

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.М.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Режиссура мультимедиа**

Направление подготовки/специальности (код, наименование)
51.04.02 Народная художественная культура

Программа подготовки
Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Преподаватель

Квалификация (степень) выпускника:
Магистр

Форма обучения:
очная

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины: знакомство с сущностью и спецификой режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности.

Задачи дисциплины:

1. Ознакомить студентов с разнообразными видами цифровых медиа, обладающими интерактивными и мультимедийными свойствами.
2. Дать студентам знания по основам режиссуры мультимедиа, особенностям использования средств художественной выразительности и художественным приемам в цифровом медиаискусстве.
3. Способствовать освоению студентами основного понятийного аппарата, используемого при создании контента цифровых медиа.
4. Ознакомить студентов с художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельностью режиссера мультимедиа по созданию цифровых аудиовизуальных произведений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина входит в блок Б.1 обязательной части магистерской подготовки по направлению подготовки 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Дисциплина осваивается с 1 по 4 семестр. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для прохождения практик: учебной и производственной.

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: УК-2,3; ОПК-3, ПК-2-5.* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Результаты обучения
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	ЗНАЕТ: - методологию и методику проектного менеджмента УМЕЕТ: - организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения. ВЛАДЕЕТ: - психологическими методами управления
УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	ЗНАЕТ: - теорию и методологию психологии управления УМЕЕТ: - организовать работу команды, определить стратегию ее деятельности, мотивировать команду для ее исполнения. ВЛАДЕЕТ:

	- психологическими методами управления
УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теорию и технологии совершенствования собственной деятельности <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки. <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками реализации и совершенствования собственной деятельности
ОПК-3 Готов руководить коллективом в сфере профессиональной и педагогической деятельности на основе норм социальной и этической ответственности	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современные проблемы управления персоналом и основы создания команды профессионалов, нормы социальной и этической ответственности. <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать благоприятные психолого-педагогические условия для успешного личностного и профессионального развития коллектива. <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами руководства коллективом на основе норм социальной и этической ответственности.
ПК - 2 Способен анализировать творческий процесс как объект управления, сформировать творческий коллектив и организовать процесс создания анимационного произведения	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы командообразования - принципы работы продюсера в сфере анимации и мультимедиа - принципы работы режиссёра в сфере анимации и мультимедиа - понятийный аппарат юридических аспектов деятельности в сфере организации творческих процессов. <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - распределять роли и функции в творческо-производственном коллективе - защищать свои права как автора аудиовизуальных произведений <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Законодательством Российской Федерации в области интеллектуальной собственности.
ПК – 3 Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - историю кино, мультимедиа и анимации, - различные виды и жанры анимации и мультимедиа - понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта - оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа. <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа

	- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
<i>ПК – 5</i> Способен участвовать в разработке художественно-технических проектов в области анимации и мультимедиа	ЗНАЕТ: - профессиональную терминологию в области анимации и мультимедиа; - основные способы графического решения проекта УМЕЕТ: - подбирать и использовать информацию по теме проекта в сфере анимации и мультимедиа. ВЛАДЕЕТ: - способами организации работ по выполнению проектов в сфере анимации и мультимедиа

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности; особенности восприятия интерактивного художественного пространства; мировые тенденции развития мультимедиа.

Уметь:

- обобщать тенденции кинематографического рынка и прогнозировать успешность творческого проекта в ракурсе современных актуализаций; генерировать идеи создания новых мультимедийных произведений.

Владеть:

- навыками оценки актуальности, художественного потенциала мультимедийного проекта и его предполагаемую востребованность на рынке.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 6 з. е, 216 акад. часов, из них **на очной форме обучения** контактных 134 акад. ч., СРС 28 акад. ч., формы контроля – 1,2,4 семестры – экзамен, 3 -зачет с оценкой.

