

1 МОСКОВСКИЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ  
ШЕПЕЛЕВА М.Ю.

КОНКУРС ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ

# ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО

ТЕМА:

# ДОБАВЛЯЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИИ

# СОДЕРЖАНИЕ

The background features a collage of digital and professional elements. At the top center is a glowing blue globe. To its right is a laptop with a keyboard. Below the globe, there are faint icons of people and documents. In the lower half, a woman in a white blouse and glasses is leaning over a desk, looking at a laptop. Another woman in a plaid shirt is sitting at the desk, also looking at the laptop. There are white balloons in the background, suggesting a celebratory or collaborative environment. The overall color palette is light blue and white.

**КОНЦЕПЦИЯ, актуальность и социальная значимость проекта**

---

**СФЕРА ПРИМЕНЕНИЯ ПРОЕКТА**

---

**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

---

**ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ**

---

**РЕСУРСНАЯ БАЗА**

---

**ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ, (показатели и индикаторы результативности)**

---

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

---

# КОНЦЕПЦИЯ

## АКТУАЛЬНОСТЬ И СОЦИАЛЬНАЯ ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА

С точки зрения современной педагогической науки, обучение должно быть ориентировано на творческую самореализацию личности. Это требование вполне закономерно, так как самореализация является внутренним условием, движущей силой и мотивом осуществления предметных и социальных преобразований человека.

Таким образом, главной целью образования становится формирование профессионально и социально компетентной личности, способной к творчеству и самоопределению в условиях меняющегося мира, обладающей развитым чувством ответственности и стремлением к созиданию.

Для реализации этой цели используются разные технологии в образовании мы хотели бы вам представить добавляющую технологию, данная технология реализуется посредством поэтапного накопления и добавления профессиональных знаний и умений посредством самостоятельной, познавательной деятельности студентов.

Расскажем более подробно как работает данная технология и каких результатов мы добиваемся.

Начиная с первого курса при знакомстве с профессиональными дисциплинами, студент выполняет ряд самостоятельных заданий, связанных с его дальнейшей профессиональной деятельностью. Участвует в мини проектах, конкурсах при этом у него еще недостаточно знаний и ему приходится их получать самостоятельно. Со второго курса мы даем возможность студенту само реализовать и демонстрировать свои успехи. Это происходит на ежегодном мероприятии «Студенческий мастер класс». Как правило темой такого мастер класса является: «Демонстрация новых направлений и возможностей в области трехмерного моделирования, компьютерной графики, мультимедийных, аудиовизуальных и информационных технологий». Участвуя ежегодно в таких мероприятиях, обучающиеся постоянно наращивают свои компетенции и приобретает неопределимый опыт самостоятельной работы.



**СОДЕРЖАНИЕ**

# СФЕРА ПРИМЕНЕНИЯ ПРОЕКТА

МЕТОДИКА ПОСТОЯННОГО НАРАЩИВАНИЯ И ВОСПРОИЗВОДСТВА КОМПЕТЕНЦИЙ И ЗНАНИЙ ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ И МУЛЬТИМЕДИА (АУДИОВИЗУАЛЬНЫМИ) ТЕХНОЛОГИЯМ У ОБУЧАЮЩИХСЯ, ПРИМЕНЯЕТСЯ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ОСНОВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ, **ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ.**



**СОДЕРЖАНИЕ**

# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

## ЦЕЛЬ:

мотивация к постоянному наращиванию и воспроизводству компетенций и знаний по компьютерной графике и мультимедиа (аудиовизуальными) технологиям у обучающихся.

