	Сущность (структура, требования к реализации и пр.) социокультурных проектов	Обосновывать возможности использования цифровых и медийных технологий при разработке социокультурных проектов	Навыками разработки и презентации социокультурных проектов с использованием цифровых и медийных технологий
--	--	---	--

4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план ДПОППК «Медиа-сопровождение и цифровые технологии продвижения учреждений культуры»

№ п/п	Наименование модулей и тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
Модуль 1. Новые медиа и цифровые технологии в культурно-образовательной практике							
1.1.	Новые медиа и цифровые технологии в культурно-образовательной практике	6	2	-	4	-	
1.2.	Современный медиа-контент: актуальные тренды и характеристики	2	2	-	-	-	
<i>Промежуточная аттестация:</i>		-	-	-	-	-	Выполнение практической работы № 1
Модуль 2. Специфика проектной деятельности в социокультурной сфере							
2.1.	Специфика проектной деятельности в социокультурной сфере	8	4	-	4	-	
<i>Промежуточная аттестация:</i>		2	-	-	-	-	Выполнение задания практической работы №2
Модуль 3. Цифровые технологии в продвижении учреждений культуры: теоретические и практические аспекты							
3.1.	Цифровые технологии в продвижении учреждений культуры: исторические, теоретические и практические аспекты	4	2	2	-	-	
<i>Промежуточная аттестация:</i>		-	-	-	-	-	
Модуль 4. Цифровое искусство как актуальная технология продвижения социокультурной сферы. Актуальные проекты в сфере digital art							
4.1.	История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digital art)	4	2	-	4	-	
4.2.	Актуальные проекты в сфере цифрового искусства	2	2	-	-	-	
<i>Промежуточная аттестация:</i>		-	-	-	-	-	Выполнение

						задания практической работы №3
Модуль 5. Основные этапы подготовки и презентации социокультурных проектов с использованием медиа- и цифровых технологий						
5.1.	Основные этапы подготовки и презентации социокультурных проектов с использованием медиа- и цифровых технологий	4		4	-	-
<i>Промежуточная аттестация:</i>		-	-	-	-	-
	Итоговая аттестация: зачет	4	-	-	4	-
Итого		36	14	6	16	-
Оформление проектов						

5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Очное обучение (с отрывом от работы)

Количество часов				
РД1	РД2	РД3	РД4	РД5
10	5	3	9	8

*РД - каждый рабочий день занятий.

Очное дистанционное обучение (без отрыва от работы)

Количество часов								
РД1	РД2	РД3	РД4	РД5	РД6	РД7	РД8	РД9
4	4	2	5	3	4	5	6	2

*РД - каждый рабочий день занятий.

6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЕЙ

Учебный план модуля 1. Теоретико-исторические аспекты изучения цифрового искусства

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1.1.	Новые медиа и цифровые технологии в культурно-образовательной практике	6	2	-	4	-	
1.2.	Современный медиа-контент: актуальные тренды и характеристики	2	2	-	-	-	
<i>Промежуточная аттестация:</i>		-	-	-	-	-	Выполнение практической работы

Содержание

Тема 1.1. Новые медиа и цифровые технологии в культурно-образовательной практике.

Виртуальная реальность и киберкультура как пространство развития искусства XXI века. Виртуальные исследовательские среды и сообщества: международный, общероссийский и региональный контекст. Цифровая история, цифровое наследие, цифровая эстетика, историческая информатика. Цифровые технологии и музейное пространство. Визуализация и моделирование художественного продукта в цифровой среде: возможности использования в учреждениях культуры. Креативные онлайн-ресурсы, сервисы и платформы. Социальные сети, сетевая культура и сетевые коммуникации в продвижении художественных продуктов и проектов к современной аудитории. Информационные взаимодействия в образовательной деятельности. Цифровые технологии в социокультурных практиках. Искусственный интеллект и искусство. Разработка и внедрение онлайн-инструментов для обучения.

Технологическое сопровождение мультимедийных и информационно-коммуникационных систем в деятельности учреждений культуры и искусства. Использование технологий цифрового искусства (световых, звуковых, визуальных) в ивент-индустрии. Применение современных дизайнерских технологий в решении визуального сопровождения и популяризации проектов и событий в сфере культуры.

