

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА
Навчально-науковий інститут журналістики
Кафедра мультимедійних технологій і медіадизайну



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
Професійний відеомонтаж, редагування відео
та інтерактивного медійного контенту
для студентів

ВП1-3

галузь знань
спеціальність
освітній рівень
освітня програма
вид дисципліни

06 "Журналістика"
061 "Журналістика"
другий (магістерський)
Цифрові медіа
вибору студента

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2022 / 2023
Семестр	3
Кількість кредитів ECTS	15
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Форма заключного контролю	екзамен

Пролонговано: на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__»__ 20__р.

КИЇВ – 2022

Розробник:

Руслан ВЕРБОВИЙ, кандидат наук із соціальних комунікацій,
асистент кафедри мультимедійних технологій і медіадизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

Зав. кафедри мультимедійних технологій і
медіадизайну  (Вікторія ШЕВЧЕНКО)

Протокол № 13 від 3 червня 2022 р.

Схвалено науково-методичною комісією Навчально-наукового інституту
журналістики

Протокол №1 від 29 серпня 2022 року

Голова науково-методичної комісії  (Анастасія ВОЛОБУСВА)

29 серпня 2022 року

1. Мета дисципліни – навчити студентів основам професійного відеомонтажу, створенню, монтажу, редагуванню інтерактивного медійного контенту.

2. Попередні вимоги до опанування або вибору навчальної дисципліни:

1. Володіння навичками пошуку інформації в інтернеті.
2. Знання своєрідності digital-середовища.
3. Навички роботи з мультимедійним та інтерактивним контентом.
4. Вміти грамотно писати українською мовою.

3. Анотація навчальної дисципліни:

Навчальний курс «Професійний відеомонтаж, редагування відео та інтерактивного медійного контенту» спрямований на опанування студентами майстерності відеомонтажу та підготовки інтерактивного контенту для цифрових медіа. Студенти вивчають базові принципи монтажу, вчать працювати зі спецефектами, використовувати футажі у своїй роботі.

Окрема увага приділяється створенню інтерактивного контенту, а саме використанню в цифрових медіа інтерактивних панорам, AR- та VR-моделей, їх оптимізації під різні платформи та просуванню в онлайн.

Навчальний курс «Професійний відеомонтаж, редагування відео та інтерактивного медійного контенту» належить до дисциплін вибору студента, викладається у 3 семестрі в обсязі 15 кредитів (450 год.), з них 16 год. лекцій, 120 год. лабораторних занять, 314 год. самостійної роботи студентів. Завершується екзаменом.

4. Завдання (навчальні цілі):

- Опанувати професійні програми для монтажу відео, навчитися редагувати відеоконтент, працювати з відео ефектами.
- Навчитися розробляти інтерактивні прототипи медіа, оптимізувати інтерактивний медійний контент.

Загальні компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни «Професійний відеомонтаж, редагування відео та інтерактивного медійного контенту»:

ЗК-2. Здатність планувати час та управляти ним.

ЗК-4. Здатність використовувати іноземні мови у популяризації своєї дослідницької або інноваційної роботи.

Фахові компетенції відповідно до ОПП, що реалізуються при вивченні дисципліни «Професійний відеомонтаж, редагування відео та інтерактивного медійного контенту»:

ФК-3. Здатність виконувати складні завдання і вирішувати складні проблеми, що потребує оновлення та інтеграції знань, часто в умовах неповної

чи недостатньої інформації та суперечливих вимог під час проєктування та запуску власних цифрових медіа.

ФК-6. Здатність приймати рішення у складних і непередбачуваних умовах дослідницької або інноваційної роботи, що потребує застосування нових підходів та прогнозування при запуску власних стартапів в галузі цифрових медіа та при впровадженні власних інноваційних проєктів.

5. Результати навчання за дисципліною:

Результат навчання (1. знати; 2. вміти; 3. комунікація; 4. автономність та відповідальність)		Форми (та/або методи і технології) викладання і навчання	Методи оцінювання та пороговий критерій оцінювання	Відсоток у підсумко вій оцінці з дисциплі ни
Код	Результат навчання			
1.1.	Знати базові принципи відеомонтажу, особливості використання переходів та спецефектів.	Лекція, лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
1.2.	Знати особливості редагування звуку для відео, його мікшування та нормалізацію.	Лекція, лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
1.3.	Знати різновиди інтерактивного медійного контенту, сферу його застосування, вимогу до нього та стандарти в цифрових медіа.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
2.1.	Вміти самостійно здійснювати відеомонтаж матеріалу, з використанням різних переходів та спецефектів.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
2.2.	Вміти проєктувати та реалізовувати моушнграфіку та кінетичну типографіку для проєктів у сфері цифрових медіа.	Лабораторне заняття, самостійна робота	виконання практичних завдань	10 %

