

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



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
М. А. Сакварелидзе

« 30 » августа 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ ЦИФРОВЫХ 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.

Автор: Фокин С.А., старший преподаватель кафедры анимации и компьютерной графики.


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

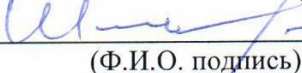
Протокол № 29/1 от « 26 » 04 20 18 г.

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

СОГЛАСОВАНО:

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

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

Зав.библиотекой  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 **Теория и история цифровых 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
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	64	34	30						
Практическая работа	64	34	30						
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:	2	2							
Контроль	6		6						
Вид промежуточной аттестации – Зачет с оценкой	ЗачО		ЗачО						
ИТОГО:	часов	72	36	36					
Общая трудоемкость	зач. ед.	2	1	1					

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. https://biblio-online.ru/	от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.
ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г. https://e.lanbook.com/	сентябрь 2019-сентябрь 2020
ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019 https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 20.05.2019г. по 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 (ФОС)

- 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 и инвалидов.

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 дисциплины: сформировать у студентов понимание истории развития и основных теоретических направлений исследования цифровых медиа и тем самым дать представление о природе разнообразных видов интерактивных цифровых медиа и систем виртуальной реальности как перспективных каналов аудиовизуальной коммуникации и как средств художественного выражения. Дать представление о том, как поступательно рождается особый язык интерактивной аудиовизуальной коммуникации и в чем его специфические особенности.

Задачи дисциплины:

- дать обучающимся цельное представление о системе научного знания в области цифровых медиа;
- способствовать освоению и пониманию сущности и специфики разнообразных интерактивных цифровых медиа;
- дать представление об эстетической природе интерактивного художественного пространства, особенностях его восприятия; выразительных возможностях мультимедиа и систем виртуальной реальности, требованиях, предъявляемых интерактивностью к литературной первооснове произведения;
- ознакомить с историческими этапами развития цифровых медиа, эволюцией интерактивного творчества;
- проанализировать мировой опыт создания цифровых аудиовизуальных произведений, раскрывающих новые возможности интерактивного повествования;
- раскрыть роль интерактивных цифровых медиа и технологий виртуальной реальности в современной художественной культуре.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Теория и история цифровых медиа» относится к базовой части основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 1 курсе.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: режиссура мультимедиа, режиссура интерактивных медиа, техника и технология медиа-производства.

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

1. Режиссура мультимедиа.
2. Моделирование виртуальной реальности.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой - 2 семестр.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих профессиональных компетенций:

ОПК-1. Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.

Знает:

ОПК-1.1. основные этапы развития мировой художественной культуры, художественные направления и методы, жанровые и стилевые формы литературы и искусства;

ОПК-1.2. роль и место кино в системе средств массовой коммуникации, социокультурные аспекты функционирования кинопроцесса;

ОПК-1.3. организационную структуру аудиовизуальной сферы, технологии производства произведений экранных искусств;

ОПК-1.4. художественную практику кинематографа и ее теоретическое осмысление, основные этапы развития отечественного и мирового кино;

Умеет:

ОПК-1.5. анализировать тенденции и направления развития кинематографии и других экранных искусств в контексте современной социокультурной ситуации;

ОПК-1.6. соотносить собственные творческие замыслы с вызовами времени, с общекультурным контекстом, с достижениями в сфере аудиовизуальной культуры;

ОПК-1.7. самостоятельно овладевать

знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности;

Владеет:

ОПК-1.8. профессиональной терминологией;

ОПК-1.9. способностью теоретического осмысления явлений и процессов, характеризующих состояние экранной культуры.

ОПК-1.10. навыками самообразования в процессе жизнедеятельности.

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

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.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы		Количество часов								
		Всего о	В том числе по семестрам:							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:		68	36	32						
Аудиторные занятия всего, в том числе:										
Практический блок:		68	36	32						
Практические занятия		68	36	32						
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:		4	-	4						
Выполнение творческого задания		4		4						
Вид промежуточной аттестации –ЗаО										
ИТОГО:	часов	72	36	36						
Общая трудоемкость	зач. ед.	2	1	1						

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой - 2 семестр.

