

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Всероссийский государственный институт  
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)



**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе  
*Сакварелидзе*  
М. А. Сакварелидзе

« 30 » августа 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»**

**Направление подготовки, специальность**      **55.05.01 «Режиссура кино и телевидения»**

**Специализация**      **«Режиссер мультимедиа»**

**Форма обучения**      **очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ПООП ВО.

Специализация – Режиссер мультимедиа

Авторы: доцент кафедры анимации и компьютерной графики, Е.Г.Яременко, доцент кафедры анимации и компьютерной графики, В.А.Азеев.

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики  
(название кафедры)

Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

Заведующий кафедрой [подпись] С.М. Соколов  
(Ф.И.О. подпись)

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе [подпись] В.В. Атаман  
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа [подпись] Е.Г. Яременко  
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой [подпись] В.М. Шипулина  
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета  
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А.Герасимова (ВГИК), 20 18

## Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины **Режиссура интерактивных медиа**

по направлению подготовки **Режиссер мультимедиа**

на 2019/2020 учебный год

1. В раздел 2.1. Организационно-методические данные дисциплины. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы вносятся следующие изменения:

Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего	В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:</b>	<b>64</b>					<b>34</b>	<b>30</b>		
Аудиторные занятия всего, в том числе:	64					34	30		
<b>Практический блок:</b>	<b>64</b>					<b>34</b>	<b>30</b>		
Практические занятия	64					34	30		
<b>2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:</b>	<b>38</b>					2	36		
<b>Контроль</b>	<b>6</b>						<b>6</b>		
<b>Вид промежуточной аттестации – зачет с оценкой</b>	<b>ЗаО</b>						ЗаО		
<b>ИТОГО:</b>	<b>108</b>					<b>36</b>	<b>72</b>		
часов									
<b>Общая трудоемкость</b>	<b>3</b>					<b>1</b>	<b>2</b>		
зач. ед.									

2. В раздел 5. «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем» вносятся следующие изменения:

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 140-19-У от 03.07.2019г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 20.05.2019г. по от 20.05.2020г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ /С.М.Соколов/

«30» августа 2019г.

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

### 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно – методические данные дисциплины.
- 2.2. Содержание разделов дисциплин.
  - 2.2.1. Структура дисциплины.
  - 2.2.2. Тематический план курс.
  - 2.2.3. Содержание дисциплины.
  - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.

### 3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

### 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.

### 6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.

### 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Цели:** создание целостного представления о специфических особенностях режиссуры интерактивных медиа, в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени, привитие навыков творческого мышления, навыков создания художественных образов на экране в кино, теле и компьютерных технологиях, формирование режиссера нового поколения, обладающего теоретическими знаниями и практическими приемами работы в компьютерной технологии при ее постоянном развитии.

**Задачи дисциплины** заключаются в передаче студентам основных принципов аудиовизуального творчества и в умении их применения в той или иной области мультимедийной и рекламной деятельности.

## 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Режиссура интерактивных медиа» относится к основному разделу ОПОП, её изучение осуществляется на 5,6 семестре. Общее количество академических часов- 72 (54 астрономических). Форма промежуточной аттестации - зачет с оценкой.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин:

1. Теория и практика монтажа.
2. Изобразительное решение мультимедийного произведения.
3. Цифровой звук и видео.

## 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

В результате освоения данной программы выпускник должен обладать следующими компетенциями:

### **Универсальные компетенции:**

- **УК-2.** Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

*Индикаторы достижения:*

*Знает:*

**УК-2.1.** основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности;

**УК-2.2.** технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности;

**УК-2.3.** закономерности создания художественного образа и технологии его реализации;

*Умеет:*

**УК-2.4.** генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта (творческий замысел);

**УК-2.5.** ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;

**УК-2.6.** осуществлять публичное представление проекта;

*Владеет:*

**УК-2.7.** навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности;

**УК-2.8.** навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами;

**УК-2.9.** навыками организации творческо-производственного процесса.

### ***Обязательные профессиональные компетенции:***

- **ПКО-1** Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента.