2.3.	Вміти самостійно створювати панорами, AR- та VR-моделі для проєктів у сфері цифрових медіа.	Лабораторне заняття, самостійна робота	виконання практичних завдань	10 %
3.1	Презентувати власний проєкт.	Лекція, лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
3.2.	Аналізувати і обґрунтовано пояснювати переваги та недоліки робіт своїх одногрупників.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
4.1	Самостійно критично опрацьовувати матеріал у вигляді презентацій, текстів лекцій та вебінарів, розробляти власний проєкт.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
4.2.	Вирішувати комплексні завдання, пов'язані із написанням текстів для цифрових медіа.	Лабораторне заняття, самостійна робота	Усна відповідь, виконання практичних завдань	10 %
Разом:				100%

6. Співвідношення результатів навчання дисципліни із програмними результатами навчання (не потрібно для вибіркових):

Результати навчання дисципліни (код). Програмні результати навчання	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2
ПРН-2.Планувати дослідження у галузі соціальних комунікацій на замовлення стейкхолдерів, що зацікавлені в точній, масштабній та оперативній інформації щодо цифрових медіа.	+				+				+	
ПРН-4. Використовувати іноземні мови у популяризації своєї дослідницької та/або інноваційної роботи для залучення		+						+	+	+

якомога більшої аудиторії до власних проєктів, у тому числі, для залучення іноземних інвестицій для реалізації стартапів у сфері цифрових медіа.										
ПРН-12. Здійснювати пошук необхідних знань для планування роботи у галузі цифрових медіа, у тому числі, знань, що потребують автоматизованої обробки результатів пошуку.	+		+	+			+			
ПРН-15. Робити висновки про незавершеність дослідження і застосування нових підходів у галузі цифрових медіа, пропонувати подальші їх перспективи.					+	+				+

7. Схема формування оцінки.

7.1. Форми оцінювання студентів:

Контроль знань здійснюється за системою ECTS, яка передбачає дворівневе оцінювання засвоєного матеріалу, зокрема **оцінювання теоретичної підготовки** – результати навчання (**знання 1.1–1.3**), що складає 30% від загальної оцінки й **оцінювання практичної підготовки** – результати навчання (**вміння 2.1–2.3**); (**комунікація 3.1–3.2**); (**автономність та відповідальність 4.1–4.2**), що складає 70% загальної оцінки.

Теоретична підготовка студентів оцінюється на лекційних та лабораторних заняттях у вигляді усних опитувань та під час тесту на екзамені.

Практична підготовка оцінюється на лабораторних заняттях у вигляді виконаних практичних занять та завдань самостійної роботи.

Семестрове оцінювання

Всі робочі матеріали та завдання, необхідні до виконання, завантажуються у Google-class. Студент має завантажити виконані роботи у терміни, зазначені для кожного завдання. Результати оцінених робіт студент отримує на свій акаунт. Підсумкова оцінка розраховується відповідно до отриманих балів.

Якщо студент не здав вчасно завдання, бал знижується.

Семестрову кількість балів формують бали, отримані студентом у процесі засвоєння матеріалу на лекційних та лабораторних заняттях та виконання самостійних робіт.

Оцінювання за формами контролю:

Семестрову кількість балів формують бали, отримані студентом у процесі

засвоєння матеріалу в аудиторії та виконання самостійних робіт.

	ЗМ 1		ЗМ 2	
	Min 18	Max 30	Min 18	Max 30
Усна відповідь, доповнення	3	5	3	5
Розробка та обґрунтування власної теми для відеороликів, інтерактивних прототипів (4 проєкти по 5 балів кожний)	5	10	5	10
Завдання для самостійної роботи	10	15	10	15

Протягом семестру студенти створюють 2 повноцінних відеоформати для соціальних мереж та 2 інтерактивних проєкти (один проєкт оцінюється максимум в 5 балів). Критерії оцінювання завдання:

- відповідність формату РН 1.1-1.3
- якість монтажу РН 2.1-2.3
- якість оптимізації і просування РН 3.1-3.2.

Перелік самостійних робіт

Завдання	Бали (Max 30)
Змонтувати відеоролик.	10
Розробити моушнграфіку.	10
Створити AR-модель.	10
Всього:	30

Підсумкове оцінювання:

Екзамен проводиться у вигляді тесту (максимум 40 балів).

