

# Университетский курс

## Производство игровой продукции и руководство актерским составом





## Университетский курс Производство игровой продукции и руководство актерским составом

- » Формат: **онлайн**
- » Продолжительность: **6 недель**
- » Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- » Режим обучения: **16ч./неделя**
- » Расписание: **по своему усмотрению**
- » Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/fiction-production-acting-direction](http://www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/fiction-production-acting-direction)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Структура и содержание

---

стр. 12

04

Методология

---

стр. 16

05

Квалификация

---

стр. 24

# 01

# Презентация

Игровой жанр в аудиовизуальной индустрии является одним из самых важных секторов на международном уровне. Кинотеатры, заполненные до отказа после каждой премьеры, или фильмы, которые каждый день попадают в дома, — вот цели индустрии, которая движет миллионами людей по всему миру. Поэтому в этом секторе требуются профессионалы, способные не только провести весь процесс создания игрового фильма, но и руководить актерским составом с полным профессионализмом, чтобы актеры показали себя с лучшей стороны. Эта программа ТЕСН была создана для того, чтобы дизайнеры могли сделать еще один шаг вперед в своей подготовке, став самыми востребованными специалистами в отрасли.



““

*Сочетание вашего таланта и навыков, которые даст вам этот Университетский курс от ТЕСН, станет тем ключом, который приведет вас к успеху в области руководства игровым жанром на международном уровне”*

Для создания успешного игрового фильма требуется большая команда специалистов по препродакшну, записи, режиссуре, *кастингу*, постпродакшну и т.д., а также люди с большим опытом работы в этом секторе, но при этом обладающие самыми современными знаниями, чтобы быть в курсе основных событий в этом секторе. Благодаря этому они уже овладеют широким пространством, наработанным в нелегком деле создания успешной продукции, на уровне крупных международных компаний. Думая о совершенствовании подготовки дизайнеров, желающих профессионально развиваться в аудиовизуальном секторе, ТЕСН разработал этот Университетский курс, который раскроет им секреты для создания игровой продукции, способной выйти на самые конкурентные рынки на международном уровне.

Но это также программа, которая станет основополагающей для приобретения руководящих принципов, которые позволят им успешно руководить работой актеров. Заставить их проявить чувства, которые требует их роль, и выразить себя с энергией, которая идеально подходит их персонажу, — это то, что может сделать только режиссер, но это требует большой совместной работы. Таким образом, данный Университетский курс является полезным руководством к ключевой работе при создании художественного фильма и предоставит студентам необходимую подготовку, чтобы они могли с легкостью справиться с кинорежиссурой. Так, по окончании этой программы студенты будут готовы к созданию собственной аудиовизуальной продукции, но, прежде всего, они будут обладать необходимыми навыками для получения доступа к крупным международным аудиовизуальным компаниям.

100% онлайн Университетский курс позволит студентам распределять свое учебное время, не быть обусловленными фиксированным расписанием или необходимостью переезжать в другое физическое место, иметь доступ ко всему содержимому в любое время суток, уравнивать свою работу и личную жизнь с академической.

Данный **Университетский курс в области производства игровой продукции и руководства актерским составом** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области дизайна
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области производства игровой продукции
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Изучите секреты создания игровых фильмов и создавайте успешные постановки на международном уровне"*

“Присоединитесь к крупнейшему онлайн-университету и получите необходимую подготовку для успешного управления производством игровых фильмов”