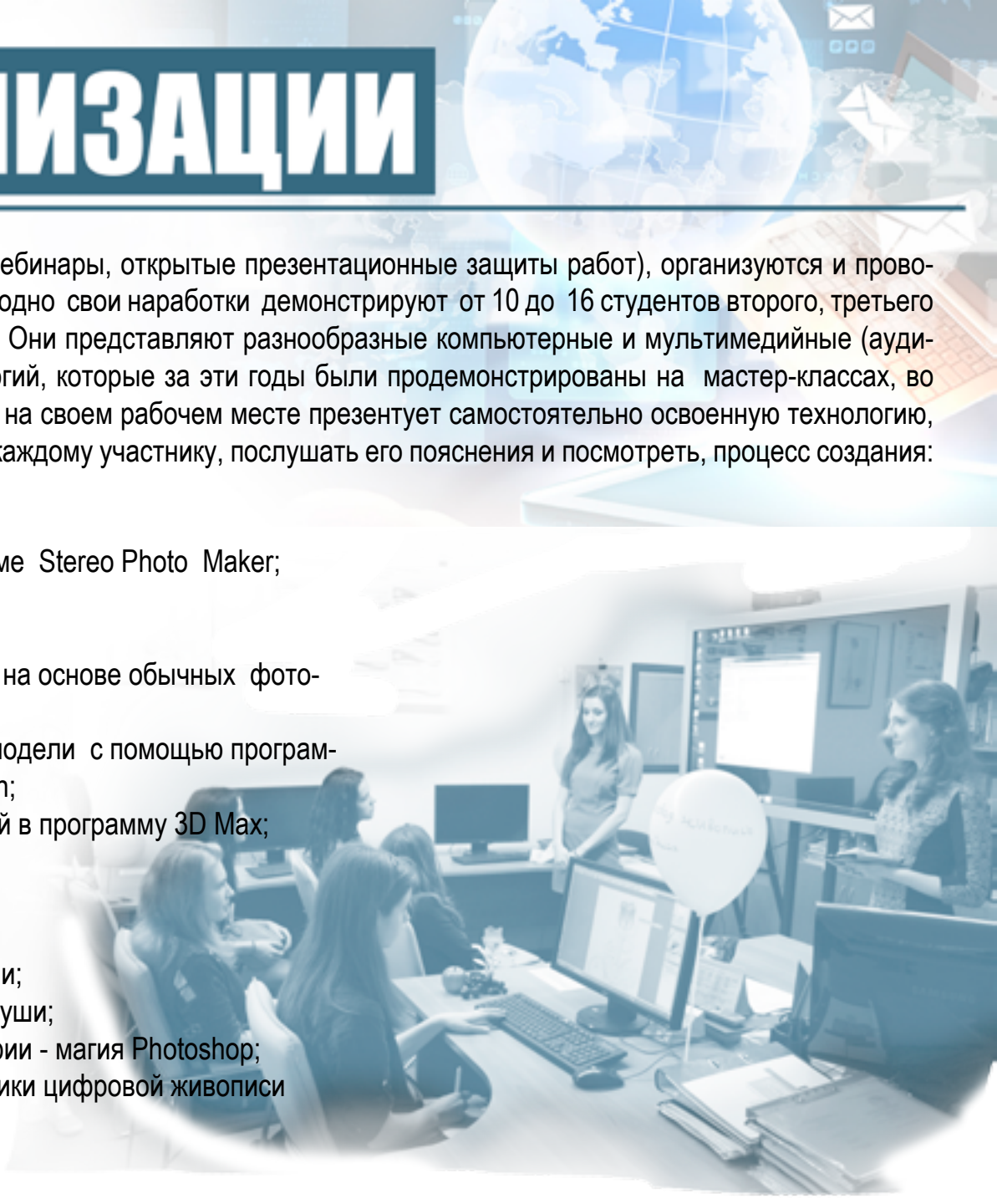
## ЗАДАЧИ:

- Организация самостоятельного изучения и освоения умений по новым технологиям (компьютерным программам) мотивированными обучающимися;
- Организация деятельности, в том числе проектной, по формированию сквозных и интегрированных компетенций при создании конечного продукта с использованием новых компетенций по компьютерной графике и мультимедиа технологиям;
- Организация мотивационных событий (мастер-классов, вебинаров, презентаций) с открытым и публичным предъ-явлением «продвину-тым» сверстником продуктов, созданных с использованием новых компетенций, в том числе созданных «здесь и сейчас»;
- Формирование групп, заинтересованных в освоении новых технологий в рамках дополнительного образования, в том числе из других образовательных организаций;
- Формирование у обучающихся умений и навыков наращивания знаний и компетенций саморазвивающейся личности.

# ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

События такого рода (мастер-классы, вебинары, открытые презентационные защиты работ), организуются и проводятся, начиная с 2011года. Как правило, ежегодно свои наработки демонстрируют от 10 до 16 студентов второго, третьего и четвёртого курса с факультета «Реклама». Они представляют разнообразные компьютерные и мультимедийные (аудиовизуальные) технологии. Перечень технологий, которые за эти годы были продемонстрированы на мастер-классах, во время которых каждый продвинутый студент на своем рабочем месте презентует самостоятельно освоенную технологию, а посетители имеют возможность подойти к каждому участнику, послушать его пояснения и посмотреть, процесс создания:

- 3D Трехмерное видео;
- Создание стерео фотографий в программе Stereo Photo Maker;
- Видеоэффекты в программе 3D Max;
- Видеоэффекты в программе After Effects;
- Получение объемных моделей объектов на основе обычных фотоснимков;
- Создание высоко детализированной 3D модели с помощью программы имитирующий процесс «лепки» ZBrush;
- Внедрение созданных 3х мерных моделей в программу 3D Max;
- Дополненная реальность;
- Создание виртуальной панорамы;
- Создание виртуальных музеев;
- Новые возможности Flash мультипликации;
- Уникальные возможности портретной ретуши;
- Уникальные приемы обработки фотографии - магия Photoshop;
- Создания портрета, выполненного в техники цифровой живописи (масло) Corel Painter.



# ПЛАН РЕАЛИЗАЦИИ

Зрителями и активными участниками являются их товарищи, школьники, преподаватели и обучающиеся других подразделений, школьники других образовательных организаций. Гостями мастер класса были: участники проекта «Школы новых технологий», ученики московских лицеев и школ, гости из других регионов, преподаватели и студенты различных вузов. ФОТО

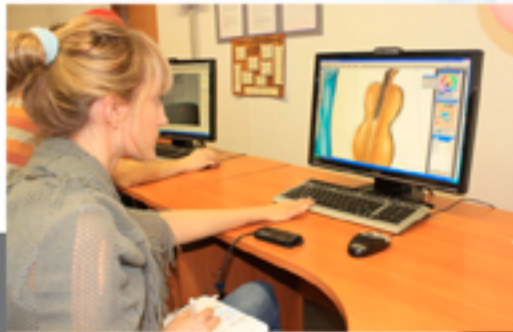
Особое внимание гостей привлекают такие технологии как, программа Augment 3D (дополненная реальность), позволяющая на реальные объекты накладывает любое 3D изображение самостоятельно созданное или выбранное из огромной библиотеки, которая в состоянии превратить обыденную действительность в волшебный мир. Цифровая живопись, когда на компьютере как на холсте возникает портрет или натюрморт. Стерео и 3D технологии и многое другое.

Многие из посетивших данные события школьников были заинтересованы увиденным, задавали много вопросов и оставили восторженные отзывы. Прощаясь, многие говорили, о том, что хотели бы освоить ту или иную технологию.

По итогам формируются группы не только детей, но и их педагогов, которые с удовольствием затем обучаются.



# ФОТО УЧАСТНИКОВ И РЕЗУЛЬТАТ ИХ РАБОТЫ



**СОДЕРЖАНИЕ**



# РЕСУРСНАЯ БАЗА

Ресурсной базой проекта выступает технико-технологическая и информационно-коммуникационная среда комплекса, его профессиональных подразделений, а также Городской станции юных техников (Детского Технопарка) 1-го МОК.