*Индикаторы достижения:*

*Знает:*

**ПКО-1.1** современные методы реализации мультимедиа проектов;

*Умеет:*

**ПКО-1.2.** находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов, реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;

**ПКО-1.3.** обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;

**ПКО-1.4.** точно формулировать идею мультимедиа проекта;

**ПКО-1.5.** отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;

**ПКО-1.6.** находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;

**ПКО-1.7.** формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;

**ПКО-1.8.** создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;

*Владеет:*

**ПКО-1.9.** цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет – ресурсами.

- **ПКО-3** Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.

*Индикаторы достижения:*

*Знает:*

**ПКО-3.1.** как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения;

*Умеет:*

**ПКО-3.2.** грамотно ставить задачу техническим службам;

**ПКО-3.3.** формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;

**ПКО-3.4.** совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;

*Владеет:*

**ПКО-3.5.** навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

## СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Структура и организационно – методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины _____ зач. ед. _____ час.									
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Работа с преподавателем (контактные часы):</b>	<b>68</b>					<b>36</b>	<b>32</b>		
Теоретический блок:						-	-		
Лекции						-	-		
Практический блок:	68					36	32		
Индивидуальные занятия						-	-		
<b>Самостоятельная работа:</b>	<b>7</b>					-	<b>4</b>		
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	<b>ЗаО</b>					-	<b>ЗаО</b>		
<b>Всего часов</b>	<b>72</b>					<b>36</b>	<b>36</b>		

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1. Структура дисциплины

*Дисциплина «Режиссура интерактивных медиа» относится к основному разделу ОПОП, её изучение осуществляется на 5,6 семестре. Общее количество академических часов- 72 (54 астрономических). Форма промежуточной аттестации - зачет с оценкой.*

### 2.2.2. Тематический план курса

№	Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий			
			Лекции	Прак. занятия	Индив. занятия	СР
1	<b>Тема 1.</b> Эволюция интерактивных медиа	2		2		
2	<b>Тема 2.</b> Уровни повествования.	2		2		
3	<b>Тема 3.</b> Интерактивное повествование.	2		2		
4	<b>Тема 4.</b> Интерактивное кино: история, теория и практика.	2		2		
5	<b>Тема 5.</b> Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении.	5		5		
6	<b>Тема 6.</b> Веб-повествование: разнообразие форм.	5		5		
7	<b>Тема 7.</b> Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса.	10		10		
8	<b>Тема 8.</b> Интеграция цифровых медиа в театральную практику.	10		10		
9	<b>Тема 9.</b> Современное пространство интерактивного повествования.	10		10		
10	<b>Тема 10.</b> Работа режиссера интерактивных медиа.	24		20		4
11	<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>ЗаО</b>				
	<b>Итого</b>	<b>72</b>		<b>68</b>		<b>4</b>

### 2.2.3. Содержание дисциплины

**Тема 1. Эволюция интерактивных медиа.** Эволюция интерактивных медиа, в основе которых лежит аудиовизуальное повествование (от интерактивного фильма «Киноавтомат» 1967 года и первых детских интерактивных телевизионных шоу “WinkyDinkandYou” 60-х, созданных в доцифровую эпоху, до современных компьютерных игр и интерактивной драмы “Façade” с

применением интеллектуальных систем). *Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 2. Уровни повествования.** Рассматриваются различные уровни участия аудитории (реципиента) в развертывании повествования, различные виды повествовательных структур, различные платформы медиа.

*Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 3. Интерактивное повествование.** Как эффективно использовать уникальные возможности цифровых медиа для создания вымышленных и невымышленных историй. Какие возможны формы участия реципиента в развертывании нарратива. Что определяет нарративный опыт реципиента? Как взаимодействует нарративный дизайн (создание повествования) с интерактивным дизайном.

*Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 4. Интерактивное кино: история, теория и практика.** Что означает для кино быть интерактивным. Какова степень влияния зрителя-пользователя на сюжет. Каково будущее кинематографа. Отталкиваясь от различных подходов к понятию «интерактивный фильм», лекция рассматривает разнообразный опыт создания интерактивного кино за более чем 30-летнюю историю его развития, используя наиболее яркие примеры из мировой практики. *Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 5. Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении.** Анализа опыта интерактивного повествования задолго до появления цифрового телевидения (одновременный показ несколькими вещательными каналами различных точек зрения или линий истории). Отталкиваясь от различных подходов к созданию интерактивного повествования на современном ТВ. *Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 6. Веб-повествование.** Разнообразные формы аудиовизуального веб-повествования, использующие определенные сильные стороны Интернета как цифрового медиума: интерактивный фильм, веб-документалистика, веб-ТВ-сериал, повествование в виртуальном мире (Second-Life и др.), повествование в социальных сетях, интерактивная нарративная реклама, ARG(игра в альтернативной реальности), веб-повествование на базе видео и др. Наряду с лучшими примерами из мировой практики, иллюстрирующими специфику той или иной формы веб-

повествования, в лекции рассматриваются также интерактивные проекты с открытым контентом.

*Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 7. Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса.** Трансмедийное повествование, представляющее собой технику передачи массовой аудитории чувств, тем и понятий посредством системного и согласованного использования нескольких медиа-платформ. Данная форма повествования создана для персонального вовлечения членов медиа-аудитории в пространство истории, усиливает личное участие каждого в раскрытии нарратива. Каждый медиум обеспечивает расширение повествования, оптимизирует погружение в историю и предлагает аудитории новые способы участия в рассказе.

*Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 8. Интеграция цифровых медиа в театральную практику.** Что собой представляют цифровые медиа и как они влияют на сценическое повествование. Как используются уникальные возможности цифровых медиа и новых технологий в современной театральной практике. Как расширить аудиторию современного театра на базе интернет-технологий. *Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 9. Современное пространство интерактивного повествования.** Анализ теоретических концепций интерактивного повествования, режиссуре цифровых медиа и ее практическому воплощению в западных и отечественных работах. *Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

**Тема 10. Работа режиссера интерактивных медиа.** Определение художественно-выразительных средств, необходимых для создания интерактивного проекта. Освоение поступающих образцов новой аудиовизуальной техники, аппаратных и программных средств мультимедиа. Организация и выполнение технической эксплуатации систем и комплексов студии мультимедиа в соответствии с требованиями технической документации. *Формируемые в результате освоения темы компетенции: УК-2, ПКО-1, ПКО-3.*

#### **2.2.4. Занятия с применением инновационных форм**

*При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:*

- выполнение творческих проектов,
- мастер-класс.

### 3. ФОНД КОНТРОЛЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

#### 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Оценивание и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

**Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине**

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	УК-2, ПКО-1, ПКО-3	
2.	<b>Этапы формирования компетенций</b>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практические занятия (практические занятия с показом) - обсуждения по темам теоретического содержания - самостоятельная работа обучающихся по вопросам тем теоретического содержания	УК-2, ПКО-1, ПКО-3
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению проблемных вопросов.	УК-2, ПКО-1, ПКО-3
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий.	УК-2, ПКО-1, ПКО-3
3.	<b>Показатели оценивания компетенций</b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение практических занятий - ведение конспекта занятий - участие в обсуждении теоретических вопросов на практических занятиях - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты, учебно-методической литературы, статистической информации) - наличие выполненных самостоятельных заданий по теоретическим вопросам тем .
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического	- правильное и своевременное выполнение практических заданий - теоретическое обоснование позиции по проблемному вопросу - способность аргументировать свою точку зрения

	использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- составление планов, тезисов и презентаций для обсуждений тематики данной дисциплины</li> <li>- участие в дискуссии на предлагаемую тему</li> </ul>
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> <li>- степень готовности к участию в практическом занятии</li> <li>- степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций</li> <li>- степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия</li> <li>- успешное выполнение творческих заданий</li> </ul>
4.	<b><i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i></b>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- посещаемость не менее 90% практических занятий</li> <li>- наличие конспекта по всем темам, вынесенным на практическое обсуждение</li> <li>- участие в обсуждении теоретических вопросов тем на каждом практическом занятии</li> <li>- требуемые для занятий материалы (учебник, учебное пособие и проч.) в наличии</li> <li>- задания для самостоятельной работы выполнены письменно и своевременно</li> </ul>
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	<ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретическая разработка творческой темы выполнена самостоятельно и представлена в письменной форме</li> <li>- студент может обосновать применение тех или иных методов анализа и прогнозирования при создании авторского продукта в разных жанрах</li> </ul>
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	<ul style="list-style-type: none"> <li>- творческие задания решены с использованием необходимых методов и информационных источников</li> <li>- представленные учебные творческие работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений,</li> <li>- в процессе дискуссии продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки поиска, систематизации и изложения информации по режиссуре</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений</li> </ul> <p><b>Зачет с оценкой</b></p>

