

Установа адукацыі  
«Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»

ЗАЦВЯРДЖАЮ

Прарэктар па вучэбнай рабоце

 Шпарло С.Л.

17 06 2022 г.

Рэгістрацыйны № УД- 355/94ч

## **ИНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІ Ў РЭЖЫСУРЫ ЭСТРАДЫ**

*Вучэбная праграма ўстановы вышэйшай адукацыі  
па вучэбнай дысцыпліне для спецыяльнасці*

*1-17 03 01 Мастацтва эстрады (па напрамках)*

*напрамку спецыяльнасці*

*1-17-03 01-04 Мастацтва эстрады (рэжысура)*

2022 г.

Вучэбная праграма складзена на аснове вучэбнага плана па спецыяльнасці 1-17 03 01 Мастацтва эстрады (па напрамках), напрамку спецыяльнасці 1-17-03 01-04 Мастацтва эстрады (рэжысура) рэгістрацыйны № С17-1-18/21уч ад 22.07.2021; на аснове адукацыйнага стандарту вышэйшай адукацыі ОСВО №78 ад 12.04.2022 па спецыяльнасці 1-17 03 01 Мастацтва эстрады (па напрамках), вучэбнага плану установы вышэйшай адукацыі 1-17 03 01 Мастацтва эстрады (па напрамках), напрамку спецыяльнасці 1-17-03 01-04 Мастацтва эстрады (рэжысура)

### **СКЛАДАЛЬНІК:**

*К. І. Шык*, старшы выкладчык кафедры рэжысуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў».

### **РЭЦЭНЗЕНТЫ:**

*І.А. Алексніна*, загадчык кафедры тэатральнай творчасці ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў», кандыдат мастацтвазнаўства, дацэнт;

*В.У. Катавіцкі*, загадчык кафедры рэжысуры ўстановы адукацыі «Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў», дацэнт

### **РАЗГЛЕДЖАНЫ І РЭКАМЕНДАВАНЫ ДА ЗАЦВЕРДЖАННЯ:**

*кафедрай рэжысуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» (пракакол № 9 ад 05.04.2022);*

*прэзідыумам навукова-метадычнага савета ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» (пракакол № 4 ад 26.04.2022)*

## ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПІСКА

Вучэбная праграма “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” распрацавана для студэнтаў, якія атрымліваюць адукацыю па спецыяльнасці Мастацтва эстрады (рэжысура). Вучэбная праграма “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” з’яўляецца адной з вучэбных дысцыплін, якія ўваходзяць ў модуль «Інфармацыйная культура».

Выкладанне дысцыпліны дазваляе ў поўнай меры рэалізаваць міжпрадметныя сувязі, сфарміраваць у студэнтаў глыбокія веды і практычныя навыкі, вырацаваць у іх аб’ектыўныя падыходы і знайсці шляхі вырашэння прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

Адзін з важнейшых сучасных паказчыкаў якасці пастаноўкі – выкарыстанне інфармацыйных тэхналогій, таму рэжысёр – павінен быць спецыялістам, глыбока дасведчаным у гэтых пытаннях.

*Мэта дысцыпліны* – набыццё студэнтамі сістэмы ведаў, практычных навыкаў і ўменняў па розных аспектах прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады.

*Задачы дысцыпліны:*

– разгледзець гісторыю ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады;

– прымяненне студэнтамі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры ў залежнасці ад маштабу прадстаўлення;

– раскрыццё функцыянальных задач тэхнічных спецыялістаў і выканаўцаў разнастайных відаў работ падчас выкарыстання інфармацыйных тэхналогій;

– выяўленне спосабаў вырашэння розных рэжысёрскіх задач з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;

– авалодванне практычнымі навыкамі выкарыстання і ўкаранення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

У выніку вывучэння дысцыпліны “Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады” студэнт павінен *ведаць*:

– гісторыю развіцця інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады;

– структуру сучасных гукавых, светлавых сродкаў, мультымедыі, прэкцыі, спецэфектаў;

– тэхналогію прымянення інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры;

– тэндэнцыі развіцця сучасных інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады;

– методыку работы з тэхнічнымі спецыялістамі па ўкараненні інфармацыйных тэхналогій у рэжысуру эстрады.