2.2.2. Тематический план курса

№	Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий			
			Лекции	Прак. занятия	Индив. занятия	СР
РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ ЭКРАННЫХ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ						
1	Тема 1. Экранная мультимедийная культура как часть общей культуры	5		5		
2	Тема 2. История, теория и практика мультимедиа	5		5		
3	Тема 3. Общая характеристика цифровых медиа.	5		5		
4	Тема 4. Интернет-медиа XXI века	5		5		
5	Тема 5. Компьютерные и видеоигры.	6		6		
6	Тема 6. Интерактивное кино.	6		6		
7	Тема 7. Интерактивное телевидение.	6		6		
8	Тема 8. Интерактивные мобильные технологии.	6		6		
9	Тема 9. Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности.	7		6		1
10	Тема 10. История развития виртуальной реальности (современная технология VR).	7		6		1
11	Тема 11. Сфера приложения технологий виртуальной и дополненной реальности.	7		6		1
12	Тема 12. Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров.	7		6		1
	Итого	72		68		4

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Экранная мультимедийная культура как часть общей культуры
Предпосылки возникновения экранной мультимедийной культуры. Экранные и мультимедийные технологии как симбиоз искусства, промышленности и массовой коммуникации. Аудиовизуальные медиа как канал коммуникации и как средство художественного выражения. Понятие медийного формата

применительно к радио, телевидению, интерактивным и другим СМИ. Типы форматов. Понятие «медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа». Аудиовизуальная природа экрана и мультимедиа. Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств. Социальные функции медиа. Медиа и общество. Экранные и мультимедийные медиатексты в современную эпоху как новый глобальный язык человечества. Понятие о жанрово-видовом разнообразии экранной и мультимедийной культуры.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 2. История, теория и практика мультимедиа.

Этапы эволюции мультимедийной технологии. Основатели концепции мультимедиа.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 3. Общая характеристика цифровых медиа.

Цифровые медиа – комплексное явление, сочетающее в себе интерактивные мультимедийные технологии, новые повествовательные методы и каналы распространения информации, приходящие на смену традиционным СМИ. Родовые связи цифровых медиа с театром, радио, кинематографом, телевидением. Эстетические и технические предпосылки возникновения и стремительного развития на рубеже XX — XXI веков цифровых медиа, их место и роль в современной художественной культуре. Классификация и отличия новых медиа от традиционных. Термин «новые медиа» (New media) как синоним термина «цифровые медиа». О свойствах новых медиа в книге Льва Мановича «Язык новых медиа». Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа «интеграция», «интерактивность», «гипермедийность», «персонализация», «иммерсивность», «повествовательное начало». Анализ модели интерактивности с позиции разнообразных исследовательских традиций: пользователь, документы, системы. Интерактивность в нарративных медиа (различные подходы). Выразительные возможности интерактивных цифровых медиа. Интерактивное искусство: произведения и артефакты. Виды и жанры интерактивных медиа. Общая характеристика.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 4. Интернет-медиа XXI века.

Преимущества интернет-медиа: оперативность и интерактивность среды, относительная дешевизна создания и поддержки интернет-проектов, аудитория. Интернет-технологии. Определение гипертекста (художественный гипертекст). Классификация СМИ в Интернете. Возможность подключения личности к участию в массовых коммуникациях. Виртуальные сообщества или сетевое общество. Онлайновые Интернет-СМИ. Функции СМИ в Интернете. Переход от односторонней к двухсторонней модели коммуникации. Специфика аудиовизуального контента в Интернете, его интерактивность и

аудиовизуальная компонента. Интернет-порталы и сайты. Интернет-блоги – феномен последних лет. Реклама в Интернете. Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма. Веб-повествование: разнообразие форм (интерактивных и неинтерактивных). Анализ примеров. История развития и современное состояние интерактивной веб-документалистики. Гипервидео, иммерсивные веб-технологии (3D-технологии, 360 град. видео и др.). Потребность аудитории, социальных групп создавать собственный цифровой контент в сети интернет
Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 5. Компьютерные и видеоигры.

