

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 13.11.2024 г. № 9

Шилин



**Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная
общеразвивающая программа**

“Визуальное мультимедийное программирование”

Срок реализации образовательной программы: 38,7 академических часов

Возраст обучающихся: от 18 лет и старше

Форма обучения: заочная с применением электронного обучения и дистанционных
образовательных технологий.

г. Санкт-Петербург, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план. Содержание программы	4
3. Календарный учебный график	6
4. Рабочая программа по дисциплине ““Знакомство с TouchDesigner”	8
5. Рабочая программа по дисциплине “Работа с типографикой в TouchDesigner”	11
6. Рабочая программа по дисциплине “Работа с видео и изображением в TouchDesigner”	14
7. Рабочая программа по дисциплине “Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner”	18
8. Рабочая программа по дисциплине “Работа с графикой в TouchDesigner”	22
9. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы	25
10. Система оценки результатов освоения образовательной программы	26
11. Список литературы, используемой при написании Программы	28

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы.

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа “Визуальное мультимедийное программирование” (далее - образовательная программа; программа) разработана на основе:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2) Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 3) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

1.2. Содержание программы.

Содержание программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программ обучающихся модулей, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

1.3. Направленность.

Гуманитарная. Образовательная программа направлена на получение и/или повышение теоретических и практических знаний в сфере визуального мультимедийного программирования в программе TouchDesigner.

1.4. Актуальность и новизна образовательной программы.

Актуальность данной образовательной программы характеризуется тем, что позволяет освоить с помощью дистанционных технологий визуальное мультимедийное программирование. Информация, содержащаяся в программе, собрана на основе опыта активно практикующих экспертов, работающих в этой сфере. Это позволяет делать программу соответствующей всем современным задачам.

Новизна данной программы состоит в работе не только с основами визуального мультимедийного программирования, но и в разработке собственного подхода обучающихся, который в дальнейшем позволяет воспринимать и реализовывать создание мультимедийного контента, а также переводить это в поле искусства. Новизна программы заключается также в проведении занятий с использованием электронных ресурсов. Обучающиеся знакомятся с современными возможностями визуального мультимедийного программирования через видеолекции, мастер-классы в режиме онлайн и практические задания.

1.5. Цели образовательной программы.

Программа “Визуальное мультимедийное программирование” является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, реализуемой с целью ознакомления обучающихся с основами визуального мультимедийного программирования в программе TouchDesigner, актуальными решениями и практиками.

1.6. Задачи образовательной программы.

- рассмотреть особенности визуального мультимедийного программирования;
- рассмотреть особенности работы в программе TouchDesigner;
- рассмотреть основные принципы работы при создании видео и изображений;
- основные принципы работы при создании 3D видео и изображений;
- рассмотреть особенности работы с нейросетями Phygital+, Stream Diffusion, Midjourney, Runway при создании мультимедийного контента;
- рассмотреть особенности работы в программах CapCut и AfterEffects.

1.7. Образовательная программа осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде.

1.8. Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса:

- интернет-технологии (обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде);
- электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

1.9. Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 30 теоретических занятий, 4 проверочных работы в виде практических заданий, 1 итоговое задание в виде практического задания, что соответствует 38,7 академическим часам.

2. Учебный план. Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Наименование блока (раздела программы)	Количество уроков	Объем уроков в академических часах	Формы промежуточной аттестации	Объем работы по теоретическим занятиям в академических часах	Объем работы по практическим занятиям в академических часах	Объем самостоятельной работы в академических часах
1	Знакомство с TouchDesigner	2	1,1	-	0,5	0	0,6
2	Работа с типографикой в TouchDesigner	5	6,7	зачет	2	2	2,7
3	Работа с видео и изображением в TouchDesigner	9	9,1	зачет	3,3	2	3,8
4	Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner	9	14,4	зачет	7	2	5,4
5	Работа с графикой в TouchDesigner	5	5,4	-	2,2	0	3,2
Итоговая работа			2		2		
ИТОГО:		30	38,7		17	6	15,7

2.2. Содержание

№	Наименование блока	Содержание
1	Знакомство с TouchDesigner	В данном разделе обучающийся знакомится с интерфейсом программы TouchDesigner, с понятиями “нода” и “мультимедийный контент”.