Тема 1.2. Современный медиа-контент: актуальные тренды и характеристики.

Медиа-контент: определение, сущность, понятия, основные подходы к интерпретации (информационный, технологический, цифровой, социально-проективный). Требования к современному медиа-контенту (узнаваемость, разделяемость, понятность, актуальность, разнообразие, технологичность). Типы современного медиа-контента (в зависимости от содержания, целевой аудитории, платформ базирования и пр.). Роль традиционных СМИ, авторских блогов, социальных сетей и мессенджеров в создании и продвижении медиа-контента. Специфика медиа-контента в пространстве каждого из них. Технологические основания продуцирования и распространения медиа-контента («эра цифровых медиа»).

Учебный план модуля 2. Теоретико-исторические аспекты изучения цифрового искусства

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
2.1.	Специфика проектной деятельности в социокультурной сфере	8	4	-	4	-	
Промежуточная аттестация:		2	-	-	-	-	Выполнение задания

						практической работы №2
--	--	--	--	--	--	------------------------

Содержание

Тема 2.1. Специфика проектной деятельности в социокультурной сфере

Основные характеристики социокультурной сферы (доминирование свободного времени и досуга, значимая роль человеческого фактора и коммуникаций, синтез реальной и виртуальной составляющей и пр.). основные характеристики социопроектной деятельности и ситуационные условия его использования (создание нового продукта, закрепление существующего продукта, создание/закрепление практики деятельности и пр.). Генетические признаки социального проекта (хронологическая фиксируемость, измеряемость и проверяемость результатов, локальность, ограниченность по времени и пр.). Типология продуктов социального проектирования. Сущностные результаты проектной деятельности (изменение, закрепление, преобразование, отказ и др.).

Учебный план модуля 3. Цифровые технологии в продвижении учреждений культуры: теоретические и практические аспекты

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
2.1.	Цифровые технологии в продвижении учреждений культуры: исторические, теоретические и практические аспекты	4	2	2	-	-	

Содержание

Тема 3.1. Цифровые технологии в продвижении учреждений культуры: теоретические и практические аспекты

Характеристика возможностей и перспектив использования специализированного программного обеспечения в культурно-художественной и образовательной сферах. Цифровые архивы, хранилища, коллекции, каталоги и библиотеки: специфика функционирования. Создание мобильных, мультимедийных и цифровых приложений. Интерактивное видео и телевидение, цифровая аудиовизуальная продукция, цифровой кинематограф. Цифровая живопись, фотография, анимационный дизайн. Веб-дизайн как искусство. 3D моделинг. Музыкальная информатика, звуковой дизайн. Проектирование и разработка художественных продуктов визуального цифрового искусства (компьютерная графика, цифровая живопись, цифровая фотография, ASCII-арт и демо; цифровое видео и анимация). Применение технологий цифрового искусства (виртуальные экскурсии, электронные путеводители, квест-маршруты, интерактивные карты; электронные каталоги, архивы, QR-коды; мультимедийные интерактивные инсталляции, интерактивные системы презентаций, книги/стенды, «оживающие» картины/экспонаты, панорамные проекции, анимационные декорации; познавательные виртуальные игры на основе технологий дополненной реальности и др.). Интерактивность в системе художественного предложения. Цифровые реконструкции в сфере digital-art. Формирование цифровых и аналитических

компетенций работников сферы культуры. Компьютерный-менеджмент в сфере компьютерных игр, блогов, цифрового кураторства, культурных и творческих индустрий.

Учебный план модуля 4. Цифровое искусство как актуальная технология продвижения социокультурной сферы. Актуальные проекты в сфере digital art

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
4.1.	История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digital art)	4	2	-	4	-	
4.2.	Актуальные проекты в сфере цифрового искусства	2	2	-	-	-	
Промежуточная аттестация:		-	-	-	-	-	Выполнение задания практической работы №3

Содержание

Тема 4.1. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digital art).