*умець:*

– рэалізаваць сваю мастацкую задуму з прымяненнем інфармацыйных тэхналогій;

– арганізаваць мастацка-творчы працэс па ўкараненні розных сучасных тэхналогій;

– вызначыць заданні тэхнічным спецыялістам па рапрацоўцы эскізаў

і стварэння мастацка-дэкаратыўнага афармлення, увасабленні гукавога афармлення з дапамогай інфармацыйных тэхналогій;

– праводзіць кансультацыі са знаўцамі ў галіне навукі і тэхнікі, спецыялістамі па спецэфектах;

– ажыццяўляць кантроль усіх відаў работ па арганізацыі і ўвасабленні інфармацыйных тэхналогій;

– карыстацца навуковай, метадычнай і даведачнай літаратурай па пытаннях інфармацыйных тэхналогій, прафесійнымі паняццямі і тэрміналогіяй.

*валодаць:*

– метадыкай прымянення інфармацыйных тэхналогій і адпаведнай службовай дакументацыяй;

– уменнем ствараць мультымедычныя, праекцыйныя, аўдыёвізуальныя мерапрыемствы;

– даследчымі навыкамі па рабоце з метадычнай і даведачнай літаратурай па пытаннях інфармацыйных тэхналогій.

Засваенне матэрыялу вучэбнай праграмы па дадзенай вучэбнай дысцыпліне павінна забяспечыць фарміраванне **базавых кампетэнцый**: ажыццяўляць інфармацыйны пошук у розных дакументных патоках і асноўных інфармацыйна-пошукавых сістэмах, праводзіць аналітыка-сінтэтычную апрацоўку інфармацыі, дакументальна афармляць вынікі інфармацыйнага пошуку; разумець мэты і задачы будучай прафесіі

На засваенне вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады», дасягненне пастаўленай мэты і вырашэнне задач прадугледжана 92 гадзіны, з іх аўдыторных – 52 (практычныя заняткі).

Рэкамендаваная форма кантролю ведаў студэнтаў – залік. Працаемкасць вучэбнай дысцыпліны складае 3 заліковыя адзінкі.

# ЗМЕСТ ВУЧЭБНАГА МАТЭРЫЯЛУ

## УВОДЗІНЫ

Мэта і задачы курса. Паняцце «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады»ўнавуковай і метадычнай літаратуры. Агульныя і адметныя рысы асобных відаў інфармацыйных тэхналогій;Лазернае, мультымедыйнае шоў,светлавыя сродкі, гук, спецэфекты, праекцыя, віртуальная рэальнасць, арганізацыйныя праблемы распрацоўкі і прымянення інфармацыйных тэхналогій ў структуры сучаснай пастаноўкі.

### **Тэма 1. Вытокі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады і гісторыя іх развіцця**

Генезіс інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады, іх класіфікацыя. Вобразнае рашэнне прадстаўленняў новага часу праз інфармацыйныя тэхналогіі. Інфармацыйныя тэхналогіі ў вобразнай сістэме сучасных эстрадных пастановак.

### **Тэма 2. Мультымедыя**

Паняцце аб мультымедыі. Азначэнне мультымедыя-тэхналогій, яе гістарычныя этапы: з'яўленне і станаўленне. Мультымедыя як тэхналогія інтэграцыі розных відаў (асяроддзяў) прадстаўлення аблічбаванай інфармацыі пад кіраваннем вылічальнай тэхнікі. Фарматы мультымедыя. Тэкставыя файлы. (шрыфт, гарнітура, кадоўка). Гукавыя файлы. Параметры якасці прайгравання гуку. НіFi кампаненты. Лічбавая апрацоўка гукавых сігналаў. Прылады прайгравання мультымедыя (дысплеі, тачскрын, калонкі, навушнікі, праектары, аўдыё і відэа-плэеры інтэрактыўныя дошкі і праектары, тэлевізійныя гульнявыя прыстаўкі, партатыўная мультымедыйнае камп'ютарная тэхніка). Мультымедыя дазваляе аб'яднаць інфармацыю розных тыпаў, такіх, як тэкст, гук, графічны малюнак і анімацыю (мультыплікацыю), відэамалюнак. У выніку забяспечваецца такое ўяўленне інфармацыі, пры якім чалавек успрымае яе адразу некалькімі органамі пачуццяў адначасова ў спалучэнні з выкарыстаннем вялікіх аб'ёмаў інфармацыі, хуткімі і інтэрактыўнымі магчымасцямі працы з ёй, што прадвызначае якасна новыя магчымасці павышэння эфектыўнасці творчай працы пры, напрыклад, стварэнні тэатралізаванага прадстаўлення новай формы. Прылады апрацоўкі мультымедыя (аўдыёмікшэрныя сістэмы, відэамантажныя сістэмы, камп'ютары).