2	Работа с типографикой в TouchDesigner	В данном разделе обучающийся знакомится с основными приемами и принципами работы для создания мультимедийной типографики в программе TouchDesigner.
3	Работа с видео и изображением в TouchDesigner	В данном разделе обучающийся знакомится с основными принципами работы с видео и изображениями в программе TouchDesigner.
4.	Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner	В данном разделе обучающийся знакомится с основными функциями и принципами работы с нейросетями при создании мультимедийного контента.
5.	Работа с графикой в TouchDesigner	В данном разделе обучающийся знакомится с основами работы при создании графики с аудио-реактивностью, с генеративной каллиграфией, знакомится с основными функциями программ CapCut и AfterEffects.

Календарный учебный график

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей)	Виды учебной нагрузки	1 неделя (1-7 день)	2 неделя (8-14 день)	3 неделя (15-21 день)	4 неделя (22-28 день)	Всего часов
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Знакомство с TouchDesigner	теория	0,5				
		практические задания	0				
		сам. работа	0,6				
2	Работа с типографикой в TouchDesigner	теория	2				
		практические задания	2				
		сам. работа	2,7				

3	Работа с видео и изображением в TouchDesigner	теория		3,3			
		практические задания		2			
		сам. работа		3,8			
4	Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner	теория			7		
		практические задания			2		
		сам. работа			5,4		
5	Работа с графикой в TouchDesigner	теория				2,2	
		практические задания				0	
		сам. работа				3,2	
	Итоговая работа					2	
	Всего часов в неделю		7,8	9,1	14,4	7,4	38,7

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 13.11.2024 г. № 9

/Б.Г. Шилин



Рабочая программа по дисциплине
“Знакомство с TouchDesigner”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Визуальное мультимедийное программирование”.
Целью изучения дисциплины “Знакомство с TouchDesigner” является формирование у обучающихся знаний по работе с интерфейсом программы TouchDesigner.

Задачами изучения дисциплины “Знакомство с TouchDesigner” являются:

- ознакомление обучающегося с интерфейсом программы TouchDesigner;
- ознакомление обучающегося с понятием “нода”;
- ознакомление обучающегося с понятием “мультимедийный контент”.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- для чего нужна программа TouchDesigner;
- интерфейс программы TouchDesigner;
- что такое нода;
- что такое мультимедийный контент;
- особенности технического применения программы TouchDesigner;
- особенности концептуального применения программы TouchDesigner.

Уметь:

- пользоваться интерфейсом программы TouchDesigner;
- создавать мультимедийный контент в программе TouchDesigner.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с интерфейсом программы TouchDesigner, основными особенностями технического и концептуального применения программы TouchDesigner, а также знакомится с требованиями финального итогового задания.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя электронных информационных ресурсов, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”.
- самостоятельное освоение интерфейса программы TouchDesigner.

Общая трудоемкость дисциплины 1,1 академических часа.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Знакомство с TouchDesigner	1,1	0,5	0	0,6	-
1.1	Знакомство с интерфейсом программы TouchDesigner	1	0,4	0	0,6	-

1.2	Информация о финальном проекте	0,1	0,1	0	0	-
-----	-----------------------------------	-----	-----	---	---	---

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 13.11.2024 г. № 9

Б.Г. Шилин



Рабочая программа по дисциплине
“Работа с типографикой в TouchDesigner”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Визуальное мультимедийное программирование”.

Целью изучения дисциплины “Работа с типографикой в TouchDesigner” является формирование у обучающихся знаний об основных приемах и принципах работы для создания мультимедийной типографики в программе TouchDesigner.