Понятие цифрового искусства. Терминологическое разнообразие в сфере цифрового искусства. Зарождение цифрового искусства во второй половине XX века: причины, исторические условия. Специфические особенности эстетической программы цифрового искусства (цифровые технологии как инструмент создания и выразительное средства, интерактивность, понимание зрителя как актора, междисциплинарность, синтетичность, быстрое устаревание произведений, проблемы хранения и экспонирования и пр.). Специфика создания, хранения, трансляции, демонстрации, продвижения произведений digital-art. Критерии художественного в цифровом творчестве. Художественные предпосылки зарождения цифрового искусства. «Пионеры цифрового искусства» (Томас Даймондс, Айван Сазерленд, Бенджамин Фрэнсис Ланоски, Герберт Франке и др.).

Тема 4.2. Актуальные проекты в сфере цифрового искусства.

Виды и жанры цифрового искусства (животись, графика, фотоманипуляция, архитектурная визуализация и др.). Технические аспекты создания произведений цифрового искусства. Digital-art и Science Art.

Музеи цифрового искусства. Цифровые художественные проекты на международных биеннале современного искусства. Наиболее яркие представители различных видов цифрового искусства (алгоритмика, Data Art, Pixel Art, Digital Photography, Immersive Art Augmented Reality, AR, Virtual Reality, Digital Illustration и др.). Цифровые художественные проекты в различных сферах культуры.

Учебный план модуля 5. Основные этапы подготовки и презентации

социокультурных проектов с использованием медиа- и цифровых технологий

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	в том числе:				Формы контроля
			Лекции	Мастер-класс	Практические занятия	Самостоятельная работа	
5.1.	Основные этапы подготовки и презентации социокультурных проектов с использованием медиа- и цифровых технологий	4		4	-	-	

Тема 5.1. Основные этапы подготовки и презентации социокультурных проектов с использованием медиа- и цифровых технологий.

Документальная, предметная и деятельностная представленность объекта презентации. Определение цели презентации проекта и характеристика публики (целевых аудиторий). Устный презентационный доклад, основные требования к его подготовке и произ

несению. Основные структурные элементы доклада.

Форматы электронной презентации проекта. Электронная презентация как визуальное сопровождение устного доклада. Электронная презентация как самостоятельная автономная форма представления проекта. Логическая структура, специальные эффекты и выразительные средства электронной презентации. Редакторы для создания электронных презентаций. Использование эксклюзивных наглядных пособий, обеспечение визуального разнообразия в презентации творческого продукта.

Презентация как специальное мероприятие. Правила подготовки презентации: разработка темы, определение состава желаемых участников партнеров, потребителей, СМИ, разработка сценария и текстов выступлений организаторов, определение и оформление места проведения, подготовка и рассылка приглашений СМИ и гостям, подготовка визуальных и раздаточных материалов, создание стимулов для журналистов, подготовка пресс-релизов. Правила проведения презентации: подготовка помещения, технических средств и мест размещения участников, встреча и регистрация участников (журналистов и гостей), раздача материалов, вступительное слово и основные доклады, деловые встречи, ответы на вопросы, завершение презентации, эксклюзивные интервью.

Задания для практических занятий

Практическое задание №1

Тема 1.1. Новые медиа и цифровые технологии в культурно-образовательной практике

Опираясь на материал лекционного занятия, привести пример работы с аудиторией какого-либо учреждения культуры в цифровом пространстве.

Ответить на вопросы:

- 1) какова была цель продвижения?
- 2) по каким показателям можно судить об эффективности ее реализации.

Практическое задание №2

Тема 2.1. Специфика проектной деятельности в социокультурной сфере

Задание: Ориентируясь на предложенную схему, используя лекционный материал, необходимо придумать или описать ранее внедренный в рамках деятельности Вашей организации проект какого-либо культурного события, учреждения культуры, услуги или конкретного лица (в том числе, и самопрезентации человека). Предложить способы (механизмы) медиа-сопровождения (продвижения) данного проекта в цифровом пространстве.