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, и проводимых в интерактивных формах	Формы текущего контроля успеваемости и (по неделям семестра) Форма промежуточ ной аттестации (по семестрам)
----------	---------------------------	---------	---	---

			Лекции	Семинары/ практические	Индивид.	СРС	
	Тема 1. Общая характеристика интерактивных цифровых медиа	1	12	4		1	Доклад
	Тема 2. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности	1	14	4		1	
							Экзамен 18 ч.
	Тема 3. Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	2	12	4		1	
	Тема 4. Симбиоз контента и высоких технологий	2	14	4		1	
							Экзамен 18 ч.
	Тема 5. Создание интерактивных медиа	3		17	4	8	Творческое задание
	Тема 6. Разработка компьютерных игр	3		17	4	8	Творческое задание Зачет с оценкой
	Тема 7. Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы.	4		12	4	4	Творческое задание
	Тема 8. Режиссура трансмедийных проектов.	4		12	4	4	Итоговое тестирование
		3					Экзамен 18 ч.
	Итого:			64	16	28	216 ч.

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Общая характеристика интерактивных цифровых медиа

Становление и развитие интерактивных цифровых медиа. Понятия «мультимедиа», «новые медиа», «интерактивные медиа. Изменения методов создания, доставки и потребления контента. Краткая характеристика объектов профессиональной деятельности режиссера мультимедиа: компьютерных и видеоигр, веб-проектов, интерактивных игровых и документальных фильмов, интерактивной рекламы, интерактивных нарративных инсталляций и виртуальных сред, трансмедийного повествования.

Тема 2. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности Пути становления нового вида режиссерской деятельности: от дизайна мультимедиа-продуктов к

созданию интерактивного художественного пространства. Факторы, определяющие специфику режиссуры мультимедиа: новый способ рассказывания истории; эстетическая природа интерактивных медиа; участие зрителя/пользователя в интерактивном рассказе; мультимедийный контент; использование авторского инструментария и др. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера мультимедиа. Яркие представители профессии.

Тема 3. Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа

Влияние интерактивных, мультимедийных и иммерсивных технологий на расширение выразительных и нарративных свойств цифровой среды. Изобразительные и выразительные средства мультимедийных произведений. Феноменинтерактивности: от искусства представления к общению. Понятие интерактивности в контексте повествования. Уровни и способы интерактивности. Пространство и время в цифровых нарративах. Композиция мультимедийного произведения. Жанровое разнообразие интерактивных медиа и специфика режиссуры по жанрам. Наиболее распространенные приемы выразительности, свойственные определенному жанру.

Тема 4. Симбиоз контента и высоких технологий

Понятия: «цифровой контент», «кросс-платформенный контент», «контент, создаваемый пользователями». Структура контента цифровых медиа. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента. Роль технологических инноваций в создании цифрового контента. Программные средства, участвующие в разработке интерактивных медиа.

Тема 5. Создание интерактивных медиа

Общая характеристика основных этапов работы над проектом: разработка концепции и планирование; дизайн и прототипирование; производство; тестирование; распределение для продюсера. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.

Тема 6. Разработка компьютерных игр

Краткая характеристика Разработка компьютерных игр в зависимости от жанра игры; количества игроков и способа их взаимодействия; визуального представления; платформы. Состав типичной команды разработчиков (представители разных специализаций). Этапы разработки коммерческой игры (после утверждения идеи): препродакшн (создание дизайн-документа, объединяющего в себе все или большую часть материалов начального замысла; разработка начальных прототипов, эскизов и т.п.); продакшн (написание исходного кода; создание спрайтов или 3D-моделей игровых элементов; разработка эффектов, запись музыки; создание уровней; запись диалогов для скриптовых сцен и неигровых персонажей); тестирование игры.

Роль геймдизайнера в создании компьютерных игр (разработка правил, стиля и дизайна). Разработка дизайн-документа с целостным видением игры— основная задача геймдизайнера. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах. Примеры известных геймдизайнеров и их проектов.