Задачей изучения дисциплины “Работа с типографикой в TouchDesigner” является ознакомление обучающегося с основными приемами и принципами работы для создания мультимедийного текста в программе TouchDesigner.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- как меняется графика при изменении параметров нодов в программе TouchDesigner;
- основные принципы создания цепочки нодов в программе TouchDesigner;
- основные принципы работы при создании мультимедийного текста в программе TouchDesigner;
- основные принципы выбора стиля текста для разных задач.

Уметь:

- создавать типографическую мультимедийную букву в программе TouchDesigner;
- менять параметры нодов в программе TouchDesigner;
- составлять цепочки нодов в программе TouchDesigner;
- создавать мультимедийный текст разных стилей в программе TouchDesigner.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами создания цепочек и мультимедийного текста в программе TouchDesigner.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”.
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 6,7 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Работа с типографикой в TouchDesigner	6,7	2	2	2,7	Зачет

1.1	Работа с буквой	1	0,3	0	0,7	-
1.2.	Работа с текстом: text, noise, feedback loop	1,3	0,6	0	0,7	-
1.3.	Работа с текстом: texture 3d, time machine	1	0,4	0	0,6	-
1.4.	Работа с текстом: lfo, math, luma blur. Плакат	1,4	0,7	0	0,7	-
1.5.	Задание по блоку "Работа с типографикой в TouchDesigner"	2	0	2	0	Зачет

Вариант практического задания:

Обучающемуся необходимо создать типографический моушн-плакат, пользуясь изученными в уроках цепочками в соответствии с требованиями:

- формат 1400x2000 пикселей
- текст на плакате:
TDT
TouchDesigner Tutorial
Alkali / Scholotch
TouchDesigner + typography
2024

Результат необходимо приложить к последнему уроку файлом формата mp4.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 13.11.2024 г. № 9

/Б.Г. Шилин



Рабочая программа по дисциплине
“Работа с видео и изображением в TouchDesigner”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Визуальное мультимедийное программирование”.

Целью изучения дисциплины “Работа с видео и изображением в TouchDesigner” является формирование у обучающихся знаний по основам работы с видео и изображениями в программе TouchDesigner.

Задача изучения дисциплины Работа с видео и изображением в TouchDesigner”
- изучение основных принципов работы с видео и изображениями в программе TouchDesigner.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы работы с искажениями и трансформациями при создании мультимедийного контента;
- что такое туториалы;
- основные принципы работы с нодами при создании видео и изображений;
- основные принципы работы с нодами при создании 3D видео и изображений;
- принципы создания изображения по заранее заготовленной модели;
- основные принципы работы с 3D-сканом;
- основные эффекты для создания видео и изображений.

Уметь:

- работать с различными видами искажений и трансформаций при создании мультимедийного контента;
- создавать собственные туториалы;
- анализировать нодовые цепочки при просмотре готового мультимедийного контента;
- работать с нодами для искажения изображений;
- работать с нодами при создании 3D видео и изображений;
- создавать изображения по заранее заготовленной модели;
- работать с 3D-сканом;
- работать с разными эффектами при создании изображений и видео.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами работы при создании видео и изображений, в том числе в трехмерном виде, в в программе TouchDesigner.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 9,1 академических часа.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теорети ческие занятия	Практич еские занятия	Самостоятел ьные работы	Форма контро ля

1	2	3	4	5	6	7
1.	Работа с видео и изображением в TouchDesigner	9,1	3,3	2	3,8	Зачет
1.1	Работа с видео: displace, hsv adjust, lag	1	0,5	0	0,5	-
1.2.	Как смотреть tutorиалы?	0,6	0,1	0	0,5	-
1.3	Работа с видео: remap, reorder (ч. 1)	1	0,4	0	0,6	-
1.4.	Работа с видео: remap, reorder (ч. 2)	1	0,5	0	0,5	-
1.5.	Работа с 3D: sop, geometry, camera	1,1	0,6	0	0,5	-
1.6.	Как рендерить видео не в режиме реального времени	0,2	0,1	0	0,1	-
1.7.	Работа с 3D-сканом: point cloud	1	0,4	0	0,6	-
1.8.	Работа с видео: blob track	1,2	0,7	0	0,5	-
1.9.	Задание по блоку "Работа с видео и изображением в TouchDesigner"	2	0	2	0	Зачет

Вариант практического задания.