### **Тэма 3. Гук**

Сучасны гук у рэжысуры эстрады як выразны сродак інфармацыйных тэхналогій. Сучасныя канцэнтраваныя сістэмы агучвання і гукаўзмацнення. Разгрупаваныя сістэмы агучвання. Комплексныя сістэмы агучвання і гукаўзмацнення. Прыборы гуказапісваючай, гукаўзмацняльнай і гукааднаўляючай апаратуры, іх канструктыўныя і тэхнічныя характарыстыкі. Сучаснае аб'ёмнае стэрэафанічнае гукаўзнаўленне. Віртуальныя мікшэрскія пульты, іх тэхнічныя асаблівасці і выразныя магчымасці. Лічбавыя спосабы запісу. Асаблівасці мантажа гукавой апаратуры. Мікрафоны, іх выразныя магчымасці і асаблівасці работы. Методыка запісу фанаграм. Канцэртны комплекс як набор гукатэхнічных сістэм, прыстасаваных для агучвання памяшканняў і прасторы падчас канцэртных выступленняў. Функцыянальныя элементы канцэртнага комплексу: мікрафоны, кабелі, станцыі; уваходныя каналы мікшэрнага пульты; выхадныя каналы мікшэрнай кансолі; узмацніцелі магутнасці, выпраменьваючыя акустычныя сістэмы. Маніторная сістэма. Вызначэнне узроўню гукавога ціску для кожнай гукавой зоны прадстаўлення. Аптымальныя ўзроўні гукавога ціску ў закрытым памяшканні, на вольным паветры (ва ўмовах стадыёна, плошчы), а таксама для атрымання музычнага фону на ўсёй агульнай тэрыторыі парка, зоны адпачынку. Дарожная радыётрансляцыйная станцыя і яе работа на свяце, прадстаўленні, эстрадным нумары ў экстрэмальных умовах ў самастойным рэжыме агучвання. Асаблівасці падключэння рэжысёрскага гукавога пульты.

### **Тэма 4. Светлавые сродкі.**

Класіфікацыя светлавых сродкаў і іх кампанентаў. Магчымасці і патрабаванні прымянення светлавых сродкаў у рэжысуры эстрады. Тэатральныя асвятляльныя прыборы (рампа, светлавы купал на столі, верхняе святло, бакавое асвятленне), іх тэхнічныя і канструктыўныя асаблівасці, выразныя магчымасці. Сучаснае статычнае і дынамічнае святло. Апорныя светлавыя канструкцыі – металічныя фермы, прызначаныя для мантажу на іх рознага светлавога абсталявання. Светлавыя лічбавыя пульты. Сістэмы праецыравання малюнка на плоскасць. Прыборы на аснове галагенных (напальвання) і металагалагенных (газавых) ламп. Дапаможнае святло як камплект прыбораў пастановачнага асвятлення, прызначаны для стварэння разнастайных эфектаў: лазеры, праекцыйныя апараты, снежавыя, мыльныя машыны, светадыёдныя трубки, прыборы ультрафіялетавага выпраменьвання, страбаскопы і г. д.

### **Тэма 5. Сучасныя асвятляльныя прыборы.**

- Сцэнічныя (сканер, страбаскоп, джокер, гармата сачыльнага святла, галава DMX, колорчэнджэр, галаграфія, светлавая заслона і інш.);
- Дыёднае-шоў

– Вулічныя (зенітны пражэктар; дзюралайт; контурная электраілюмінацыя дамоў, мастоў і дрэў; светлавыя фантаны; бягучыя светлавыя радкі; светладынамічныя карціны; светлакінетычныя ўстройства; комплексы з кіна і відэаэкранамі і інш.)