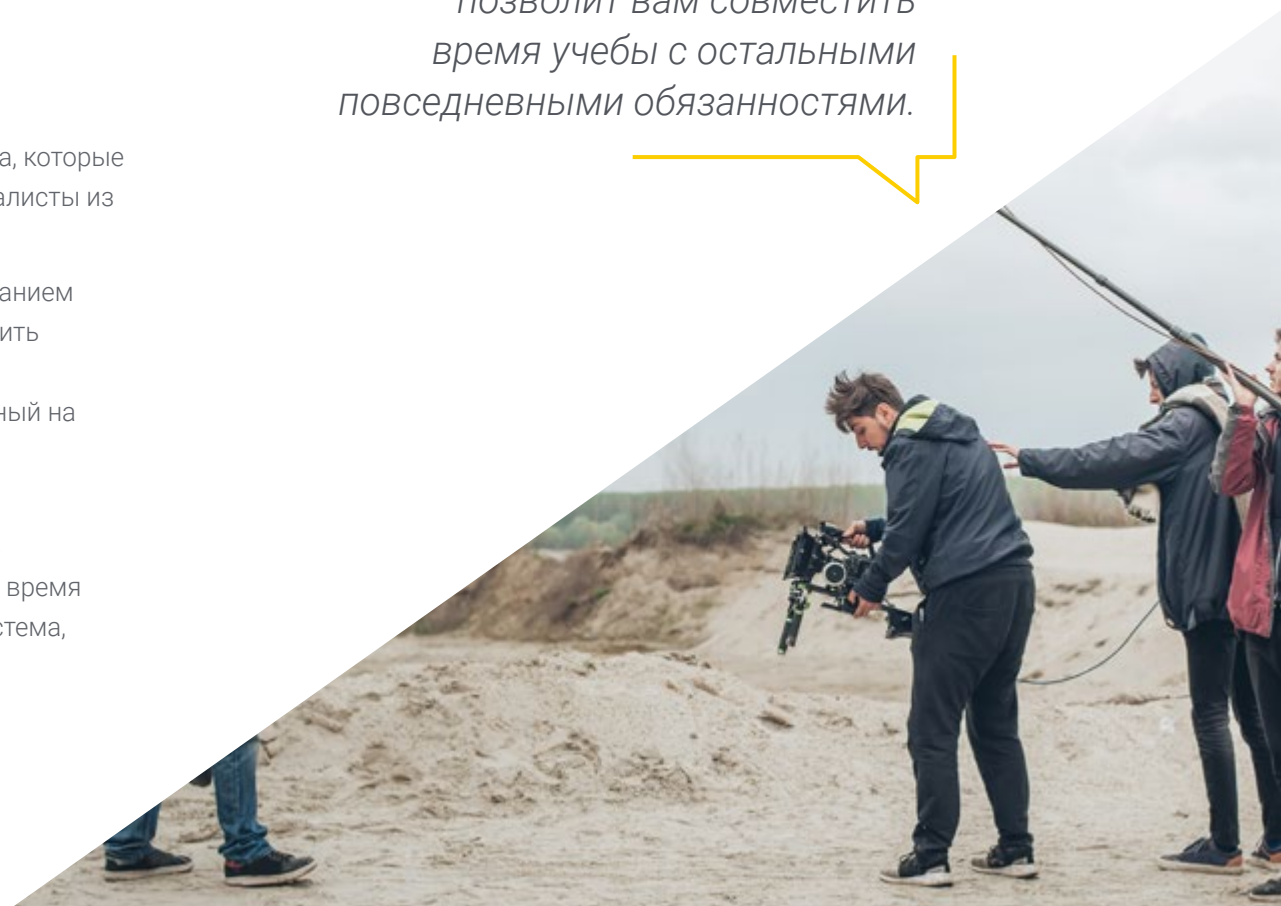
В преподавательский состав входят профессионалы в области дизайна, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого студенты должны пытаться разрешить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие во время обучения. В этом им поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Множество практических кейсов в этом Университетском курсе помогут вам укрепить теоретические знания.

100% онлайн-программа, которая позволит вам совместить время учебы с остальными повседневными обязанностями.



# 02

## Цели

Главной целью данного Университетского курса ТЕСН является достижение превосходной подготовки дизайнеров в области создания игровых сериалов и фильмов, а также в области режиссуры актеров. Таким образом, по окончании программы студент сможет получить доступ к высоко востребованным должностям в аудиовизуальных компаниях, добиваясь наилучших результатов в производстве, которые впоследствии будут демонстрироваться в кинотеатрах, на телевидении или цифровых платформах.





