

УДК 378.14

СИСТЕМА ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ КАК ФАКТОР ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ПОДГОТОВКИ РЕЖИССЕРОВ МУЛЬТИМЕДИА

Сошников В.Д.

*НОУ ВПО «Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов», Санкт-Петербург,
e-mail: kaf_mult@gup.ru*

Режиссура мультимедиа является новым видом профессионального творчества в области экранного искусства, одной из наиболее молодых и востребованных профессий в области современных медиа. Совершенствование образовательного процесса подготовки режиссеров мультимедиа заключается сегодня в уточнении и развитии существующей методики обучения, важной особенностью которой является комплексность учебного плана, учитывающего специфику входящих в него дисциплин, а также междисциплинарные связи между ними. В статье раскрывается методология формирования системы практических заданий, разработанная для специализации «режиссура мультимедиа» (специальность «режиссура кино и телевидения»), рассматриваются задания, входящие в систему, обсуждается эффективность системы. Несомненно, что теоретические и практические курсы, направленные на освоение набора знаний, навыков, умений должны находиться в особом взаимодействии в рамках постепенного расширения знаний по профилирующей дисциплине – «режиссура мультимедиа». Автор обращает внимание на компоненты, которые оказывают наиболее существенное влияние на становление специалиста режиссера мультимедиа, поясняет динамику развития дисциплин, входящих в курс обучения, прослеживает преемственность дисциплин, последовательность их изучения. В статье рассматривается, как с помощью системы практических заданий, охватывающей с первого по пятый курс обучения специалиста, решаются следующие задачи: сочетание теории и практики в процессе обучения, выстраивание междисциплинарных связей для обеспечения системного развития компетенций, развитие навыков, необходимых в профессиональной деятельности режиссера мультимедиа, таких как умение работать в коллективе, планировать, разрабатывать художественный и технический сценарий, последовательно воплощать творческий замысел на всех этапах технологического цикла, вносить корректировки в работу, навыки презентации и обсуждения итоговой творческой работы.

Ключевые слова: подготовка специалистов, методология обучения, медиainдустрия, педагогические инновации, контроль знаний

THE SYSTEM OF PRACTICAL TASKS AS A FACTOR OF IMPROVING THE QUALITY OF MULTIMEDIA SPECIALISTS' TRAINING

Soshnikov V.D.

Saint-Petersburg University of Humanities and Social Sciences, Saint-Petersburg, e-mail: kaf_mult@gup.ru

Multimedia specialist is a new kind of professional creativity in the field of screen art, one of the youngest and most popular professions in the field of new media. Improving educational multimedia producers preparation process is now in the refinement and development of existing training methods, which important feature is comprehensive training plan that takes into account the specifics of its constituent disciplines as well as the interdisciplinary links between them. The article explains the methodology for creating the system of practical tasks designed to specialization «Multimedia specialist» (specialty «Directing Film and Television»), considered the job included in the system, discusses the effectiveness of the system. There is no doubt that the theoretical and practical courses aimed at the development of a set of knowledge, skills must be in particular cooperation in the framework of the gradual expansion of majors knowledge – «multimedia specialist». The author draws attention to the components that have the most significant influence on the development of multimedia specialist, explains the dynamics of disciplines included in the curriculum, traces the continuity of disciplines, the sequence of their study. The article discusses how to use the system of practical tasks covering the first through fifth specialist training, the following tasks: a combination of theory and practice in learning, building interdisciplinary links to ensure the systematic development of competencies, the development of skills required in the professional activities of multimedia specialist, such as teamwork, plan, develop artistic and technical script consistently embody the creative idea at all stages of the technology cycle, make adjustments to the work, presentation skills and discussion of the final creative work.

Keywords: training, methodology of training, media industry, pedagogical innovation, knowledge control

Задача повышения качества образования носит в современном мире глобальный характер. Острая необходимость изменения системы образования в XXI в. вызвана тем, что впервые в истории человечества смена технологий происходит не на протяжении жизни одного поколения, а гораздо быстрее: за 10–15 лет. Это, в частности, приводит к тому, что обучение специальностям, зависящим от быстроразвивающихся тех-

нологий, таких как медиатехнологии [1], должно постоянно модернизироваться, чтобы обеспечить востребованность выпускников на рынке труда и подготовить высоко квалифицированных медиаспециалистов для общества.

Для кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП, выпускающей специалистов по такой стремительно модернизирующейся профессии, как режиссура мультимедиа, не-

возможно функционирование, направленное на поддержание однажды заведенного порядка. Поэтому кафедра более 10 лет работает в инновационном режиме, апробируя новое и совершенствуя найденное коллективом педагогов.