### 1.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	УК-2	Доклад Обсуждения Творческое задание Зачет с оценкой
2	ПКО-1	Доклад Обсуждения Творческое задание Зачет с оценкой
3	ПКО-3	Доклад Обсуждения Творческое задание Зачет с оценкой

#### Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Режиссура интерактивных медиа» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Доклад
- Обсуждение
- Творческое задание
- Зачет с оценкой

#### Доклад

В рамках учебного процесса по данной дисциплине происходит просмотр фильма всей студенческой группой, после чего преподаватель назначает докладчика, который готовит к семинарскому занятию подробный, обстоятельный разбор произведения (по параметрам, заданным педагогом). Остальные участники семинара оппонируют и вносят свои дополнения. В процессе учебы каждый из студентов должен побывать в роли основного докладчика.

Такой метод развивает у студентов не только умение анализировать драматургию фильма, но и ответственность, культуру речи, навык публичных выступлений, уважительное отношение к чужому мнению и умение отстаивать собственную точку зрения.

#### Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного фильма или предложенного педагогом задания по фильму. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Этот метод развивает у студентов способность нешаблонно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования, столь необходимый для профессии режиссера, в которой часто приходится выполнять работу в сжатые сроки (особенно в условиях мультимедийного производства).

### **Творческое задание**

Основной задачей творческого задания является формирование правильного представления о сущности киноискусства, его общественной функции, места и роли режиссера в творческом процессе создания мультимедийного проекта.

В ходе занятий студент должен получить представление о средствах кинематографической выразительности, об умении видеть и слышать написанное. Это достигается системой выполнения заданий по мультимедийному производству.

### **Зачет с оценкой**

Проходит в форме защиты мультимедийной работы по заранее выбранной тематике.

#### **Критерии оценки проекта**

<b>Отлично</b>	<b>Хорошо</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие готового проекта.
Качество изобразительного ряда проекта.	Есть замечания по изобразительному ряду проекта.	Несоответствие требованиям к выполнению проекта.	
Грамотное использование новейших технических	Использование технических средств экранной выразительности,		

средств экранной выразительности.	но есть недоработки.		
Высокое качество технического выполнения проекта.	Приемлемое качество технического выполнения проекта.	Низкое качество технического выполнения проекта.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях.	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

### **3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине**

*Примерный перечень вопросов и заданий для текущего контроля и промежуточной аттестации.*

#### ***Примерный перечень тематики докладов:***

Тема 1. Эволюция интерактивных медиа.

Тема 2. Интерактивное повествование.

Тема 3. Веб-повествование: разнообразие форм.

#### ***Примерный перечень тематики обсуждений:***

Тема 1. Уровни повествования.

Тема 2. Интерактивное кино: история, теория и практика.

Тема 3. Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении.

### **3.3 Самостоятельная работа обучающихся**

Самостоятельно студенты создают творческую работу (проект), которая суммирует все практические и теоретические знания, полученные за время обучения по программе, а также производственные и творческие навыки, его умение самостоятельно решать сложные композиционные задачи в неразрывной связи с требованиями кинематографического производства.

### **3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья**

Обучение студентов с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся, а также с учетом рекомендаций медико-социальной экспертизы. В целях доступности обучения лицам с ограниченными возможностями здоровья ВГИК, при необходимости обеспечивает:

1) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по зрению: наличие альтернативной версии официального сайта в сети «Интернет» для слабовидящих; размещение в доступных для обучающихся, являющихся слепыми или слабовидящими, местах и в адаптированной форме (с учетом их особых потребностей) справочной информации; присутствие ассистента, оказывающего обучающемуся необходимую помощь; обеспечение выпуска альтернативных форматов печатных материалов (крупный шрифт или аудиофайлы); обеспечение доступа обучающегося, являющегося слепым и использующего собаку-поводыря, к зданию;

2) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по слуху: дублирование звуковой справочной информации визуальной (установка мониторов с возможностью трансляции субтитров); обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации;

3) для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата, материально-технические условия обеспечивают возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения, а также пребывания в указанных помещениях (наличие пандусов, поручней, расширенных дверных проемов, локальное понижение стоек-барьеров; наличие специальных кресел и других приспособлений).