– Светлавы дождж (светлавая заслона)  
– Новае светлавое рашэнне – флуарысцэнтныя фарбы GlowShop.  
– Светладынамічныя канструкцыі (электрафеерверкі)  
– Дэкаратыўныя формы ў выглядзе феерверка, фантана, кветкі, пальмы, кола, прызначаныя для знадворнага выкарыстання. Асноўны элемент светладынамічнай канструкцыі

– электрычная светлавая частка, зрабленая ў выглядзе шматпрамянёвага каркаса, на які мацуюцца трубка з дзюралайтам і рознакаляровыя яркія лампачкі. Кантралёр, які ўваходзіць ў склад канструкцыі, забяспечвае шматпраграмавую светладынаміку.

### ***Тэма 6. Анімацыя.***

Гісторыя, віды: вектарная, растрвая, двухмерная, трохмерная, лічбавая, інтэрактыўная. Спосабы стварэння анімацыйнага прадукту. Праграмы. Прылады для стварэння анімацыі (фотаапаратура, відэакамеры, прылады запісу гуку, электрамузыкальныя інструменты). Віртуальная рэальнасць. VR-акуляры. Сродкі, якія забяспечваюць “віртуальную рэальнасць”. Віртуальная рэальнасць як разнавіднасць мультымедыя. Асноўныя прынцыпы працы з ActionScript. Стварэнне кнопак і праца з імі. Каманда паўзы ў анімацыі. Бібліятэка элементаў. Прыклад працы з кнопкай. Элементы кіравання. Адрозненні паміж 3D і 2D анімацыяй. Глыбіня і аб’ём 3D і 2D анімацыі. Трохмерныя аб’екты 3D, іх глыбіня, таўшчыня і прасторавая перспектыва. 2D анімацыя без трохмерных эфектаў. Стылізацыя і візуальны эфект 3D анімацыі, стварэнне рэалістычных і дэталізаваных візуальных эфектаў, такіх як цені, адлюстраванне і сімуляцыя фізічных уласцівасцяў аб’ектаў. Праца з рознымі стылямі 2D анімацыі і вывучэнне такіх стылізацый, як маляванне, рэтра або комікс.

### ***Тэма 7. Лазерная ілюмінацыя.***

Лазер як аптычны квантавы генератар (лазер), распрацаваны на аснове выкарыстання індукаваных пераходаў, генератараў кагерэнтнага выпраменьвання. Прыборы лазернай сістэмы. Дымагенератары і генератары цяжкага дыму як сродак дасягнення найлепшага эфекту бачнасці промняў светлавых прыбораў. Свабоднае трансфармаванне. Мадыфікатар Distort скажэння аб’ектаў. Маштабіраванне аб’екта. Люстраное адлюстраванне аб’ектаў і паварот. Групоўка аб’ектаў. Выраўніванне аб’ектаў на сцэне. Трохмерныя графічныя магчымасці трансфармацыі. Спосабы ўжывання лазера ў рэжысуры эстрады: дэманстрацыя галаграм, прымяненне лазерных устаноў на канцэртах, ў тэатралізаваных прадстаўленнях, святах. Лазернае

шоў на святлорассейваючым асяроддзі (сцяна будынка, рэльеф мясцовасці, на адлюстроўваючым або нападупразрыстым экране).

### ***Тэма 8. Класіфікацыя лазерных праектараў.***

Шматколерныя і лазеры зялёнага святла, мадыфікацыі якіх адрозніваюцца па выходнай аптычнай магутнасці - RGB-лазеры з выходнай аптычнай магутнасцю 5-10 Ват (для невялікіх канцэртных залаў і вулічных пляцовак) і RGB-лазеры з аптычнай магутнасцю 10 Ват для вялікіх адкрытых і закрытых мерапрыемстваў, стадыённых мультымедычных шоў; Лазерныя эфекты як элемент светлавога афармлення (прамянёвыя кампазіцыі, дыфракцыйныя карціны, разнастайныя “аб’ёмныя” малюнкi, якія ствараюць хвалі, тунэлі, вобразы і мноства іншых аб’ёмных кампазіцый у адпаведнасці з магчымасцямі сканіруючых прылад праекцыйнай сістэмы. Стылі лазернага шоў (“Лазерная графіка” (lasergraphicshow), “Аб’ёмнае лазернае шоў” (laserbeamshow) і “Змешанае лазернае шоў” (lasermixshow)), іх адметныя тэхнічныя асаблівасці і выразныя магчымасці.