Содержание программы обучения определяется концепцией, выработанной профессорско-преподавательским составом кафедры на основании изучения тенденций развития современного аудиовизуального искусства и рынка труда. Важным критерием компетентности режиссера мультимедиа являются навыки работы с профессиональными мультимедийными программами, поэтому многие дисциплины направлены на изучение новейших компьютерных технологий в соответствии с современными тенденциями в области информатизации и коммуникации [2].

В результате обучения выпускник специальности «режиссер мультимедиа» должен быть готов решать в своей профессиональной деятельности задачи художественно-творческие, технико-технологические, организационные [3]. Соответственно, совершенствование образовательного процесса подготовки режиссёров мультимедиа требует сочетания теоретических и практических занятий, технических и творческих аспектов, знакомства с современными мультимедийными жанрами, профессиональными прикладными программами, соответствующими технологическими циклами.

Для решения этих многоаспектных задач был проведен тщательный анализ структуры курса и принято решение выстроить систему практических заданий, позволяющую наращивать техническую сложность заданий, сохраняя приоритет творческой (режиссерской) компоненты [4].

Критерии и функции творческих заданий, а также формы и методы их осуществления варьируются в зависимости от общих трендов в развитии медиа технологий и медиа рынка и также от творческих и педагогических решений руководителя (мастера) курса.

Цель исследования: обоснование важности системного комплексного подхода к выбору практических заданий для сочетания теории и практики режиссуры мультимедиа, понимания студентом междисциплинарных связей внутри курса, системного развития компетенций, навыков, необходимых для профессиональной деятельности режиссера мультимедиа.

Методы исследования: теоретический анализ педагогической литературы по исследуемой проблеме; сравнительный анализ Государственного образовательного

стандарта, учебных программ, методических пособий.

Результаты исследования и их обсуждение

Необходимым условием, позволяющим обеспечить целостность учебного процесса, направленного и обеспечивающего полноценную подготовку по специализации «Режиссура мультимедиа» (специальность «режиссура кино и телевидения»), являются практические задания итогового контроля освоения различных компетенций в конце каждого семестра, начиная с первого и заканчивая восьмым. Завершающим этапом является выполнение выпускной квалификационной работы студентом на пятом курсе.

В учебном плане, согласно Федеральному государственному общеобразовательному стандарту [5], итоговый контроль знаний проводится в виде зачётов, курсовых работ и экзаменов, но их содержание и формы определяет кафедра, согласовывая с деканатами и с последующим утверждением Ученого совета.

Комплексное исследование последних лет кафедры режиссуры мультимедиа показало необходимость создания, в рамках ФГОС, контрольных практических заданий, распределенных по всем семестрам, начиная с первого и заканчивая восьмым. Основным методологическим подходом при выборе формы контрольного практического задания является принцип соподчинения, заключающийся в том, что задание должно включать навыки и знания, получаемые студентами при изучении специальных дисциплин, при этом тему, идею и творческое решение определяет мастер курса. Последовательность заданий с первого по четвертый курс меняется по принципу от простого задания, к всё более и более сложному.

Система контроля должна отражать логику учебного процесса, разнообразие технических и гуманитарных дисциплин входящих в структуру обучения, творческие задания, определяемые мастерами курса. Образование предполагает изучение разных дисциплин и, более того, внутренних взаимосвязей, взаимодействия этих дисциплин, поэтапного усложнения задач в процессе усвоения материала.

Учет названных аспектов позволяет сформировать целостную систему заданий, рассчитанную на пять лет обучения специалиста. Сформированная коллективом кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП система практических заданий отражает стратегическую направленность обучения режиссера мультимедиа в своеобразной це-

почке специальных дисциплин, в которой каждое из звеньев содержит свои задачи, согласованные с содержанием и формой практического итогового семестрового контроля, будь то курсовая работа, зачёт или экзамен.

Руководитель (мастер) курса, учитывая комплексность и взаимозависимость специальных дисциплин, заявляет результирующую форму контроля, складывающуюся из материала учебных дисциплин профессионального цикла.

Оценка каждого практического задания должна учитывать компетенции, осваиваемые студентами по каждой дисциплине, в каждом из семестров.

Основными требованиями являются: выбор темы, идейно-художественная направленность, актуальность, достоверность, познавательность, техническое качество.

Могут быть проведены дополнения и ранжирование требований. Определение соотношений требований для конкретных типов экранных произведений может варьироваться, но результирующая оценка должна учитывать качество литературного сценария, идейный уровень и качество творческой деятельности студента в процессе подготовки. Таким образом, создаётся целостная система практических учебных работ, поэтапно усложняющихся по мере увеличения объема компетенций, полученных при изучении отдельных дисциплин, ключевой же является дисциплина «режиссура мультимедиа».