Для студентів, які набрали сумарно меншу кількість балів ніж **критично-розрахунковий мінімум – 20 балів**, не виконали індивідуальні завдання, для одержання екзамену обов'язково повинні виконати додаткові завдання, узгоджені з викладачем. **Рекомендований мінімум для допуску до екзамену – 36 балів.**

У випадку відсутності студента з поважних причин відпрацювання та перездачі здійснюються у відповідності до «Положення про систему забезпечення якості освіти та освітнього процесу в Київському національному університеті імені Тараса Шевченка» від 12 червня 2020 року.

Умови допуску до підсумкового контролю:

Рекомендований мінімум допуску до екзамену складає 36 балів. Навчальна дисципліна оцінюється за модульно-рейтинговою системою. Результати навчальної діяльності студентів визначаються за 100-бальною шкалою. Умовою успішності вивчення дисципліни є виконання практичних і самостійних робіт, зазначених у Google-class. У разі відсутності студента на

занятті, він самостійно опрацьовує навчальний матеріал і виконує завдання, зазначені у Google-class. Дисципліна складається з 2 модулів, за який студент може набрати максимально 60 балів і мінімально – 36 балів. Якщо студент має меншу кількість балів, ніж допустимо, він має виконати додаткові завдання, узгоджені з викладачем (після виконання обов'язкових завдань у Google-class).

	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Екзамен	Підсумкова оцінка
Мінімум	18	18	24	60
Максимум	30	30	40	100

7.2. Організація оцінювання:

Дисципліна розділена на 2 змістових модулі. Кожен модуль включає лекції, лабораторні заняття та самостійну роботу. Модульних контрольних робіт не передбачено. Семестрове оцінювання здійснює викладач під час лабораторних занять. Підсумкове оцінювання (екзамен) здійснюється у формі тесту. Самостійні роботи здаються в Google Classroom відповідно до дедлайнів.

Критерії оцінювання:

1. Усна відповідь:

4 бали – студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою.

3 бали – студент у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою. Допускаються несуттєві неточності.

2 бали – в цілому володіє навчальним матеріалом про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою, але не демонструє глибини знань, не спирається на необхідну навчальну літературу, має у відповіді суттєві неточності.

1 бал – не в повному обсязі володіє матеріалом про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою, фрагментарно та поверхово його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених питань. Має суттєві помилки у відповіді.

2. Доповнення / обговорення робіт однокласників:

3 бали – доповнення про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією,

кінетичною типографікою змістовне, ґрунтовне, конструктивне, засноване за знанні теоретичного матеріалу,

2 бали – доповнення про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою змістовне, але пояснення не містять аргументацію.

1 бал – доповнення про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою містить інформацію, що суттєво не розширює дискусію.

3. Проектна робота:

4 бали – студент в повному обсязі використав теоретичний матеріал для виконання практичного завдання з відеомонтажу та розробки інтерактивних прототипів медіа.

3 бали – студент виконав власний проект вірно, але не здатен аргументувати, спираючись на правила відеомонтажу та основними принципами моушндизайну.

2 бали – у виконаному завданні є суттєві недоліки, студент не здатен пояснити технологію виконання монтажу відеоролика чи прототипу медіа.

1 бал – студент виконав завдання керуючись інтуїцією, не володіє правилами відеомонтажу та основними принципами моушндизайну.

4. Самостійна робота (30 балів):

30–22 балів студент у повному обсязі застосовує теоретичні знання про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою, демонструє практичні навички практичні навички створення і редагування відеоконтенту та інтерактивних прототипів медіа, всі завдання аргументовано підписані, студент демонструє самостійність, достовірність, якість виконання завдання, креативність мислення.

22–16 балів – студент у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою, правильно застосовує теоретичні знання, але може не вистачати аргументації в поясненнях, в основному розкриває зміст поставленого завдання, демонструє самостійність виконаного завдання. Допускаються несуттєві неточності.

16–10 балів – студент не в повному обсязі виконав завдання з монтажу відео та/чи створення прототипу медіа, не демонструє глибини знань про

правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою, робота містить недоліки.

10–0 балів – не в повному обсязі володіє матеріалом про правила відеомонтажу, роботою з монтажними переходами, спецефектами, фільтрами для відео, основними принципами моушндизайну, розробкою сценаріїв, динамічною візуалізацією, кінетичною типографікою, фрагментарно та поверхово його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених завдань. Має суттєві помилки в практичній роботі. Демонструє не самостійність у виконанні завдань.