“

*Прохождение этой программы предоставит вам ключевые аспекты для того, чтобы добиться лучших результатов при работе с актерами”*



## Общие цели

---

- ◆ Достичь личных и профессиональных навыков, необходимых для производства аудиовизуальной игровой продукции
- ◆ Изучить основы актерской режиссуры

“

*Если вы хотите руководить актерским составом, не упустите возможность пройти этот Университетский курс”*





## Конкретные цели

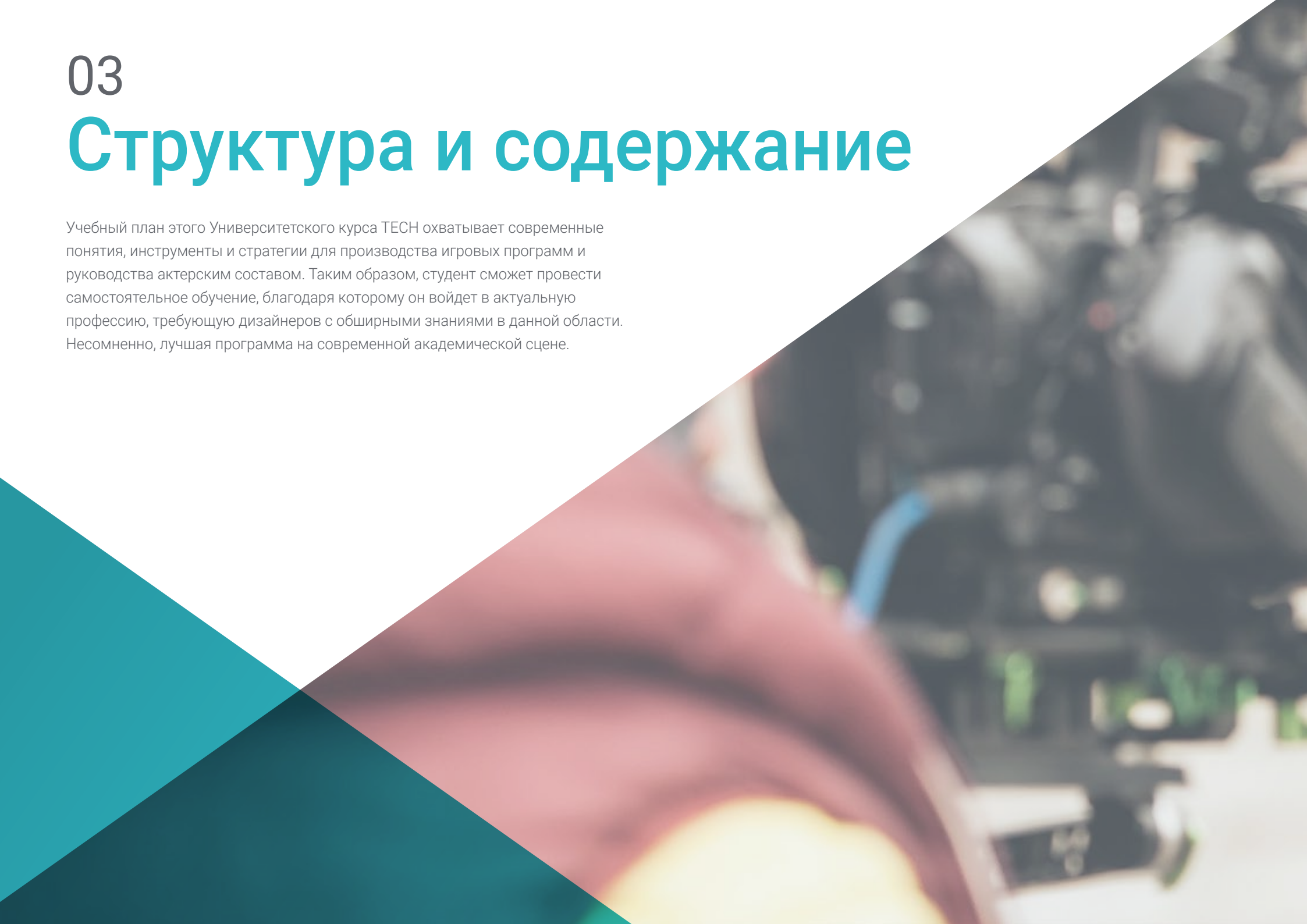
---


- ♦ Предоставить студенту теоретические и технические основы, а также методы для решения проблем производства аудиовизуальной художественной продукции в различных средствах массовой информации и технологиях с повествовательной и эстетической точек зрения
- ♦ Изучить процессы создания, производства и постпроизводства аудиовизуальной продукции (кино, телевидение), а также основные нарративные элементы (изображение и звук)
- ♦ Владеть теоретическими моделями построения повествования, механизмами, вовлеченными в создание историй и их артикуляцию через постановку, монтаж и постпроизводство
- ♦ Ознакомиться с целостной постановкой кинематографических и телевизионных аудиовизуальных спектаклей, брать на себя ответственность за руководство актерами и подстраиваться под сценарий, рабочий план или составленный ранее бюджет
- ♦ Обладать навыками и умением режиссуры/кинопроизводства в соответствии со сценарием и планом съемок
- ♦ Соотносить кино с другими изобразительными искусствами, такими как фотография и живопись
- ♦ Проанализировать различия между режиссурой для театра и для кино, чтобы понять особенности двух языков
- ♦ Понимать режиссерскую трактовку и ее особенности, чтобы сделать общение актера и режиссера более свободным
- ♦ Изучить значимость отношений между актером и режиссером в процессе производства, чтобы понять, какое значение они имеют для качества результата