Тема 7. Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы. Интерактивное телевидение

Краткая характеристика специфики дизайна разнообразных видов интерактивных медиа. Режиссура интерактивного документального фильма, веб-проекта. Методы и приемы

пользовательского участия. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ. Качество интерфейса пользователя, его графический дизайн и юзабилити. Опыт создания интерактивного нарративного контента. Реклама в Интернете. Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма. Специфика режиссуры интерактивных, мультимедийных перформансов, интерактивных аудиовизуальных инсталляций. Опыт интерактивного кино и телевидения. Примеры наиболее значимых проектов.

Тема 8. Режиссура трансмедийных проектов

Трансмедийное повествование – перспективная модель медиа-бизнеса для продюсера. Понятия «трансмедиа», «трансмедийное повествование». Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов: формирование мира истории; выбор конкретных медиа и платформ для реализации целостного трансмедийного нарратива; вовлечение аудитории в развертывание нарратива. Мировой опыт в области теории и практики многоплатформенного повествования. Контент-анализ трансмедийных проектов, созданных большими студиями и вещателями (например, Avatar, Lost, Halo, Dexter, DrWho, Heroes, District 9) и проектов, созданных малобюджетными компаниями, включая инди-разработчиков (например, Pandemic, Highrise).

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Тема 1. Общая характеристика интерактивных цифровых медиа	Лекция 1	доклад
2	Тема 2. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности Тема 3. Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа Тема 4. Симбиоз контента и высоких технологий	Лекция 2,3,4	подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию
	Тема 5. Создание интерактивных медиа Тема 6. Разработка компьютерных игр Тема 7. Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы. Интерактивное телевидение	Лекция 5,6,7; индивидуальные занятия	творческое задание
	Итоговое занятие	Лекция 8	тест

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Примерный текст:

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи заданий, опроса, тестового материала и др.) в течении и в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

6.1. Система оценивания

Система оценивания в табличной форме.

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии на семинаре - презентация	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация Экзамены Зачет с оценкой	зачтено /не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
<p>«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
<p>«неудовлетворительно»/ не зачтено</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

6.3. *Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине*

Критерии оценки доклада:

Зачтено - тема доклада раскрыта, сообщение убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, текст доступен к восприятию, доклад раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация представлена по теме, стиль изложения не выразительный, текст плохо доступен к восприятию.

Оценивание презентации

Оцениванию подвергаются все этапы презентации: собственно компьютерная презентация, т.е. ее содержание и оформление; доклад; ответы на вопросы.

Критерии оценки выполнения презентации включают содержательную и организационную стороны, речевое оформление. Количество баллов определяется путем соответствия показателей:

Зачтено - тема раскрыта, презентация убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, оформление аккуратно, не перегружено, текст доступен к восприятию, презентация раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация по теме не раскрыта, стиль изложения не выразительный, оформление неаккуратно, перегружено или недостаточно, текст плохо доступен к восприятию, презентация не раскрывает заявленную тему

Процедура оценивания прекращается, если студент превышает временной лимит презентации.

6.4 Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

Вопросы для зачета с оценкой

1. Виды и назначение мультимедиа продуктов.
2. Игровые мультимедиа продукты.
3. Основные определения мультимедиа. Возможности мультимедиа
4. Выразительные возможности компьютерных искусств.
5. Виды и типы игровых проектов.
6. Создание динамичного изображения с применением компьютерных технологий.
7. Оценка технического совершенства и художественно-информационного качества медиапродукта
8. Структура HTML-документа.
9. Композиционные решения мультимедиа продуктов.
10. Композиционные решения презентации.
11. Способы демонстрации презентаций.
12. Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа.
13. Применение слоев в растровой графике.
14. Применение каналов в растровой графике.
15. Творчество геймдизайнеров и игрового процесса.
16. Проекты для контент-анализа.
17. Проекты для мобильных платформ.