#### **4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

##### ***Основная литература***

1. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст]: учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова ; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово : КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».
2. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст]: учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

##### ***Дополнительная литература:***

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения, М., 1978.
2. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
3. Базен А., Ренуар Ж. Музей кино, М., 1995.
4. Бергман о Бергмане, М., Радуга, 1985.
5. Бертольд Брехт о театре. Сб. статей, М., 1960.
6. Брессон Р. Музей кино. М., 1994.
7. Выготский Л. Психология искусства. М., 1987.
8. Герасимов С. Собр. Соч. в 3-х томах. М., Искусство, 1982.
9. Довженко А. Собр. соч. в 4-х томах. М., Искусство, 1964.
10. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах, М., Искусство, 1980.

11. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61.
12. Тарковский А. Начало... и пути. М., ВГИК, 1994.
13. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993.
14. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71.

***Рекомендуемые фильмы для самостоятельных просмотров студентами:***

- «Адмирал Ушаков» - М.Ромм
- «Амадеус» - М.Форман
- «Амаркорд» - Ф.Феллини
- «Андрей Рублев» (1 и 2 серии) - А.Тарковский
- «Ашик Кериб» - С.Параджанов
- «Банды Нью-Йорка»- М.Скорсезе
- «Бег» (1 и 2 серии) - А.Алов и В.Наумов
- «Без вины виноватые» - В.Петров
- «Бесприданница» - Я.Протазанов
- «Бешеные деньги» - Е.Матвеев
- «Блоу ап» - М.Антониони
- «Борис Годунов» - С.Бондарчук
- «Валентино» - К.Рассел
- «Вальмонт» - М.Форман
- «Великий воин Албании Скандербег» - С.Юткевич
- «Воробей» – Дзефферелли
- «Вечерние посетители» - М. Карне
- «Век невинности» –М.Скосезе
- «Визит вежливости» - Ю.Райзман
- «Восемь с половиной» - Ф.Феллини
- «Гамлет» - Г.Козинцев
- «Декамерон» - П.Пазолини
- «Дети райка» – М.Карне
- «Джейн Эйр» - Дзефферелли
- «Джульетта и духи» - Ф.Феллини
- «Дочь Райна» - Д.Лин
- «Евангелие от Матфея» - П.Пазолини
- «Елизавета» – Шекхар Капур
- «Загнанных лошадей пристреливают, не правда ли?» - С.Поллок
- «Иван Грозный» (1 и 2 серии) - С.Эйзенштейн
- «Идиот» – В.Бортко
- «Илья Муромец» - А.Птушко
- «Кабаре» - Б.Фосс
- «Казанова» - Ф.Феллини
- «Калина красная» - В.Шукшин
- «Король танцует» – Ж.Корбье

«Книга Просперо» - П.Гринуэй  
«Конец Санкт-Петербурга» - В.Пудовкин  
«Контракт рисовальщика» - П.Гринуэй  
«Королева Марго» – П.Широ  
«Король Лир» - Г.Козинцев  
«Красное и черное» - К.Отан-Лара  
«Легенда о Тиле Уленшпигеле» (1 и 2 серии) - А.Алов и В.Наумов  
«Леонара» - Л.Висконти  
«Любовь Свана» - М.Шлендорф  
«Людвиг» - Л.Висконти  
«Машенька» - Ю.Райзман  
«Мой друг Иван Лапшин» - А.Герман  
«Медея» - П.Пазолини  
«На последнем дыхании» - Ж.-Л.Годар  
«Невинный» - Л.Висконти  
«Огнем и мечем» –Е.Гоффман  
«Обретенное время» – р-Р.Руис  
«Октябрь» - С.Эйзенштейн  
«Опасные связи» – С.Фрирз  
«Отелло» - С.Юткевич  
«Петр I» (1 и 2 серии) - В.Петров  
«Повар, муж, жена и ее любовники» - П.Гринуэй  
«Подранки» - Н.Губенко  
«Покаяние» - Т.Абуладзе  
«Путевка в жизнь» - Н.Экк  
«Пышка» - М.Ромм  
«Разум и чувства»- А.Вайда  
«Реставрация» – М.Хоффман  
«Рим» - Ф.Феллини  
«Рим в 11 часов» - Д.Де Сантис  
«Ромео и Джульетта» - Ф.Дзеффирелли  
«Руслан и Людмила» (1 и 2 серии) - А.Птушко  
«Русский бунт» – А.Прошин  
«Садко» - А.Птушко  
«Сатирикон» - Ф.Феллини  
«Сельская учительница» - М.Донской  
«Сирано де Бержерак» – П. П.Рапшно  
«Сказка о царе Салтане» - А.Птушко  
«Тегеран 43» - А.Алов и В.Наумов  
«Фараон» –Е.Кабалерович  
«Фанни и Александр» - И.Бергман  
«Царь Эдип» - П.Пазолини  
«Цвет граната» - С.Параджанов