- ♦ Оценить работу актеров и режиссеров в области мирового кинематографа, позволяющую быть экспертом в рамках кино, выработать соответствующее суждение о том, что такое хороший актер, почему, и о важной роли режиссера

03

# Структура и содержание

Учебный план этого Университетского курса TECH охватывает современные понятия, инструменты и стратегии для производства игровых программ и руководства актерским составом. Таким образом, студент сможет провести самостоятельное обучение, благодаря которому он войдет в актуальную профессию, требующую дизайнеров с обширными знаниями в данной области. Несомненно, лучшая программа на современной академической сцене.





“ ТЕСН предлагает вам самую полную академическую программу на рынке в области руководства актерским составом”

## Модуль 1. Производство игровой продукции и руководство актерским составом

- 1.1. Производство игровой продукции
  - 1.1.1. Введение
  - 1.1.2. Процесс и его инструменты
- 1.2. Оптика и камера
  - 1.2.1. Объективы и кадрирование
  - 1.2.2. Движение камеры
  - 1.2.3. Непрерывность
- 1.3. Свет и цвет: теоретические аспекты
  - 1.3.1. Экспозиция
  - 1.3.2. Теория цвета
- 1.4. Освещение в кино
  - 1.4.1. Инструменты
  - 1.4.2. Повествовательная функция света
- 1.5. Цвет и оптика
  - 1.5.1. Управление цветом
  - 1.5.2. Оптика
  - 1.5.3. Управление изображением
- 1.6. Работа на съемочной площадке
  - 1.6.1. Список отснятых материалов
  - 1.6.2. Команда и ее обязанности
- 1.7. Технические вопросы в кинорежиссуре
  - 1.7.1. Технические ресурсы
- 1.8. Видение режиссеров
  - 1.8.1. Слово за режиссером
- 1.9. Цифровые преобразования
  - 1.9.1. Аналогово-цифровые преобразования в кинематографической фотографии
  - 1.9.2. Эпоха цифрового постпроизводства
- 1.10. Руководство актерским составом
  - 1.10.1. Введение
  - 1.10.2. Основные методы и приемы
  - 1.10.3. Работа с актерами



*Если вы хотите руководить актерским составом, не упустите возможность пройти этот Университетский курс"*