Перечень вопросов для подготовки к экзаменам:

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. Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
8. Роль цифровых медиа в современной художественной культуре.
9. Принципы новых медиа по книге Льва Мановича «Язык новых медиа».
10. Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа («интерактивность», «иммерсивность», «гипертекстуальность», «участие».
11. Влияние компьютерных игр на психологию пользователей и социальную культуру.
12. Специфика аудиовизуального контента в Интернете, его интерактивность и аудиовизуальная компонента.
13. Веб-повествование: разнообразие форм. Анализ примеров.
14. История развития веб-документалистики.

15. Цифровое повествование, машиними и другие формы творчества пользователей Интернета.
16. Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде.
17. Виртуальные музеи и виртуальное путешествие.
18. Краткая характеристика мультимедийных продуктов, объединенных понятием «компьютерные игры».
19. Современные технологии производства контента в цифровых медиа.
20. Понятие «интеративность» в контексте повествования.
21. Краткая характеристика объектов профессиональной деятельности режиссера мультимедиа.
22. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений
23. Современные реализации интернет-телевидения.
24. Мультимедийные веб-проекты и специфика их создания.
25. Интерактивные и мультимедийные свойства веб-рекламы.
26. Этапы разработки компьютерных игр.
27. Понятие «трансмедийное повествование».
28. Ключевые требования к трансмедийному проекту.
29. Способы участия зрителей/пользователей в создании трансмедийного нарратива.

Примерные темы докладов:

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. Контент-анализ трансмедийных проектов.

Творческие задания в процессе изучения дисциплины могут быть самыми разнообразными, и это зависит и от конкретного мастера, и от конкретной группы студентов.

Примерный перечень творческих заданий:

1. практические задания по созданию элементов компьютерных игр;
2. выполнение творческих заданий в программах «Clynt», «Adobe Captivate»;
3. упражнения по созданию разнообразных аудиовизуальных произведений короткой формы с использованием компьютерных технологий;
4. разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
5. разработка документального веб-проекта;
6. создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
7. разработка концепции трансмедийного проекта;
8. создание контента веб-проекта;

Тест итоговый

№	Вопрос
1.	Назовите основную причину возникновения людонарративного диссонанса у игрока:
A	конфликт интерактивности и повествования
B	конфликт повествования и погружения
C	сюжетные плот-твисты
D	ошибки в программном коде игры

Е	конфликт игрового процесса и вовлечения
2.	К интерактивному документальному фильму можно отнести проект, который начинается с намерения задокументировать реальность и использует цифровые интерактивные технологии для реализации этих намерений»
А	Верно
В	Не верно
3.	Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы - стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма.
А	Верно
В	Не верно
4.	NEW MEDIA - временное обозначение каналов коммуникаций, еще не получивших широкое распространение, но обладающие качествами медианосителя
А	Верно
В	Не верно
5.	В чем главное отличие гипертекста от обычного текста?
А	ссылки активны
В	ссылки пассивны
С	ссылки активно-пассивны
6.	Вставьте пропущенное слово: « _____ - любой медиа продукт или продукт коммуникации, который может быть включен в разные медийные структуры (вербального, визуального, аудиовизуального или мультимедийного планов) и в разные медийные обстоятельства (периодическая печать, радио, телевидение, Интернет, мобильная и спутниковая связь и др.)
А	медиапродукт
В	контент
С	нарратив
7.	Процесс дизайна интерактивного повествования требует, чтобы создатель понимал историю как...
А	составные элементы системы
В	базу данных
С	фиксированный линейный нарратив
Д	линейный контент
8.	Интерактивность — обобщенный термин, пришедший к нам из английского от слова interaction, которое в переводе означает...
А	взаимодействие
В	диалог
С	внедрение
Д	активность
9.	Сколько форм интерактивности согласно Мари-Лоре Райан?
А	четыре
В	две
С	шесть
Д	пять
10.	Как называется форма интерактивности в которой участие пользователя сводится к манипулированию путями, которые заранее