Новой для комплекса методикой демонстрации освоенного стали вебинары в системе Webinar.ru. Совместно с преподавателем Никита провел вебинар по теме: «Создание виртуального музея» для специалистов, отвечающих за создание и работу виртуального музея в образовательной организации и преподавателей информационных и мультимедийных технологий. Вебинар прошел успешно и получил хорошие отзывы.

Ольга, спасибо за приглашение. Мне все очень нравится.  
Радуется направлению в компьютерной графике  
поражает.

Очень нужная программа для  
профессии художника и др. на  
контрастной основе отлично  
работают студенты. (настроение)  
мастер кайсе. Спасибо.

Большая, интересная, молодая програм-  
ма! Действительно важна в наше время  
K2P 250 :)

Большое спасибо за приглашение, работа для  
меня интересна

Спасибо! Спасибо!  
Для очень хороших результатов

Спасибо организаторам за предоставленную  
работу! Нам все понравилось видео  
с оформлением в АЕ.

Спасибо за работу и нас. Приглашения интересны

Благодарю за приглашение и работу ДОУ  
для первокурсников по всем этим  
программам. Особенно понравилось  
Томсон и В А нам

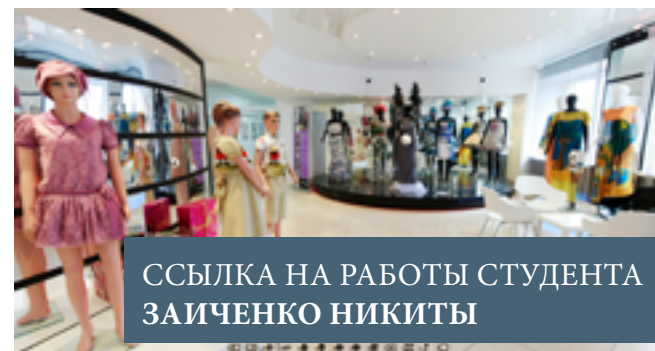
Спасибо за доставленное удовольствие!  
Это просто феерично!  
М.Ферниова

# ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Главным результатом проекта является успешность и конкурентоспособность выпускников, обладающих навыками наращивания знаний и компетенций при трудоустройстве. Высокая мотивация к обучению техническим, творческим специальностям, освоению нового, саморазвитию. Показателями успешности студентов является то, что еще в комплексе они получают приглашения на продолжение обучения от ведущих технических вузов, а также успешно совмещают учебу и работу.

Приведу пример такого поэтапного профессионального роста.

На примере студента факультета «Реклама» Заиченко Никиты. Никита на втором курсе принял участие в студенческого мастер классе. Темой его самостоятельного изучения стало «Создание панорам 360о». Конечно, базовые знания необходимы, они приобретались в рамках учебного процесса. Ему оказывалась помощь со стороны преподавателя, и он имел уже необходимые начальные знания и высокую мотивацию. Выступление на мастер-классе оказалось очень успешным, и он продолжил углублять полученные знания. На третьем курсе он предоставил работу «Создание виртуального музея» на примере музея «Война и вера». СЫЛКА. Выполняя ее, он приобрел очень востребованные профессиональные навыки и летом устроился на работу, связанную с созданием виртуальных помещений. СЫЛКА. В начале ново-го учебного года он участвовал в ряде мероприятий. В студенческой конференции по теме: «Использование мультимедийных технологий в рекламе» и участие в городском конкурсе, посвященному патриотическому воспитанию «Кубок победы», общекомплексной конференции по научно-исследовательским проектам.



ССЫЛКА НА РАБОТЫ СТУДЕНТА  
ЗАИЧЕНКО НИКИТЫ

# МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Материально-техническое обеспечение предоставляется лабораториями, мастерскими, студиями 1-го МОК, Центром новых технологий, с лабораториями прототипирования и 3D моделирования, программно-аппаратными средствами, графическими станциями, лабораториями робототехники, цифровыми исследовательскими лабораториями ПАСКО.



**СОДЕРЖАНИЕ**