



Funded by
The European Union



InAQA
Quality Assurance



**THE PROJECT "E-QUALITY - DIGITAL EDUCATION FOR SOCIAL AND
FINANCIAL INCLUSION AND GENDER EQUALITY"**

**НАЗВАНИЕ МОДУЛЯ:
МОДУЛЬ ЦИФРОВОЙ ГРАМОТНОСТИ. УРОВЕНЬ 3
(ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ И РЕДАКТИРОВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОГО И
ВИДЕОКОНТЕНТА)
(Description)**

Разработчики: Сирмбард С.Р.

Иманалиева Ч.А.

Мураталиева В.Ж.

Суеркулова З.Т.

Отказ от ответственности: Поддержка Европейской Комиссией выпуска данной публикации не означает одобрения содержания, которое отражает точку зрения только авторов, и Комиссия не может нести ответственность за любое использование содержащейся в ней информации.

Бишкек, Кыргызстан, 2022



Funded by
The European Union



InAQA
Quality Assurance



СОДЕРЖАНИЕ:

1. Введение.....	4
2. Структура модуля.....	5
3. Темы модуля: Технологии создания и редактирования графического и видеоконтента.	6
4. Список образовательных цифровых инструментов:.....	7
5. Ссылки (источник информации).....	8
6. Логическая матрица.....	8
7. Методика исследования.....	8



Funded by
The European Union



InAQA
Quality Assurance



1. Введение

Настоящее описание модуля было сделано на основе информации из следующих источников: (i) ознакомительные и информационные встречи с заинтересованными сторонами (ТГ1, Т2, Т3, ТГ-4 и ТГ-5); (ii) результаты общенационального анкетирования, которое было проведено с особым вниманием также к трем регионам Проекта, а именно Иссык-Кульской области, Нарынской области и Ошской области Кыргызстана; и (iii) результаты и обмен межвузовским опытом в ходе Ознакомительной поездки представителей кыргызских учебных заведений в Болгарию в период с 15 по 24 июля 2022 года.



2. Структура модуля

1. Наименование модуля:	Цифровая грамотность (3 уровень, Технологии создания и обработки графического и видеоконтента)
2. Применяемые уровни НРК и EQF:	4 НРК/4 EQF
3. Пререквизиты (требования к образованию, если таковые имеются):	Среднее общее образование.
4. Область профессиональной деятельности:	Творческие сферы жизни и профессиональной деятельности (медиаиндустрия, полиграфия и т.д.)
Результаты обучения:	
Единица результата обучения №5: Создание и редактирование графики	
Knowledge	31: Знает различия между растровыми и векторными изображениями; 32: Имеет представление об интерфейсе современных графических редакторов; 33: Перечисляет инструменты создания и редактирования графики; 34: Понимает особенности различных форм представления изображений.
Skills:	Н1: Способен создать изображения для фотопечати, печати, полиграфии и веб; Н2: Умеет отредактировать. Отретушировать и восстановить изображения; Н3: Пользуется инструментами создания и обработки изображений в современных графических редакторах.
Competences:	К1: Выбирает инструменты создания и обработки графики; К2: Принимает решение о выборе представления графики (2D, 3D анимации); К3: Готовит графику для публикации, печати.
Attitude: (optional)	О1: Подбирает инструменты и средства для оптимальной реализации идей; О2: Внимательно относится к соблюдению авторских прав.
Единица результата обучения №6: Создание и обработка видеоконтента	
Knowledge	35: Перечисляет современные программы и платформы для создания, редактирования и просмотра видеоконтента; 36: Знает инструменты и технологии создания и обработки видеофайлов; 37: Объясняет особенности использования различных программ и платформ работы с видеоконтентом.
Skills:	Н4: Способен создать видеоконтент и обработать его;



	<p>Н5: Пользуется разнообразными инструментами для повышения наглядности и эстетической ценности видеоконтента;</p> <p>Н6: Делит видеофайлы на фрагменты и компоует из них различные видеоматериалы.</p>
Competences:	<p>К4: Подбирает видео и аудио инструменты для создания контента;</p> <p>К5: Принимает решение о форме реализации творческих и бизнес-идей.</p>
Attitude: (optional)	<p>О3: Соблюдает юридические, этические и культурные нормы при создании видеоконтента;</p> <p>О4: Понимает необходимость использования лицензионного программного обеспечения.</p>

3. Темы модуля: Технологии создания и редактирования графического и видеоконтента.

Тема 1: Adobe Photoshop

- Введение в графический дизайн
- Создание инфографики в Adobe Photoshop
- Мокап в Adobe Photoshop
- Эффект двойной экспозиции в Adobe Photoshop
- Эффект рассеивания в Adobe Photoshop
- 3D в Adobe Photoshop

Тема 2: Adobe Illustrator

- Знакомство с Adobe Illustrator.
- Создание шаблонов в Adobe Illustrator.
- 3D в Adobe Illustrator
- Изометрия в Adobe Illustrator
- Шрифтовая графика (типографика) в Adobe Illustrator
- Векторная графика с шумом в Adobe Illustrator
- Смешивание (переход) в Adobe Illustrator
- Абстракция многоугольника в Adobe Illustrator

Тема 3: Информационно-коммуникационные технологии в создании видеоконтента

- Обзор программ и платформ для создания фото и видеоконтента
- Adobe Premiere Pro
- Lightworks



- Panopto
- VSDC
- Youtube

4. Список образовательных цифровых инструментов:

(Видео уроки, тесты и т. д. доступны и разработаны для Модуля)

- Введение в графический дизайн
- Создание инфографики в Adobe Photoshop
- Мокап в Adobe Photoshop
- Эффект двойной экспозиции в Adobe Photoshop
- Эффект рассеивания в Adobe Photoshop
- 3D в Adobe Photoshop

Задание 1.

Тест 1.

- Знакомство с Adobe Illustrator.
- Создание шаблонов в Adobe Illustrator.
- 3D в Adobe Illustrator
- Изометрия в Adobe Illustrator
- Шрифтовая графика (типографика) в Adobe Illustrator
- Векторная графика с шумом в Adobe Illustrator
- Смешивание (переход) в Adobe Illustrator
- Абстракция многоугольника в Adobe Illustrator

Задание 2.

Тест 2.

- Обзор программ и платформ для создания фото и видеоконтента
- Adobe Premiere Pro
- Lightworks
- Panopto
- VSDC
- Youtube

Задание 3.

Тест 3.



5. Ссылки (источник информации)

1. <https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>
2. <https://www.gov.kg/ru/npa/s/2709>
3. <https://www.adobe.com>
4. <https://www.panopto.com>
5. <https://www.videosoftdev.com>
6. <https://skillbox.kg>
7. <https://www.coursera.org>
8. <https://intuit.ru>
9. <https://stepik.org>
10. <https://openedu.ru>
11. <https://www.youtube.com>
12. <https://videoinfographica.com>

6. Логическая матрица

Topics	LU1			LU2	
	Competences			Competences	
	C1	C2	C3	C4	C5
Information and communication technologies in the creation of video content		X		X	X
Adobe Photoshop	X	X	X		X
Adobe Illustrator	X	X	X		X

7. Методика исследования

Экзамен является завершающим этапом изучения дисциплины. Он состоит из теоретического теста и практического задания для проверки практического применения полученных знаний, навыков и умений.