Ключевые положения теории игры в трудах зарубежных и отечественных ученых: понятия игры в историческом и философском аспектах. Игровая индустрия, общая характеристика. История развития компьютерных и видеоигр. Особенности и характеристики жанров компьютерных и видеоигр. Анализ ведущих представителей жанров. Интерактивное повествование в компьютерных и видеоиграх. Игровой нарратив и архитектура. Игровой процесс. Игровой опыт. Способы организации художественного материала. Влияние жанра произведения на внутреннюю логику действия персонажа и его внешнее поведение, поступки, отдельные действия. Стилистика и художественно-образный язык игровых жанров. Особенности сегмента массовых онлайн-игр. Виды деятельности игрока в MMO Gaming. Виртуальные сообщества в ролевых онлайн-играх – социальные функции. Особенности разработки компьютерных игр.
Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 6. Интерактивное кино.

Понятия «интерактивное кино/фильм» (англ. – interactive movie/film/cinema), «программное кино» (soft cinema), «развивающийся документальный фильм» (evolving documentary), «гипервидео» (hypervideo). Интерактивность и гипертекстуальность. История развития интерактивного кино. Interactive Cinema group (1987-2004) Glorianna Davenport (MIT Media Laboratory in Cambridge, Massachusetts); Лев Манович «программное кино» (softcinema); История развития интерактивного игрового кино. Первый интерактивный фильм “A Man and His House” (автор проекта Reduz Cincera) без применения компьютерных технологий (Ехро 67 в Монреале («Киноавтомат»)). Интерактивное кино для большого экрана: разнообразие подходов в реализации интерактивности, нарратива, средств взаимодействия. Примеры: “I’mYourMan” (1992), “Mr. Payback: An Interactive Movie” (1995), “Cause and Effect” (2002), “Eavos drop”(2004), “Last Call” (2010) и др. Фильмы для экрана (компьютера). Разнообразие подходов. Примеры: “Tender Loving Care” (1997), “Point of View”, “My Little Eye” (2002)

и др. Интерактивный кинематограф сегодня: Late Fragment (CFC Media Lab и NFB, 2006), веб-фильмы (“Crimeface”, 2007 и др.). Интерактивное повествование в документалистике: разнообразие стратегий соединения интерактивности с нарративом, форм участия пользователя в создании медийного контента, форматов реализации цифровых артефактов. Примеры: Gaza-Sderot (2008), Out My Window (2010), Water Life (2009), Welcome to Pine Point (2010), The Block (2012), Hollow (2013). Интерактивная документалистика сегодня: инновации и экспериментирование (на примере «мультипроекта» Катерины Чижек и Национального комитета по кинематографии “Highrise” (2010-2015). Интерактивная документалистика – уход от конвенций традиционного документального фильма.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 7. Интерактивное телевидение.

Понятия «расширенное, или интернет-ТВ»; «персональное ТВ»; «интерактивное ТВ»; «интеллектуальный дом» (Smart Home). История развития интерактивного телевидения. Генеалогия интерактивного телевизионного повествования: опыт создания интерактивного нарративного контента. Доцифровая эпоха: опыт телевизионной программы «Winky Dink and You» (1953-1957 г.); синхронная многопоточная драма («Murderous decision — zapping requested», 1992; Проект D-dag, созданный в 1999/2000 г. Danish Nimbus Film с участием режиссера Ларса фон Триера; 8-эпизодный романтический мини-сериал «Noodles и 08», Швеция, 1996 г.). Интерактивные ТВ нарративы: современное состояние и подходы в реализации. Мультиплатформенный подход. Проекты: “The Truth about Marika” (2007, Швеция, SVT, модель «участия»); “Dubplate Drama” (2007, Channel 4, Великобритания); “Sofia’s Diary” (2008, Великобритания). Приложения для второго экрана («Игра престолов» и др.). Трансляция интерактивных драматических спектаклей. Успешные проекты: “Aquarium” (2000, Финляндия) и “Accidental Lovers” (2007, Финляндия). Телевидение в Интернете. Проекты: “Spooks Interactive” (BBC) и др. Веб-сериалы (пример: “DirtyWork”). Мобильное интерактивное телевидение (пример: #HashTag Killer, 2013). Трансмедийные проекты (“About: Kate”, 2013, ARTE канал). Технологические проблемы реализации интерактивного нарративного телевидения.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 8. Интерактивные мобильные технологии.

