



Київський національний університет культури і мистецтв

Кафедра фешн- і шоу-бізнесу

Силабус освітньої компоненти

Назва компоненти: **Content making**

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)

С

Сторінка компоненти в електронній бібліотеці:

о

Викладачі: **Можасва Л.А., Туз А. І., Урбанський А. С.**, (практичні, підсумковий контроль)

у

р

н

к

Опис освітньої компоненти

«Content making» є *вибірковою* освітньою компонентою навчального плану і, як вказана складова, дає можливість створити індивідуальну освітню траєкторію в набуванні здобувачем вищої освіти новітніх підходів і методів щодо формування контенту соціокультурних та інших проектів з використанням сучасних технологічних рішень. В процесі оволодіння навчальним матеріалом ця навчальна компонента перетворюється для здобувача вищої освіти в набір прикладних інструментів, оскільки вона забезпечує формування вмінь і базових професійних компетенцій щодо основних принципів та засад функціонування суб'єкта соціокультурної сфери в умовах інформаційного середовища, де її учасники активно використовують весь арсенал креативних засобів для досягнення поставлених цілей щоб завоювати прихильність наявних і потенційних споживачів і прихильників.

1

Ключові слова: контент, цифрові медіа, блог, громадянська журналістика, проблеми контенту, пре-продакшн, креативний контент, програмні продукти пре-продакшн, продакшн, медіаконтент продакшн, програми для здійснення продакшн, пост-продакшн, мастеринг, моушн-дизайн, компоузинг, управління контентом, Content Management System, креатив, аутсорсинг фрілансерами, диференціювання контенту, переконливі історії, портфоліо, веб-сайт з портфоліо, процес створення ефективного портфоліо, захист контенту.

9

Н

У

В

Д

Р

о

Передумови вивчення освітньої компоненти

Передумовою вивчення освітньої компоненти «Content making» є компоненти «Digital-маркетинг і SMM», «Основи зв'язків з громадськістю та реклами», «Соціальні комунікації».

Тематичний план освітньої компоненти

Розділ 1. Передумови створення креативного контенту

- 1.1. Предмет, мета та завдання курсу
- 1.2. Робота на етапах пре-продакшн та продакшн
- 1.3. Робота на етапі пост-продакшн

Розділ 2. Інструменти креативного контенту

- 2.1. Основні інструменти та навички для роботи з контентом
- 2.2. Створення креативів
- 2.3. Портфоліо та збереження креативів

Технічне і програмне забезпечення

Ноутбук, персональний комп'ютер, з підключенням до Інтернету (в окремих або виключних випадках смартфон або планшет) для: комунікації та опитувань; виконання домашніх завдань; виконання завдань самостійної роботи; проходження тестування (поточний, рубіжний, підсумковий контроль).

Програмне забезпечення для роботи з освітнім контентом компоненти та виконання передбачених видів освітньої діяльності вимагає встановлення базового рівня пакету MSOffice 2007 і вище чи Linux-сумісних офісних програм. При використанні мобільних засобів зв'язку підходять пристрої, на яких встановлено системи Android, IOS, Linux.

Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Білорус О. Г., Гаврилюк О. В. Глобальний конкурентний аутсорсинг : монографія. Київ : КНЕУ, 2017. 349 с.
2. Бойлен А. Л. Візуальна культура. Київ : «ArtHuss», 2021. 208 с.
3. Гагоорт Г. Менеджмент мистецтва: підприємницький стиль. Київ : «Літопис», 2019. 208 с.
4. Мащенко І. Г. Міфи і реалії телерадіоєфіру. Київ : ДП «Агентство ТРК», 2001. 288 с.
5. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія; вид. друге, перероб. і доп. Київ : НАКККиМ, 2016. 352 с.
6. Стратегії дослідження екранних медіа / гол. ред. Г. Скрипник ; НАН України. Київ : ІМФЕ ім. М. Т. Рильського, 2013. 356 с .

Допоміжна література

1. 10 додатків, які спрощують процес створення контенту для веб. URL:
2. Довженко І. Відеодизайн: тенденції, пошуки, перспективи. Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. тез доп. міжнар. наук.- практ. конф., Київ. 2018. С. 23–26.
3. Жарук О. І. Сучасні відеодизайнерські засоби для анімаційного моделювання процесів. Технології та дизайн. 2012. №3(4). С. 1–9.
4. Жилиєв В. Що таке автоматичне створення контенту і навіщо воно потрібно:
п
5. Майстер-клас Андрія Пишного: Як заробляти на креативі, щоб «...зуби не
їталися»? <http://knukim.edu.ua/majster-klas-andriya-pyshnogo-yak-zaroblyaty-na-a>
6. Дибаків Д. Аутсорсингова модель – коли гнучкість і ефективність понад усе.
и
7. Жарарі Ю. Н. Homo Deus. Людина божественна : За лаштунками майбутнього /
пер. з англ. О. Дем'янчука. Київ : Book Chef, 2018. 512 с.
д

Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. Клімушка А. ІТ-терміни: як розмовляти з програмістами. URL:
2. Поставна Т. І. Сторітелінг is a new black / Public Talk. URL :
3. Телеграм-канал про кіно, тв, відеозйомку. URL : <https://t.me/tvkinoradio>
4. Телеграм-канал холдингу FILM.UA. URL : <https://t.me/filmuagroup>
8. ShoreScripts (сюди можна подати свій сценарій і отримати фінансування). URL :
9. VideoForMe – відеоуроки. URL :

Політика вивчення освітньої компоненти

Освітня компонента передбачає самостійну роботу та роботу в колективі.

Середовище в аудиторії незалежно від форм надання навчального матеріалу (очного чи дистанційного) є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики та формування суб'єкт-суб'єктних відносин між учасниками навчального процесу.

Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, воєнні дії, міжнародне стажування тощо) навчання може відбуватись в дистанційному (онлайн) режимі за погодженням із керівником курсу, з презентуванням виконаних завдань під час консультації викладача.

Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлений термін.

Ліквідація заборгованості відбувається протягом 1 тижня після встановленого терміну. Завдання, які не виконані у встановлений термін, оцінюються викладачем в межах 50% звичайної оцінки.

Під час роботи над завданнями не допустимо порушення академічної доброчесності: при використанні Інтернет ресурсів та інших джерел інформації здобувач вищої освіти повинен вказати джерело, використане під час виконання завдання.

Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями.

У разі виявлення факту плагіату здобувач вищої освіти отримує за завдання 0 балів і повинен повторно виконати завдання.

Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних пристроїв). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час онлайн тестування.

Силабус затверджено
на засіданні кафедри фешн- і шоу-бізнесу
24 червня 2022 р., протокол № 13