Данная температура придаст учебному процессу творческую динамику и необходимые практические, творческие, организационные навыки для выхода на выпускную квалификационную работу.

Рассмотрим применяемую в практике кафедры режиссуры мультимедиа СПбГУП последовательность заданий.

На первом курсе предлагаются следующие задания:

– В первом семестре студенты создают фотофильм. Тема фотофильма выбирается самостоятельно. Фильм должен иметь сюжет, его развитие и утверждать позитивную сверхзадачу. Фотосъёмки осуществляются самим студентом. Работа должна включать не более 10 фотографий. Фотофильм представляется в видеоварианте (без закадрового текста и музыки, но с обязательным шумовым оформлением). Хронометраж – не более 2 минут.

– Во втором семестре на экзамен представляется буктрейлер. Буктрейлер понимается как видеоролик, рассказывающий о какой-либо книге. Книгу студент выбирает самостоятельно. Выразительные средства

не ограничены (видеокадры, фото, рисунки, графика, титры и др.). Съёмки начинаются только после утверждения мастером курса аннотации-сценария. Буктрейлер может быть игровым, неигровым, анимационным, с определённой студентом сверхзадачей, на основе авторской идеи книги. Видеоролик озвучивается только музыкой и шумами. Хронометраж – не более 3 минут.

Контрольные практические задания на втором курсе включают в себя:

– В третьем семестре студенты готовят рекламный видеоролик. Вид рекламного видеоролика выбирается студентом самостоятельно. Это может быть коммерческая реклама (бренд, товар, услуги), социальная (общественно полезные цели, как, например, благотворительность, здоровый образ жизни, экология и т.д.), политическая (в том числе выборы), имиджевая реклама (общественная деятельность, деятели науки, культуры и искусства). Сценарий видеоролика утверждается мастером курса. Видеоролик должен быть выполнен с обязательным применением компьютерных технологий. Озвучание ролика не ограничено и может осуществляться синхронными, закадровым текстом, музыкой, шумами. Хронометраж рекламного видеоролика – не более 1 минуты.

– В четвертом семестре студенты работают над интерактивным проектом. Данный проект может представлять собой тематическое экранное мультимедийное произведение. Виды проекта на выбор: презентация, образовательный, энциклопедия, интернет-журнал, монография. Обязательным является интерактивное управление проектом. На подготовительном этапе студент утверждает у мастера курса план-структуру проекта.

Задания третьего курса обучения:

– Заданием для пятого семестра является видеоклип. Клип создаётся на выбранную студентом песню. Основа – музыкальная фонограмма. В изобразительно-выразительном решении необходимо использовать разные компьютерные технологии, отвечающие смысловому содержанию песни, её жанровой особенности. Исполнитель – за кадром. Изобразительный материал подбирается студентом из разных источников (интернет, фотоальбомы, кинофрагменты, живопись, графика), собственные видеосъёмки – минимальны, если без них никак нельзя обойтись. Текст песни является сценарной основой клипа. Заранее сдаётся на утверждение мастеру курса режиссёрский сценарий и раскадровка. Хронометраж клипа – не более 3 минут.

– В шестом семестре студенты работают над двумя заданиями: тематическим сайтом

и короткометражным фильмом. Тему сайта выбирает студент. Это может быть сайт организации, услуг, визитка, леборд, зеркало, промо, представительский, продукции и другие виды. В подготовительный период создаётся и утверждается мастером курса эскиз главной страницы с подразделами и набором текстовых файлов. Страницы сайта содержат единые стилевые мультимедийные элементы – изобразительные и звуковые.

Вид фильма (видео, анимационный, видео с элементами компьютерной графики) выбирает студент самостоятельно. Сценарной основой фильма является сказка, притча, басня – на выбор. Литературный сценарий и режиссёрский утверждает мастер курса. Фильм – звуковой. Необходимо использовать диалоги (если они заложены в сценарии), музыку, шумы. Перед утверждением режиссёрского сценария студент сдаёт в письменном виде режиссёрское решение фильма и режиссёрский сценарий. Курсовая работа состоит из литературного сценария, режиссёрского решения и режиссёрского сценария фильма (диск). Хронометраж – до 10 минут.

На четвертом курсе предлагаются следующие задания:

– В седьмом семестре практическим заданием является создание виртуальной экскурсии или виртуального музея. Тематическая направленность экскурсии (или музея) может быть разной, по выбору. Проект предполагает набор ключевых элементов: визуальной и аудиальной информации, интерактивных элементов, управляющих элементов, гипертекстовой структуры.