Обучающемуся необходимо создать свою цифровую видео-визитку, пользуясь пройденными цепочками. Для этого обучающемуся нужно вместо ноды movie file in подключить video device in (то есть камеру) и исказить/трансформировать/обработать видео, можно добавить типографику. Для создания типографики и других доп

элементов можно воспользоваться <https://playground.intl.international/01>. Формат
визитки - квадратный (1280x1280 пикселей)

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 13.11.2024 г. № 9



Рабочая программа по дисциплине
“Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Визуальное мультимедийное программирование”.

Целью изучения дисциплины “Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner” является формирование у обучающихся знаний и навыков использования нейросетей при создании мультимедийного контента.

Задача изучения дисциплины “Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner” - изучение функций и принципов работы с нейросетями при создании мультимедийного контента.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основные функции и принципы работы с нейросетями при создании мультимедийного контента;
- основные инструменты для создания 3D-анимации на основе svg файла;
- основные инструменты для создания 3D-изображения в программе Blender;
- основные принципы работы с нейросетью Phygital+;
- основные принципы работы с нейросетью Stream Diffusion;
- основные принципы работы с нейросетью Midjourney;
- основные принципы работы с нейросетью Runway.

Уметь:

- создавать 3D-анимацию на основе svg файла;
- уметь работать с усложненными 3D-анимациями;
- создавать 3D-изображения в программе Blender
- работать с нейросетью Phygital+;
- работать с нейросетью Stream Diffusion;
- работать с генерированной текстурой с различными компонентами;
- работать с нейросетью Midjourney;
- работать с нейросетью Runway.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами нейросетевых инструментов при создании мультимедийного контента.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- участие в мастер-классах в дистанционном формате;
- самостоятельное изучение функций нейросетевых инструментов и программ;
- практические задания.

Общая трудоемкость дисциплины 14,4 академических часа.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теорети ческие	Практич еские	Самостоятел ьные	Форма контро

			занятия	занятия	работы	ля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Использование нейросетей для проектов в TouchDesigner	14,4	7	2	5,4	Зачет
1.1	3D-анимация на основе svg файла	2,4	1,4	0	1	-
1.2.	Работа с 3D: усложненный feedback loop switch	1	0,5	0	0,5	-
1.3.	Мастер-класс по нейросети Phygital+	2,5	1	1	0,5	Зачет
1.4.	Мастер-класс по нейросети Stream Diffusion	1,5	1	0	0,5	-
1.5.	Работа с генерациями: компонент base	1	0,4	0	0,6	-
1.6.	Работа с генерациями: remap, reorder, feedback	1	0,4	0	0,6	-
1.7.	Мастер-класс по нейросети Midjourney	1,5	1	0	0,5	-
1.8.	Мастер-класс по нейросети Runway	2,5	1	1	0,5	Зачет
1.9.	Работа с генерациями: displace normal map	1	0,3	0	0,7	-

Варианты практических заданий.

1. Обучающемуся необходимо сгенерировать два объекта и два фона. Обработайте лого в двух вариантах, обработать одно из изображений любым из изученных на мастер-классе способов. Свои варианты вместе с промптами и вопросами необходимо прислать на проверку файлом в формате jpg
2. Обучающемуся необходимо сгенерировать серию изображений, протестировав понравившиеся параметры из показанных на уроке. Свои варианты с промптами и вопросами необходимо прислать файлом в формате jpg или pdf.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 13.11.2024 г. № 9

/Б.Г. Шилин



Рабочая программа по дисциплине
“Работа с графикой в TouchDesigner”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Визуальное мультимедийное программирование”.