### ***Тэма 9. Графіка.***

Растрвая і вектарная графіка. Падрыхтоўка графічных файлаў. Стандарты, кадоўка, алгарытмы сціску. Трохмерная графіка. Алгарытмы пабудовы, тыпалогія трохмерных прымітываў, паняцці рэндэрынг, тэкстуравання, і. т. п. Інтэрактыўнасць графікі. Віды інтэрактыўнасці-гіпертэкст, Графічныя інтэрфейсы, кампутарныя гульні, навучальныя праграмы. Праца з сеткамі, прывязкамі і шляхам. Стварэнне ліній. Настройка ліній абводкі і залівання аб’ектаў. Стварэнне праствакутнікаў. Пабудова эліпсаў. Праца з пэндзлем і распыляльнікам. Інструмент Deco Tool (дэкарыравання) – (стварэнне ўзору, заліванне сеткай, пэндзаль сіметрыі). Інструмент чарніліца і вядро з фарбай. Рэдагаванне і фарматаванне элементаў графікі. Рэдагаванне і фарматаванне шрыфта і абзацаў. Стварэнне і фарматаванне табліц. Стандарты: GDI Windows, OpenGL, SGI і DirectX, ISO, “35 Information technology. Office machines”, “35.140 Computer graphics”, GKS, X3D. Прынцыпы работы віртуальнай графічнай станцыі. Прымяненне графічных аб’ектаў у рэжысуры.

### ***Тэма 10. Відэа.***

Гісторыя, асноўныя стандарты, спосабы кадоўкі і метады сціску. Фарматы. Патрабаванні да мультымедычнага ПК відэа, аўдыё-адаптары, прадукцыйнасць. Выкарыстанне часовай шкалы. Пакадравая работа. Рэжымы праглядаў вынікаў. Зваротная кінематыка з дапамогай інструмента Bones (косткі). Стварэнне фрагментаў ролікаў. Графіка ў відэа. Праграмы для работы з відэа. 3D мэпінг (відэамэпінг, праекцыйны мэпінг, мэпінг, VJ-ІНГ) як кірунак у аўдыёвізуальным мастацтве рэжысуры эстрады, які ўяўляе сабой аб’ёмную



праекцыю на фізічны аб'ект навакольнага асяроддзя з улікам яго геаметрыі і становішча ў прасторы. Аснова работы з дадзенай тэхналогіяй, якая дазваляе з дапамогай відэапраекцыі змяняць візуальныя характарыстыкі аб'екта і здольная ператварыць практычна любую паверхню ў дынамічны відэазэкран.

### ***Тэма 11. Мультымедыя-рэсурсы ў рэжысуры.***

Электронныя мультымедыя выданні і рэсурсы, якія выкарыстоўваюцца ў рэжысуры эстрады, тэатралізаваных паказах і святах. Класіфікацыя мультымедыя-рэсурсаў і іх кампанентаў. Праграмы для прайгравання мультымедыя дадзеных (прагляднікі малюнкаў, універсальныя прайгравальнікі, прафесійныя пакеты апрацоўкі графікі, гуку, відэа). Мультымедыя-прыкладанні Windows. Фарматы гукавых файлаў «без страт» сціснутыя (FLAC, LA, LPAC, m4a, APE, OFR, RKA, SHN, TTA, TAK, WW, WMA, ADX і несціснутыя (AIFF, AU, CDDA, IFF, RAW, WAW) і «з стратамі» (MP2, MP3, Speex, Vobis, GSM-FR, WMA, AAC, MPC, VQF, RA, OTS, SWA).