– В восьмом семестре студенты работают над двумя заданиями: компьютерной игрой и презентацией дипломной работы.

Жанр игры выбирает сам студент. Представляется: сеттинг (место и сюжет игры); гемплей (игровой процесс); мелодии, композиции или саундтреки игры [6].

Совместно с преподавателями дисциплины «Режиссура интерактивных игр» мастер курса утверждает фабулу, персонажей, трехмерное окружение, сюжет игры. На зачёт можно представить начальную стадию игры и её основные элементы.

Практические задания I–VIII семестров разножанровы, при их разработке учитывается широкий спектр профессиональной деятельности в рамках специализации, и только глубокие знания в области различных видов искусств и новых технологий дают возможность студенту, под постоянным контролем руководителя, мастера курса реализовать их на высоком художественном уровне, и тем самым всесторонне подгото-

виться к защите выпускной квалификационной работы в конце 5 курса.

В качестве дипломных проектов выпускников выступают завершённые мультимедийные произведения, а не портфолио, демонстрирующее навыки студента в создании компонентов мультимедийного произведения, что практикуется в некоторых зарубежных вузах. Это могут быть оригинальные мультимедийные произведения самых разных жанров, которые востребованы сегодня: рекламные презентации, обучающие программы, художественные системы виртуальной реальности, развлекательные продукты, интерактивные игры, интернет-проекты. Составляя список предлагаемых студентам жанров квалификационной работы, педагоги кафедры ориентируются на требования современного рынка труда.

В презентации дипломной работы студент представляет визуализированный замысел своей ВКР. В докладе должны поясняться выбор вида и жанра диплома, все составляющие изобразительно-звукового замысла. Форма показа выбирается самостоятельно.

Набор навыков и компетенций – процесс, во многом амбивалентный, где теория и практика не только дополняют друг друга, но активно и взаимно влияют на совершенствование студента.

Заключение

Осмысление накопленного педагогического опыта обучения специальности «режиссер мультимедиа» дает коллективу кафедры режиссуры мультимедиа возможность корректировать и уточнять методы обучения режиссуре новой экранной формации.

Выбранный в качестве основного принципа построения обучения комплексный подход, предполагающий преемственность и ориентацию студента на крупный творческий проект, выполняемый на каждом году обучения, оправдал себя. Мы получили возможность сочетать разнообразные дисциплины учебного цикла, обеспечить их взаимопроникновение, дать возможность студенту апробировать полученные знания на практике, увидеть подтверждение своего развития, развития группы в целом. Таким образом, курс за курсом накапливается опыт творческой работы, студент развивается как творческая личность.

Принципиально важным фактором является то, что задания и критерии их оценки, рекомендованная методика выполнения ориентированы на тесную взаимосвязь предметов режиссёрской школы и технико-технологического характера.

Обучение «в системе проекта» расширяет также взаимодействие педагогов кафедры и позволяет им направлять свою деятельность в единое русло, работая на один результат. Таким образом, можно создать преподавательский коллектив творческих единомышленников с единой целью, выраженной в итоге в конкурентоспособном продукте. Руководитель курса получает возможность ориентировать преподавателей на достижение поэтапных целей и конкретных задач, отслеживать этот процесс и нести ответственность за результат всей работы, являясь художественным руководителем проекта.

Список литературы

1. Югай И.И. Понятие медиа в искусстве // Вопросы культурологии. 2013. № 7. С. 93–97.
2. Югай И.И. Проблемы профессиональной подготовки специалистов для работы с медиатехнологиями // Педагогика искусства. 2013. № 4. С. 389–393.
3. Сошников В.Д., Денисов А.В., Югай И.И. Искусство мультимедиа. Мультимедиа и творчество. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского гуманитарного университета профсоюзов, 2012. 352 с.
4. Сошников В.Д., Шадхан И.А. Искусство мультимедиа в диалоге классических традиций режиссуры и современной творческой практики // Международный научно-исследовательский журнал. 2014. № 4–3 (23). С. 114–116.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 01.08.2017 г. № 733 «Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения» [Электронный ресурс]. URL: [https://fgos.ru/LMS/wm/wm_fgos.php?id=55_05_01\(2\)](https://fgos.ru/LMS/wm/wm_fgos.php?id=55_05_01(2)) (дата обращения: 15.12.18).
6. Югай И.И., Рубичева М.В. Режиссура интерактивных игр. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского гуманитарного университета профсоюзов, 2016. 180 с.