Целью изучения дисциплины “Работа с графикой в TouchDesigner” является формирование у обучающихся знаний и навыков использования генеративной каллиграфии и генеративной текстуры при создании мультимедийного контента.

Задача изучения дисциплины “Работа с графикой в TouchDesigner” - изучение функций и принципов работы с генеративной каллиграфией и генеративной текстурой при создании мультимедийного контента.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- понятие “аудио-реактивность”;
- понятие “генеративная каллиграфия”;
- понятие “генеративная текстура”;
- основы монтажа в программе CapCut;
- основные функции и принципы работы в программе AfterEffects.

Уметь:

- создавать графику с аудио-реактивностью;
- работать с генеративной каллиграфией
- работать с генеративной текстурой;
- работать в программе CapCut;
- работать в программе AfterEffects.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами работы с графикой с применением аудио-реактивности, с генеративной каллиграфией, генеративной текстурой.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение функций программ;
- практические задания.

Общая трудоемкость дисциплины 5,4 академических часа.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теорети ческие занятия	Практич еские занятия	Самостоятел ьные работы	Форма контро ля
1	2	3	4	5	6	7

1.	Работа с графикой в TouchDesigner	5,4	2,2	0	3,2	-
1.1	Графика с нуля и аудио-реактивность	1	0,5	0	0,5	-
1.2.	Графика с нуля: генеративная каллиграфия	1	0,3	0	0,7	-
1.3.	Графика с нуля: генеративная текстура	1	0,3	0	0,7	-
1.4.	Монтаж в CapCut	1,4	0,7	0	0,7	-
1.5.	Работа в AfterEffects	1	0,4	0	0,6	-

3. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

3.1. Форма обучения: заочная исключительно с применением дистанционных технологий и электронного обучения.

3.2. Форма организации образовательной деятельности обучающихся

Уроки в виде видеозаписей находятся в личном кабинете на платформе “Getcourse” в электронном виде в формате mpeg4.

Обучающиеся могут проходить уроки в любое удобное для обучения время.

Также предусмотрены 3 занятия в режиме реального времени, видеозаписи которых после проведения будут доступны обучающимся для просмотра в любое удобное время.

В трех модулях обучающийся выполняет практические задания по темам соответствующего модуля.

Консультационная и информационная поддержка слушателей осуществляется службой технической поддержки с помощью инструментов платформы “Getcourse”, а также по электронной почте.

3.3. Материально-технические условия реализации программы

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы “Getcourse”, функциональность которой обеспечивается ООО "Система Геткурс", которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Шилину Б.Г. Все коммуникации с преподавателем осуществляются посредством указанной платформы, а также по электронной почте.

Уроки, учебно-методические материалы, вебинары проводятся на платформе “Getcourse”.

Каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе “Getcourse”.

Обучающемуся предоставляется бесплатный доступ к электронной библиотечной систем ФГИС «Национальная электронная библиотека».

3.4. Перечень учебно-методических материалов

Наименование учебно-методических материалов	Количество
Конспект к уроку “Знакомство с интерфейсом программы TouchDesigner”	1

Цепочка нод для создания мультимедийной буквы к уроку “Работа с буквой”	1
Цепочка нод для создания мультимедийного текста к уроку “Работа с текстом: text, noise, feedback loop”	1
Цепочка нод для создания мультимедийного текста к уроку “Работа с текстом: texture 3d, time machine”	1
Цепочка нод для создания мультимедийного текста к уроку “Работа с текстом: lfo, math, luma blur. Плакат”	1
Цепочка нод для создания видео к уроку “Работа с видео: displace, hsv adjust, lag	2
Цепочка нод для создания видео к уроку “Работа с видео: remap, reorder (ч. 1)”	1
Цепочка нод для создания видео к уроку “Работа с видео: remap, reorder (ч. 2)”	1
Цепочка нод к уроку “Работа с 3D: sop, geometry, camera”	3
Цепочка нод к уроку “Работа с 3D-сканом: point cloud”	4
Цепочка нод к уроку “Работа с видео: blob track”	1
Цепочка нод к уроку “Работа с 3D: усложненный feedback loop switch”	1
Цепочка нод к уроку “Работа с генерациями: компонент base”	2
Цепочка нод к уроку “Работа с генерациями: remap, reorder, feedback”	1
Конспект у кроку “Мастер-класс по нейросети Runway”	1
Цепочка нод к уроку “Трафика с нуля и аудио-реактивность”	1
Цепочка нод к уроку “Трафика с нуля: генеративная каллиграфия”	1
Цепочка нод к уроку “Трафика с нуля: генеративная текстура”	1