## 5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

### а) информационные технологии, программное обеспечение

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSB WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

### б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

## 6.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1

<p><b>1014</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</li> <li>- <b>Системный блок Dell</b> в комплекте с клавиатурой и мышью.</li> <li><b>Конфигурация системного блока:</b></li> <li>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</li> <li>- оперативная память – 32 Gb</li> <li>-системный диск – SSD 254Gb</li> <li>-дата диск – SATA 1Tb</li> <li>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</li> <li>-операционная система – Windows 10 64Bit</li> <li>- Монитор LG25UM58-P</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> <li><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></li> <li>-<b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</li> <li>-<b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</li> </ul>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
<p><b>1015</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</li> <li>- Системный блок HP Z440 №:</li> <li>41012400000086</li> <li>41012400000087</li> <li>41012400000088</li> <li>41012400000089</li> <li>41012400000090</li> <li>41012400000091</li> <li>41012400000092</li> <li>41012400000093</li> <li>- Монитор BENQ BL2420/T</li> <li>- Клавиатура Genius KB-220E</li> <li>- Манипулятор мышь HP Optical</li> <li>- Наушники Sennheiser HD215</li> <li>- HDMI Switcher VS-161H</li> <li><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></li> <li>-<b>Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров</li> <li>-<b>Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</li> <li>-<b>Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</li> </ul>	<p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>1</p>

	<p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	
<b>1017</b>	<p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- <b>Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</b></p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>-системный диск – SSD 254Gb</p> <p>-дата диск – SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p><b>-Adobe CC 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p>
<b>1021</b>	<p>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</p> <p>- Компьютер для съёмки № 2000000048796 2000000048826 2000000048833 2000000048819</p> <p>- Компьютерный монитор</p> <p>- Видеокамера Sony</p> <p>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</p> <p>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</p> <p>- Кабель FireWire</p> <p><b><u>Программное обеспечение</u></b></p> <p><b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации</p> <p><b>Номера лицензий:</b></p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>5</p>

<p>1) DDBUAG-CPB0F2 Computer ID - WKYBZ0 unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5</p> <p>2) KNHCFP-8XTDW0 Computer ID - 22EBZ2 Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2</p> <p>3) KSJCYL-WXRXE3 Computer ID - KHFBZ2 Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>4) LBC54M-SDVBM0 Computer ID - UCBZ95 Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>5) L0DNMW-YTMVG3 Computer ID - 6A6Z93 Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6</p> <p><b><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u></b></p> <p>-Fluo Lyte 110 Dmx 3</p> <p>-Fluo Lyte 330 Dmx 6</p> <p>-Dedolight DLH4-300 6</p> <p>-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт 6</p> <p>-Manfrotto A244N – мэджик арм 6</p> <p>-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm 3</p> <p>-Manfrotto O760 – штатив-лягушка 3</p> <p>-GRIP KIT – D800KIT 6</p> <p>-GRIP HEAD - D200B 1</p> <p>-R4500 – Стабилизатор 4500ВА</p> <p>-Затемнение окон 2</p> <p>-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования 15</p> <p>- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)</p>	24
---	----

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

При подготовке к занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения дисциплины

рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке. На занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Студенту рекомендуется следующая схема подготовки к занятию:

- прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
- проработать вопросы занятия;
- выполнить практическое задание.

Если в процессе самостоятельной работы над изучением теоретического материала или при решении задач у студента возникают вопросы, разрешить которые самостоятельно не удастся, необходимо обратиться к преподавателю для получения у него разъяснений или указаний. В своих вопросах студент должен четко выразить, в чем он испытывает затруднения, характер этого затруднения.