Автор проекта _____

Тема (название) проекта _____

	Параметр	Описание	Оценка*
1	Формулировка проблемы (одно предложение)		
2	Формулировка цели (одно предложение)		
3	Описание результата (3-5 предложений)		
4	Целевые группы (объекты воздействия) (1-5 групп)		
5	Перечень конкретных медиа-ресурсов, которые целесообразно использовать для продвижения проекта (не менее 3-х)	1. 2. 3. 4. 5.	
6	Критерии эффективности использования конкретного медиа-ресурса для продвижения проекта	1. 2. 3. 4. 5.	

* Заполняется тьютором

Требования к оформлению:

Шрифт TNR 12

Межстрочный интервал – 1.

Отступ абзаца – 0,5.

Критерии оценки. Для успешного выполнения задания необходимо набрать не менее 60 баллов.

Параметр	Неправильно	С ошибками	Правильно
Формулировка проблемы	0	1 (10)	2 (15)
Формулировка цели	0	1 (10)	2 (15)
Описание результата	0	1 (10)	2 (15)
Целевые группы (объекты	0	1 (10)	2 (15)

воздействия)			
Перечень конкретных медиа-ресурсов, которые целесообразно использовать для продвижения проекта (не менее 3-х)	0	1 (10)	2 (15)
Критерии эффективности использования конкретного медиа-ресурса для продвижения проекта	0	1 (10)	2 (25)
		60	100

Практическое задание №3

Тема 4.1. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digital art)

Прочитайте статью А. Б. Духно «Фрактал как язык искусства». Ответьте на вопрос: «Как Вам кажется, в чем кроется причина популярности и востребованности фрактального искусства в пространстве современной культуры?».

7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих реализацию образовательного процесса. Занятия проводят профессора, доценты, старшие преподаватели, имеющие высшее образование, соответствующее профилю реализуемой программы; специалисты, владеющие практическими навыками и опытом по профилю программы.

Требования к материально-техническому обеспечению. Учебные аудитории для проведения учебных занятий по дисциплине оснащены оборудованием (учебная мебель, тематические стенды) и техническими средствами обучения (компьютерная техника, мультимедийное оборудование, проводной интернет).

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

Здания и сооружения института соответствуют противопожарным правилам и нормам.

Занятия проводятся на базе современных образовательных и информационно-коммуникационных технологий с применением интерактивных методов обучения, направленных на активную работу с учебным материалом и формирование теоретических знаний и практических умений обучающихся. ДПОППК оснащена следующими видами учебно-методических материалов в цифровом формате: конспектами и мультимедийными презентациями лекций, описаниями практических занятий, справочными материалами, компьютерными тестами, списками учебной литературы, дополнительными материалами, ссылками на электронные информационно-образовательные ресурсы.

Материально-техническая база вуза отвечает требованиям к программно-техническим условиям реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий, это:

- среда дистанционного обучения «Moodle»;

- площадка для проведения вебинаров Mirapolis;
- средства захвата, записи и трансляции в высоком качестве видеосигнала Eriphan Video;
- компьютеры, оснащенные операционной системой Windows 7 и более поздними версиями;
- Microsoft Office 2007 и более поздние версии;
- браузеры Internet Explorer версии 9 и выше, Google Chrome версии 50 и выше, MozillaFirefox версии 45 и выше, Safari версии 10 и выше;
- программой для чтения pdf-файлов Adobe Acrobat Reader;
- плагином Adobe Flash Player;
- компьютерная сеть с выходом в Internet – со скоростью 1Мбит/с и более.

В течение всего периода обучения каждому обучающемуся представляется индивидуальный неограниченный доступ к электронной информационно-образовательной среде (в сети Интернет), содержащей все электронные образовательные ресурсы, перечисленные в содержании программы. Таким образом, во время обучения слушатели имеют доступ к конспектам лекций и презентациям в Power Point по материалам лекций, к дополнительным материалам и ссылкам на материалы в сети интернет, к практическим заданиям и компьютерным тестам.

Требования к учебно-методическому и информационному обеспечению. ДПОППК включает в себя 2 модуля, промежуточную и итоговую аттестацию.

По ДПОППК сформированы все необходимые учебно-методические материалы. Она оснащена следующими видами учебно-методических материалов в печатном и цифровом формате: конспектами и презентациями лекций, описаниями практических занятий, компьютерными тестами, списками учебной и дополнительной литературы, дополнительными материалами, ссылками на Интернет ресурсы, актуальными для освоения программы.