### ***Тэма 12. Тэхналогія стварэння мультымедыя прадуктаў.***

Этапы (ідэя, канцэпцыя, праект, інтэрфейс, інтэграцыя, тэст, адладка, інсталяцыя, прэзентацыя, ўкараненне). Аўтарскія мадэлі. Арганізацыйна-эканамічныя аспекты стварэння мультымедыя прадукцыі. Стварэнне і наладжванне Motion-анімацыі. Аб'ектна-арыентаваная анімацыя. Стварэнне 3D анімацыі. Змена уласцівасцяў анімацыі з дапамогай Motion Editor (рэдактар руху). Убудаваныя стылі руху.

## ВУЧЭБНА-МЕТАДЫЧНАЯ КАРТА ВУЧЭБНАЙ ДЫСЦЫПЛІНЫ

Назва раздзела і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін	Колькасць гадзін КСР	Форма контролю ведаў
	Практычныя заняткі		
Уводзіны	2		
Тэма 1. Вытокі інфармацыйных тэхналогій у рэжысуры эстрады і гісторыя іх развіцця	4		
Тэма 2. Мультымедыя.	4		
Тэма 3. Гук	2		
Тэма 4. Светлавая сродкі	2		
Тэма 5. Сучасныя асвятляльныя прыборы	4	2	Абарона творчага праекта
Тэма 6. Анімацыя	2		
Тэма 7. Лазерная ілюмінацыя	2	2	Абарона творчага праекта
Тэма 8. Класіфікацыя лазерных праектараў	2		
Тэма 9. Графіка	4	4	Абарона творчага праекта
Тэма 10. Відэа	4		
Тэма 11. Мультымедыя-рэсурсы ў рэжысуры.	2		
Тэма 12. Тэхналогія стварэння мультымедыя прадуктаў	4	2	Абарона творчага праекта
<b>Усяго</b>	<b>42</b>	<b>10</b>	

# ИНФАРМАЦЫЙНА-МЕТАДЫЧНАЯ ЧАСТКА

## ЛІТАРАТУРА

### *Асноўная*

1. Мордасов, А. А. Принципы режиссуры театрализованных представлений и праздников : учеб. пособие / А. А. Мордасов. - Изд. 5-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, 2021. - 125, [2] с. : табл. ; 21x14 см. - Библиогр.: с. 120-126.

2. Информатика для гуманитариев : учеб. и практикум для студентов высших учебных заведений, обучающихся по гуманитарным направлениям и специальностям / под ред. Г. Е. Кедровой. - 2-е изд. - Москва : Юрайт, 2021. - 653 с. : рис., табл. ; 24x15 см. - (Высшее образование).

3. Динов, В. Г. Компьютерные звуковые станции глазами звукорежиссера : учеб. пособие / В. Г. Динов. - Изд. 2-е, стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, [2021]. - 325, [1] с. : ил. - Библиогр. в подстроч. примеч. - ISBN 978-5-8114-7483-7 (Издательство "Лань").

### *Дадатковая*

1. Алдошина И.А., Искусство мультимедиа. Мультимедиа и техника // Новое в гуманитарных науках. Вып. 45. – СПб.: СПбГУП, 2010. – 204 с.

2. Астафьева, Т.В. Компьютерные и медиа технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса / Т.В. Астафьева // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). – 2011. – №3. – С. 128-133.

3. Белянинова, А.А. Использование современных технологий в работе режиссера театрализованных представлений и праздников / А.А. Белянинова // Молодой ученый. – 2023. – № 4 (451). – С. 457-462. –

4. Бобровская, М.А. Новые информационные технологии в современной сценографии / М.А. Бобровская, Д.В. Галкин, В.С. Самеева // Гуманитарная информатика. – 2013. – №7. – С. 93-105.

5. Веллингтон, А.Т. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра / А.Т. Веллингтон // Гуманитарные, социальноэкономические и общественные науки. – 2015. – №6-1. – С. 47-49.

6. Дворко, Н.И. Мультимедиа: творчество, техника, технология / Н.И. Дворко, Я.Б. Иоскевич, В.Ф. Познин. – СПб.: Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, 2005. – 176 с.

7. Шлыкова О.В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры. – М.: МГУКИ, 2003. – 268 с.