4. Система оценки результатов освоения образовательной программы

4.1. Текущий контроль успеваемости

Качество усвоения учебного материала контролируется преподавателем помодульно путем проверки практических заданий, выполненных обучающимся. Практические

задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе “Getcourse” в формате документов.

Задания оцениваются преподавателем следующим образом.

Для успешного прохождения текущего контроля успеваемости обучающийся должен выполнить практические задания, направленные на отработку полученных теоретических навыков. После отправки заданий на проверку обучающийся получает обратную связь и должен внести правки в свою работу, если это необходимо. После внесения правок обучающийся должен прислать задание еще раз.

Практическое задание оценивается по объективным критериям:

- соответствует ли выполненное задание техническому заданию;
- верно ли выбраны программа и инструменты для выполнения заданий;
- работа должна быть творческой и наделена определенным смыслом.

Практические задания нацелены на выявление навыка усвоения теоретического материала.

По итогу выполнения заданий обучающийся получает “зачет/незачет”

4.2. Итоговая аттестация

Обучение завершается обязательным выполнением итогового задания. Сдача итогового задания входит в нормативный срок освоения программы курса.

Обучающийся выполняет итоговое задание на основании полученных в процессе прохождения образовательной программы знаний и навыков и сдает его в электронном виде с использованием функционала личного кабинета платформы “Getcourse” на проверку.

Итоговое задание выполняется на основе предыдущих заданий, выполненных обучающимся при текущем контроле знаний.

Для зачета обучающемуся необходимо подготовить финальный проект – генеративный аудио-реактивный видео-арт проект на выбранную тему (видео-исследование). Проект состоит из двух частей: финальное видео и короткое видео-трейлер проекта.

Технические требования к финальному видео:

- хронометраж: от 30 секунд
- формат: 1920x1080 пикселей (горизонтальное)
- формат файла: mp4

Технические требования к короткому видео (трейлеру проекта):

- хронометраж: 5–10 секунд
- формат: 1080x1920 пикселей (формат reels)
- формат файла: mp4

Итоговое практическое задание оценивается преподавателем следующим образом:

- финальный проект должен быть создан в строгом соответствии с заданием;
- финальный проект должен отвечать собственным задачам и концепции.

При наличии созданного финального проекта в соответствии с заданием и наличии презентации к созданному изданию обучающийся получает “зачет”.

Выпускникам, имеющим положительный результат (зачет) по итоговой экзаменационной работе, выдаётся сертификат о прохождении дополнительной общеобразовательная общеразвивающей программы.

5. Список литературы, используемой при написании Программы.

1. Боден А. Маргарет, Едмондс А. Эрнест. Что такое генеративный арт? // Центр когнитивной науки «Творчество и познание», Университет Сассекса, Технологический университет, Сидней, 2006.
2. Галантер Филип. Что такое генеративное искусство? Теория сложных систем как контекст теории искусства // Интерактивная телекоммуникационная программа, Нью-Йоркский университет, Нью-Йорк, США, 2005.
3. Турлюн Л. Н. Зарождение компьютерной графики в 50-60-х годах XX века // Молодой ученый, 2012, № 5.
4. Румянцев С.Ю. Книга тишины. Звуковой образ города // Изд. Бослен, 2022
5. Электронный ресурс TouchDesigner by Derivative <https://derivative.ca>