Локативные медиа. Использование мобильных цифровых устройств (планшетов, смартфонов), их компонентов (камера, GPS, гироскоп, компас, акселерометр) и функциональности мобильных приложений. Иммерсивные технологии для мобильных платформ. Адаптация уже имеющегося контента к условиям мобильных платформ. Примеры реализации: Cinemacity (использование мобильных платформ, технологий дополненной реальности и

модели «участия»), “Walk with me” (использование мобильных платформ и интерактивного цифрового повествования на базе искусственного интеллекта) и др.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 9. Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности.

Понятия «виртуальная реальность», «виртуальные технологии», «виртуальный мир». Характеристики виртуального мира: иммерсивность, интерактивность, гипер- и мультимедийность, гибридность, масштабирование. Типы взаимодействия в виртуальной реальности (между виртуальными персонажами, между пользователем и виртуальными персонажами). Система компьютерной виртуальной реальности, позволяющая взаимодействовать с модельной средой в прямом контакте: интерфейс пользователя, система управления, система моделирования виртуальной среды. Технические средства интерактивного виртуального окружения. Полимодальная интерактивность как процесс использования нескольких модальностей взаимодействия пользователя с компьютером (речь и мышь, мышь и клавиатура, электронное перо и клавиатура и т.п.). Эволюция средств полимодальной интерактивности. Создание искусственной жизни в виртуальных мирах. Определение дополненной реальности Рональда Азума (1997 г.) Континуум Виртуальность -Реальность (англ. Milgram's Reality-Virtuality Continuum) — пространство между реальностью и виртуальностью, между которыми расположены дополненная реальность (ближе к реальности) и дополненная виртуальность (ближе к виртуальности), 1994 год, Пол Милгром и Фумио Кисино. Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) как совокупность технологий, позволяющих формировать новые способы интерактивного взаимодействия между пользователями и окружающим их пространством. AR: основные характеристики и технические средства воплощения. Перспективы развития систем дополненной реальности.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 10. История развития виртуальной реальности (современная технология VR).

Попытки соединения визуального восприятия с восприятием движения и звука (рычажный тренажер марки «Линк Трэйнер», 1929 г.; экспериментальный театр "Sensorama" Мортон Хейлига, 1956). Станислав Лем "Summa technologiae", 1964; устройство Ивана Сатэрланда “Ultimate Display”, 1965; компьютерная графика и Айвен Сазерленд, 1965; «искусственная реальность» ("artificial reality") Мирона Крюгера (1972) и его книга "Artificial Reality" (1983 г.). 1977 г., создание первой системы виртуальной реальности – «Кинокарты Аспена» (Aspen Movie Map), Массачусетский Технологический Институт. 1984 год: вышел роман Уильяма Гибсона "Neuromancer", в котором впервые введено понятие

"киберпространства" ("cyberspace"). 1984 год: разработка Майклом Макгривай «человеко-машинного интерфейса». 1987 год: Джероном Ланиером предложен термин «виртуальная реальность»

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 11. Сфера приложения технологий виртуальной и дополненной реальности.