Учебно-методические материалы размещены на сайте вуза <http://chgik.ru/>

Реализация ДПОППК обеспечивается доступом (удаленный доступ) всех обучающихся к электронной библиотечной системе, в том числе одновременно из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет.

8. ФОРМАТ АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация.

Требования к прохождению промежуточной аттестации. Обучающийся должен:

- своевременно и качественно выполнять практические, т. ч. самостоятельные задания;
- пройти промежуточное тестирование.

Итоговая аттестация.

К итоговой аттестации допускаются обучающиеся, успешно освоившие учебный план ДПОППК. Итоговая аттестация проводится в форме зачета по результатам компьютерного тестирования слушателей по изучаемым вопросам программы, а также по итогам защиты итогового проекта.

9. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценка освоения обучающимися учебного материала осуществляется по результатам промежуточных тестирований и по результатам защиты итогового проекта.

Промежуточное компьютерное тестирование по материалам программы включает

в себя ответы на вопросы. К каждому из вопросов предлагаются варианты ответов. Обучающийся должны выбрать один или несколько вариантов, которые являются правильными.

Шкала оценивания ответов на тестовые задания в рамках промежуточной аттестации

Оценка по номинальной шкале	% правильных ответов, полученных на тестировании
Отлично (зачтено)	от 90 до 100
Хорошо (зачтено)	от 75 до 89,99
Удовлетворительно (зачтено)	от 60 до 74,99
Неудовлетворительно (не зачтено)	менее 60

Критерии оценивания проекта в рамках итоговой аттестации

Критерий	Требования	Возможное количество баллов
Концепция проекта	Оригинальность идеи. Актуальность темы для конкретных целевых групп	1 - 5
Текст проекта	Логичность, системность и грамотность изложения. Стандартное форматирование. Привлекательное оформление обложки	1 - 10
Приложения к проекту	Полиграфическая продукция, фотографии, видеоролики, макеты, материалы прессы и др. материалы, упоминаемые в проекте или подтверждающие его результативность.	1 - 10
Электронная презентация	Набор слайдов в формате Power Point, иллюстрирующий устный доклад автора, на защите проекта. Не должна текстово воспроизводить доклад автора, а именно иллюстрировать его с помощью таблиц, графиков, диаграмм, фотографий, рисунков и иного визуального материала.	1 - 10
Устный доклад на защите проекта	Системность, логичность, последовательность. Помимо содержания автор демонстрирует умение донести идею до слушателя. Важна коммуникация автора с комиссией (взгляд, поза, жесты, интонирование и т.д.). Нельзя демонстрировать волнение.	1 - 10
Ответы на вопросы	Знание материала проекта. Умение быстро ориентироваться, реакция, стрессоустойчивость, коммуникабельность, эрудиция.	1 - 10

10. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Digital Humanities: гуманитарные науки в цифровую эпоху / под ред. Г.В. Можяевой. – Томск: Изд-во Том. ун-та, 2016. – 120 с.
2. Ерохин, С. В. Цифровое компьютерное искусство / С. В. Ерохин. – Москва: Алетей, 2011. – 192 с.
3. Ерохин, С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства / С. В. Ерохин. –

Москва: Алетейя, 2010. – 432 с.

4. Кириллова, Н. Б. Медиакультура от модерна к постмодерну. – МОСКВА: Академический Проект, 2005. – 448 с.

5. Манович, Л. Язык новых медиа. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 344 с.

6. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. – Москва: Ад Маргинем, 2020. – 272 с.

7. Цифровые гуманитарные науки : хрестоматия / под ред. М. Террас, Д. Найхан, Э. Ванхутта, И. Кижнер. – Пер. с англ. – Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2017. – 352 с.

11. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

<https://gimp-rus.ru/> – программа GIMP (GNU Image Manipulation Program);

<https://mypaint-rus.ru/> - программа MyPaint;

<https://krita.softok.info/> - программа Krita;

Tuteta.ru — Бесконечная цифровая картина.