	определены и представлены историей?
A	внешняя – ознакомительная
B	внутренняя – ознакомительная
C	внешняя – онтологическая
D	внутренняя – онтологическая

№ задан.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	A	A	A	A	A	A	A, B	A	A	A

Перечень вопросов к зачету

1	История развития искусственного интеллекта
2	Основные направления развития искусственного интеллекта
3	Данные и знания
4	Классификация знаний
5	Продукционная модель представления знаний
6	Семантическая модель представления знаний
7	Фреймовая модель представления знаний
8	Классификация и виды экспертных систем
9	Типовая структура статических экспертных систем
10	Типовая структура динамических экспертных систем. Основные отличия от статических ЭС
11	Классификация инструментальных средств для разработки ЭС
12	Основы программирования на языке turbo prolog
13	Искусственный нейрон
14	Однослойные искусственные нейронные сети и многослойные искусственные нейронные сети
15	Обучение искусственных нейронных сетей
16	Персептрон Розенблата
17	Алгоритм обучения однослойного персептрона
18	Стохастические методы обучения нейронных сетей
19	Самоорганизация нейронных сетей
20	Алгоритм обучения Хэбба и метод сигнального обучения Хэбба
21	Распознавание образов
22	Проблемы понимания ЕЯ
23	Анализ текстов на ЕЯ
24	Преимущества ЕЯ-интерфейсов. Основные недостатки ЕЯ-интерфейсов

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная учебная литература

1. Фрумкин, Григорий Моисеевич. Введение в сценарное мастерство: Кино, телевидение, реклама [Текст]: учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - М.: Академический Проект, 2005. - 144 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища / П. М. Ершов. - М.: Мир искусства, 2010. - 408 с. - (Золотой фонд режиссерской мысли). - ISBN 978-5-904407-04-9. - Текст : непосредственный.

<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

3. Югай, Инга Игоревна. Режиссура интерактивных игр [Текст] : учебник для студентов гуманитарных и технических вузов, изучающих экранное искусство, гейм-дизайн, режиссуру мультимедиа / И. И. Югай, М. В. Рубичева. - Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. - 180 с.

<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

4. Режиссура образной экранной документалистики: учебное пособие по специальности 071101 «Режиссура кино и телевидения» / сост. П. Я. Солдатенков. - СПб.: СПбГУКиТ, 2013. - 75 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Загл. с титул. экрана. - Текст : электронный.

https://elbib.gukit.ru/books/pdf/2013_1/000184.pdf

Дополнительная учебная литература

1. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебное пособие / Д. Е. Батраков [и др.]; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 160 с. - Режим доступа: по логину и паролю http://books.gukit.ru/pdf/2019/Uchebnaja%20literatura/144i_Batrakov_Rezhissura_audiovizualnogo_proizvedenija_UP_2018.pdf

2. Основы режиссуры мультимедиа-программ: учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб.: Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с.: ил. - (Библиотека гуманитарного университета ; вып. 25). - ISBN 5-7621-0330-7. - Текст : непосредственный.

<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

3. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов факультета фотографии и технологий дизайна по специальности 071301 "Художественное руководство кино-фото-видеостудией / С.-Петерб. гос. ун-т кино и тел.; сост. П. Я. Солдатенков. - СПб.: Изд-во СПбГУКиТ, 2013. - Режим доступа: по логину и паролю

http://books.gukit.ru/pdf/2013_1/000206.pdf

4. Познин В.Ф. Работа в творческих студиях над телевизионными произведениями различных жанров [Текст]: учебное пособие / В. Ф. Познин, 2018. - 101 с. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

В) Программное обеспечение и интернет-ресурсы

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

Интернет-ресурсы

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, Vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование
5. Independent Games Festival official website
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Материально-техническое обеспечение занятий:

При изучении дисциплины используются аудитории, оборудованные мультимедийными средствами обучения: компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и): ...

Программа одобрена на заседании кафедры