## **Рэкамендаваныя метады навучання**

Матэрыял выкладаецца на аснове сучасных метадычных патрабаванняў з улікам узроўню ведаў студэнтаў. Практычныя заняткі накіраваны на фарміраванне прафесійных уменняў і навыкаў, выкарыстанне атрыманых тэарэтычных ведаў пры выкананні канкрэтных заданняў па тэматыцы навучальнай дысцыпліны. Методыка правядзення ўказаных заняткаў павінна садзейнічаць развіццю творчых здольнасцей кожнага студэнта і набыццю навыкаў самастойнай работы. Варта прымяняць новыя формы арганізацыі працэсу навучання: візуалізаваныя лекцыі, выкарыстанне аўдыя- і відэаматэрыялаў, калектыўная практычная праца і да т.п.

Тэхналагічны інструментарый выкладчыка дысцыпліны, які спрыяе фармаванню кампетэнцый, ўлічвае выкарыстанне наступных педагагічных тэхналогій і метадаў навучання:

- дыскусійныя метады (групавыя дыскусіі, мадэліраванне практычных сітуацый, аналіз сітуацый з практыкі і інш.);
- сенсітыўны трэнінг (трэніроўка самапазнання, рэгуляванне эмацыянальных адносін да сябе і калег);
- гульнявыя метады (імітацыйны, дзелавыя, ролевыя гульні, “генерацыя ідэй” і інш.)
- візуальныя метады (метады ілюстрацыі, дэманстрацыі, відэаметад).

## **Пералік рэкамендаваных сродкаў дыягностыкі**

Для выяўлення і выключэння прагалаў у ведах студэнтаў рэкамендуецца выкарыстоўваць наступныя сродкі:

- фронтальнае апытанне на практычных занятках;
- абарона выкананых на практычных занятках работ;
- выкананне творчых заданняў і іх афармленне, якія прадугледжваюць самастойны выбар метаду рашэння задачы;
- кансультацыі і суб’ядванне.

Для вызначэння ступені адпаведнасці навучальных дасягненняў студэнта патрабаванням адукацыйнага стандарту таксама рэкамендуецца выкарыстоўваць праектную дзейнасць, якая ўключае праблемныя, творчыя задачы, што дапускаюць з’яўшчыную дзейнасць і нефармалізаваны адказ.

## **Рэкамендацыі па арганізацыі самастойнай работы студэнтаў**

Самастойная работа студэнтаў накіравана на ўзбагачэнне іх уменняў і навыкаў па вучэбнай дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў рэжысуры эстрады» ў вольны ад абавязковых вучэбных заняткаў час. Мэта самастойнай работы студэнтаў – садзейнічанне засваенню ў поўным аб'ёме зместу вучэбнай дысцыпліны праз сістэматызацыю, планаванне і кантроль уласнай дзейнасці, практычнае ўвасабленне атрыманых ведаў. Выкладчык дае заданні па самастойнай рабоце і рэгулярна правярае іх выкананне.

Змест і формы самастойнай работы студэнтаў, якая кантралюецца, рэкамендуецца непасрэдна звязваць з выкарыстаннем метаду творчых праектаў, што дазваляе рэалізоўваць індывідуальны падыход да навучання. Падчас працы над праектамі студэнты лепш паглыбляюцца ў прадметную вобласць.

Такая арганізацыя работы садзейнічае развіццю прафесійнай кампетэнцыі.

### **Крытэрыі ацэнкі ўзроўню ведаў і ўменняў студэнтаў**

**Заліку** заслугоўвае студэнт, які паказаў усебаковае і сістэматычнае, або частковае (з невялікімі памылкамі) веданне вучэбнага матэрыялу па праграме дысцыпліны, выканаў усе ці большасць заданняў, дадзеных для практычнага і індывідуальнага выканання; засвоіў матэрыял, прадугдджаны вучэбнай праграмай для самастойнага вывучэння, а таксама знаёмы з матэрыялам, не запланаваным праграмай; актыўна працаваў на занятках па дадзенай дысцыпліне.

Студэнт, які засвоіў і аперыруе асноўнай і рэкамендаванай для самастойнага вывучэння літаратурай, выказвае свае меркаванні па прадмеце, дакладна карыстаецца тэрміналогіяй, паказвае жаданне, здольнасць і імкненне да самастойнага папаўнення гэтых ведаў.