Применение виртуальной реальности в различных областях жизнедеятельности человека. Виртуальные миры в компьютерных и видеоиграх, в интерактивных телевизионных программах, использующих возможности сети Интернет (виртуальные телевизионные шоу и видеоигры в режиме on-line). Интерактивное повествование в виртуальном окружении.

Виртуальные сцены как компонент проекта мультимедиа и гипермедиа. Виртуальные технологии в образовании. Дополненная реальность в образовании и индустрии развлечений. Тематические парки и цифровой перформанс. Виртуальное пространство Second Life.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

Тема 12. Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров.

Философские проблемы виртуальной реальности в творчестве, искусстве и образовании. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. Конвергенция сознания человека и виртуальной компьютерной информационной среды. Психологические аспекты взаимодействия человека с интерактивной средой: плюсы и минусы. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде. Виртуальная реальность и зависимость. Психологические особенности компьютерных игр.

Формирование компетенции: ОПК-1, ПКО-1.

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения: мультимедийная презентация.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

Успеваемость по дисциплине «Теория и история цифровых медиа» оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с помощью балльно-рейтинговой системы. Формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации доводятся до сведения обучающихся на первом занятии. Оценочные средства в полном объеме представлены в документе «Фонд оценочных средств по дисциплине «Теория и история цифровых медиа».

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	ОПК-1, ПКО-1.	
2.	Этапы формирования компетенций	
	<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 тем.	ОПК-1, ПКО-1.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ОПК-1, ПКО-1.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий.	ОПК-1, ПКО-1.
3.	Показатели оценивания компетенций	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение практических занятий; - ведение конспекта занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях; - наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций); - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- правильное и своевременное выполнение практических заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения практических заданий.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- степень готовности к участию в практическом занятии - степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций - степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия - успешное выполнение творческих заданий

4.	Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации	
	Этап 1: Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно.
	Этап 2: Формирование навыков практического использования знаний	- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить практическое задание.
	Этап 3: Проверка усвоения материала	- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки; - творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время. -зачет с оценкой

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ОПК-1	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой
2	ПКО-1.	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой

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

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Основы трехмерной графики» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Зачет с оценкой.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. 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).

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Экранные и мультимедийные технологии как симбиоз искусства, промышленности и массовой коммуникации.
2. Основатели концепции мультимедиа – талантливые ученые, теоретики и деятели искусства.
3. Интерактивное искусство: произведения и артефакты.
4. Классификация СМИ в Интернете.
5. Особенности и характеристики жанров компьютерных и видеоигр.
6. Интерактивное повествование в документалистике.
7. Адаптация уже имеющегося контента к условиям мобильных платформ.
8. Технические средства интерактивного виртуального окружения.
9. Применение виртуальной реальности в различных областях жизнедеятельности человека.
10. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде

Примерные темы докладов, сообщений, презентаций:

1. Анализ творческих проектов цифровых медиахудожников.
2. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
3. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
4. Анализ примеров веб-проектов.
5. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.
6. Контент-анализ интерактивных невымышленных проектов.
7. Виртуальное пространство Second Life. Личный опыт.

Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой

1. Понятия: «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».
2. Выразительные средства экрана, используемые при создании мультимедийных продуктов.
3. Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств.
4. Социальные функции медиа. Медиа и общество.
5. Понятие: «формат интерактивного аудиовизуального произведения»; отличительные признаки разных форматов.
6. Этапы развития цифровых технологий.
7. Книга Р.Пэкер и К.Джордан «Мультимедиа: от Вагнера к виртуальной реальности».
8. Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
9. Роль цифровых медиа в современной художественной культуре.
10. Принципы новых медиа по книге Льва Мановича «Язык новых медиа».
11. Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа («интерактивность», «иммерсивность», «гипертекстуальность», «участие»).
12. Влияние компьютерных игр на психологию пользователей и социальную культуру.
13. Специфика аудиовизуального контента в Интернете, его интерактивность и аудиовизуальная компонента.
14. Веб-повествование: разнообразие форм. Анализ примеров.
15. История развития веб-документалистики.
16. Цифровое повествование, машинима и другие формы творчества пользователей Интернета.
17. Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде.