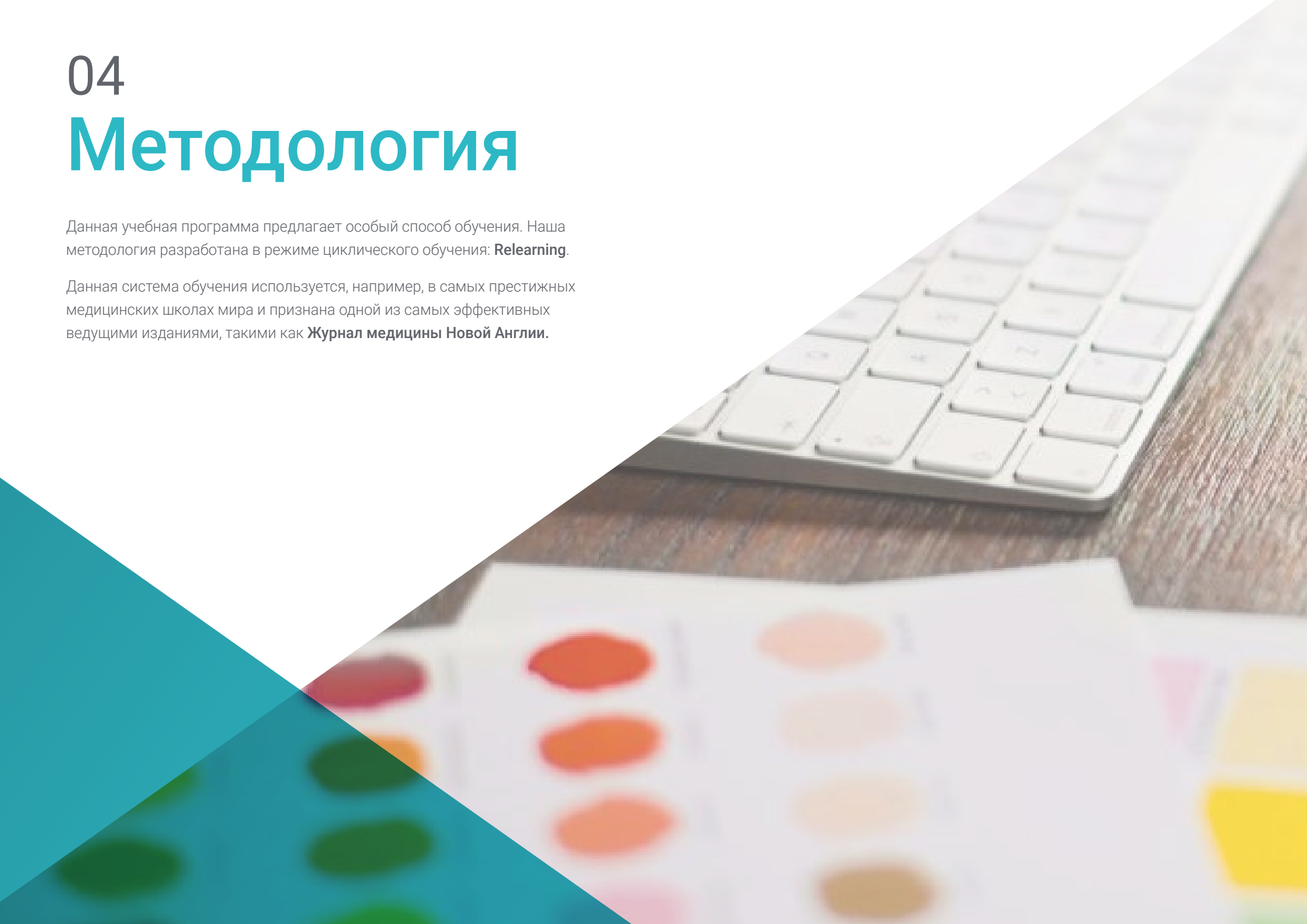


# 04

# Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





““

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

## Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”*



*Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.*



*В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.*

## Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

## Методология Relearning

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: Relearning.

*В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.*

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется Relearning.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

*Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.*

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



#### Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



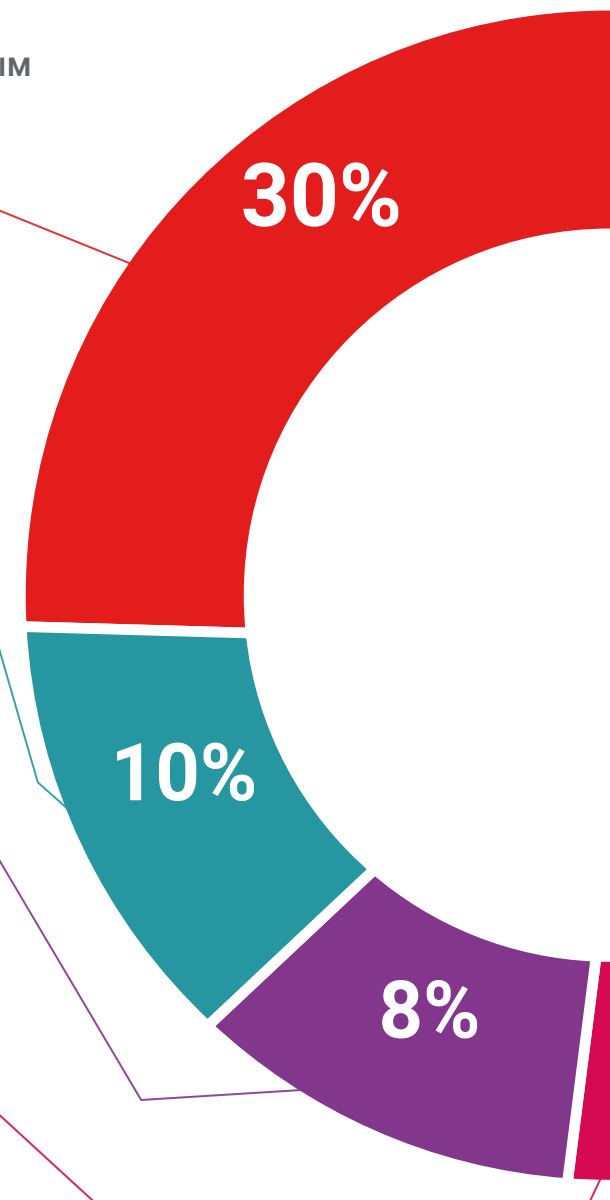
#### Практика навыков и компетенций

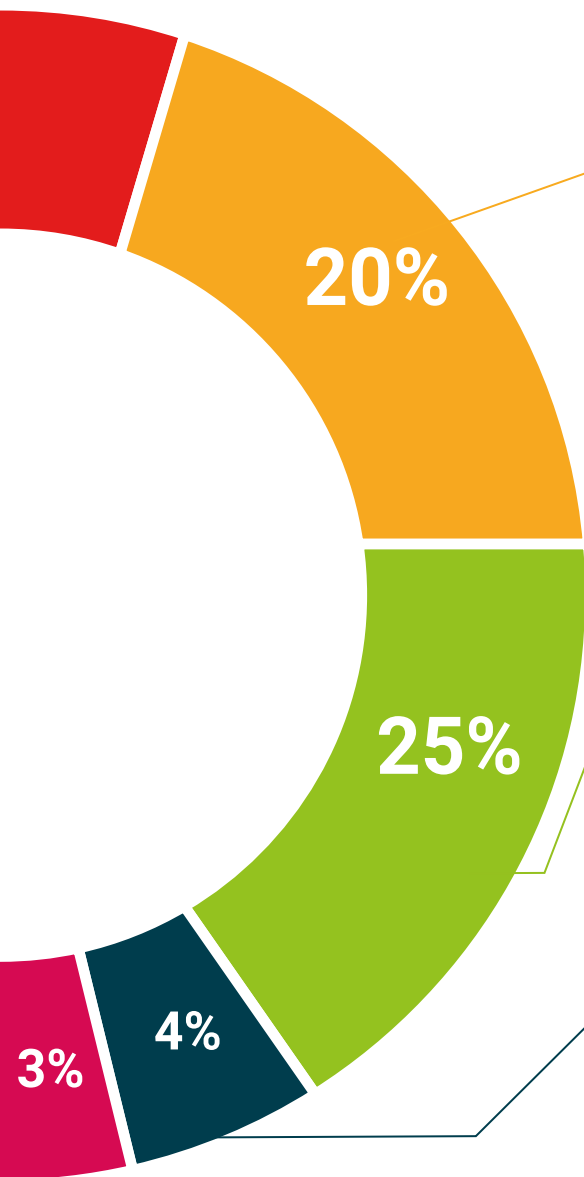
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





#### Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



#### Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



05

# Квалификация

Университетский курс в области производства игровой продукции и руководства актерским составом гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.





“

*Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”*

Данный **Университетский курс в области производства игровой продукции и руководства актерским составом** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Университетском курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области производства игровой продукции и руководства актерским составом**

Количество учебных часов: **150 часов**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную оплату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

**tech** технологический  
университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

Университетский курс

Производство игровой  
продукции и руководство  
актерским составом

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Университетский курс Производство игровой продукции и руководство актерским составом