7.3. Шкала відповідності оцінок

Відмінно / Excellent	90–100
Добре / Good	75–89
Задовільно / Satisfactory	60–74
Незадовільно / Fail	0–59

8. Структура навчальної дисципліни.

Тематичний план лекцій, лабораторних занять і самостійної роботи

№ Теми	Назва теми	Кількість годин		
		Лекції	Лабораторні заняття	Самостійна робота
Змістовий модуль 1. Основи відеомонтажу та редагування відео				
01.	Базові поняття відеомонтажу. Правила монтажної відеозйомки.	2	6	16
02.	Робота з монтажними переходами.	2	6	16
03.	Робота зі спецефектами.	2	6	16
04.	Робота з фільтрами для відео.	2	6	16
05.	Мікшування звуку у відеомонтажі.		6	16
06.	Робота з титрами для відео.		6	16
07.	Робота з футажамми у відеомонтажі.		6	16
08.	Поліекран у відеомонтажі.		6	16
09.	Інформаційна графіка у відеосюжетах.		6	16
10.	Кодування відео. Робота з різними форматами відео.		6	16

	Всього за ЗМ1	8	60	160
Змістовий модуль 2. Редагування інтерактивного медійного контенту				
01.	Основні принципи моушндизайну. Розробка різних сценаріїв.	2	6	15
02.	Динамічна візуалізація.	2	6	15
03.	Робота з кінетичною типографікою.	2	6	15
04.	Робота з 360-об'єктами.	2	6	15
05.	Робота з 3D-моделями.		6	15
06.	Робота з AR-моделями.		6	15
07.	Робота з VR-моделями.		6	16
08.	Робота з інтерактивними панорамами.		6	16
09.	Формати інтерактивного контенту. Експорт мультиплатформенних проєктів.		6	16
10.	Оптимізація інтерактивного медійного контенту. Робота з мікророзміткою та тегами.		6	16
	Всього за ЗМ2	8	60	154
Всього:		16	120	314

Загальний обсяг – **450 годин**, в тому числі:

Лекції – **16 год.**

Лабораторні заняття – **120 год.**

Самостійна робота – **314 год.**

9. Рекомендовані джерела:

Основні:

1. Бугрим В. В. Журналіст на телеекрані. К., 2000. 46 с.
2. Гоян В. В. Колористика та зображальна естетика телевізійної програми : методичні рекомендації. К., 2001.
3. Горпенко В. Архітектоніка фільму. Кадр. Монтаж. Фільм. Питання режисерської майстерності. К. 2000.
4. Горпенко В. Г. Основи монтажу : конспект лекцій. К., 1992. 126 с.
5. Дмитровский З. Є. Термінологія зображальних засобів масової комунікації. Довідкове видання. Львів, 2004.
6. Ендрю Бойд. Телерадіожурналістика : техніка новин. Лондон, 2000.
7. Єлісовенко Ю. Заголовок і лід у теленовинах. Наукові записки Інституту журналістики. 2012. Т. 46. С. 36-43.
8. Куляс І. Ефективне виробництво теленовин: стандарти інформаційного мовлення; професійна етика журналіста-інформаційника. Практичний посібник для журналістів. К.: Видавництво ХББ, 2006. 120 с.
9. Цуканова Г. Практика проведення відеозйомки та цифрового монтажу: практичний посібник. К., ЦВП, 2007. 234 с.
10. Ширман Р. Н. Телевізійна режисура: майстер-клас. К.: Телерадіокур'єр, 2004.
11. Hollyn N. (2004). The Film Edition Room Handbook: How to Tame the Chaos of the Edition Room (4-th Edition). Peachpit Press. 2009. 312 p.
12. James J. Digital Intermediates for Film and Video. Focal Press, 2005. 568 с.
13. Houker L. The Art of Film Magic. Harper Collins Publishers. 2014. 464 p.

Додаткові:

1. Мащенко І. Г. Українське ТБ: штрихи до портрета. К., 1995.
2. Різун В. В. Теорія масової комунікації : Підручник. К.: Просвіта, 2008. 256 с.
3. Roberts-Breslin J. Making Media: Foundations of Sound and Image Production. Focal Press, 2011. 318 p.
4. Kennel K. Color and Mastering for Digital Cinema (Digital Cinema Industry Handbook Series). Focal Press, 2006. 208 p.