Шкалы оценивания результатов обучения

- **Оценивание результатов обсуждения**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу

Оценка **«хорошо»** - студент активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в формировании алгоритма построения художественных подходов и решений

Оценка **«удовлетворительно»** - студент не достаточно активен в диспуте показывает не глубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка **«неудовлетворительно»**- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

- **Оценивание выполненных творческих (практических) заданий**

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** - студент показывает полные и глубокие знания программного материала

Оценка **«хорошо»** - студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает. В тоже время при ответе допускает несущественные погрешности при выполнении практического задания или при ответах на теоретические вопросы.

Оценка **«удовлетворительно»** - студент показывает достаточные, но не глубокие знания программного материала. Для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы.

Оценка **«неудовлетворительно»** - студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать, отсутствие выполненного практического задания.

- **Оценивание результатов зачета с оценкой**

Оценка **«отлично»** выставляется студенту, продемонстрировавшему яркие художественные результаты, творческую инициативу и самостоятельность в процессе выполнения упражнений, мультимедийных работ и иных практических (творческих) заданий. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень и качество его реализации.

Оценка **«хорошо»** выставляется студенту, продемонстрировавшему, несмотря на отдельные недостатки, убедительные художественные результаты в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий.. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется студенту, не достигшему убедительных художественных результатов и не полностью реализовавшему свой потенциал в процессе выполнения упражнений. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется студенту, неоднократно потерпевшему творческую неудачу в процессе выполнения профессиональных упражнений, мультимедийных работ и иных заданий. Оценка является экспертной и основывается как на степени успешности

результата, так и на итогах наблюдений за рабочим процессом. Критериями могут являться уровень творческого замысла, степень его реализации, качество художественных решений, количество выполненных заданий и упражнений, владение суммой профессиональных навыков, работоспособность.

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий и подготовка к зачету с оценкой.

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:
в печатной форме увеличенным шрифтом,
в форме электронного документа,
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:
в печатной форме,
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
в печатной форме,
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно

Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и

фрагменты;

- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

Технологии активизации речевой деятельности: обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование. Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

Технологии индивидуализации обучения: обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

Технологии визуализации: обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

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

Основная литература:

1. Блок , Брюс. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: учебное изд. / Б. Блок; пер. с англ.: Ю. Чиликина ; ред.: В. Монетов, М. Казючиц; Гуманитар. ин-т теле- и радиовещания им. М.А. Литовчина. - 2-е изд. - М.: ГИТР, 2012. - 320 с.
2. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры : рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогр. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов ; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М. : ВГИК, 1995. - 464 с.
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.
3. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей : Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб. : Питер, 2001. - 327 с.
4. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
5. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М. : б. и., 1981. - 85 с.

6. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер.с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.
7. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства : учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ 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 LTSC 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. https://biblio-online.ru/	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. https://e.lanbook.com/	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info	бессрочно

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1014	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12 12

	<p>Конфигурация системного блока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	12
1015	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: <p>41012400000086</p> <p>41012400000087</p> <p>41012400000088</p> <p>41012400000089</p> <p>41012400000090</p> <p>41012400000091</p> <p>41012400000092</p> <p>41012400000093</p> <ul style="list-style-type: none"> - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2018 года) – на 8 компьютеров</p> <p>-Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2018 года)- на 8 компьютеров</p> <p>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	<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>
1017	<ul style="list-style-type: none"> - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и 	<p>1</p> <p>12</p>

	<p>мышью.</p> <p>Конфигурация системного блока:</p> <ul style="list-style-type: none"> - процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	<p>12</p> <p>12</p>
--	--	---------------------

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе практического обучения, студент использует полученные знания в реализации собственного замысла по созданию аудиовизуального произведения. Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.