

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

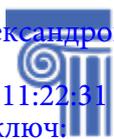
ФИО: Борзов Александр Александрович

Должность: Ректор

Дата подписания: 20.05.2024 11:22:31

Уникальный программный ключ:

455c1bb9c883bfa2e44bcad3e1e



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ  
РЕСТАВРАЦИОННО-  
СТРОИТЕЛЬНЫЙ  
ИНСТИТУТ

**Частное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский реставрационно-строительный институт»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Б1.О.36 Практикум по интерактивным медиа**

**специальность**

**55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

**Специализация:**

**Режиссёр мультимедиа**

Нормативный срок освоения – 5 лет

*(форма обучения - очная)*

Квалификация выпускника-

**специалист**

Санкт-Петербург, 2024

Рабочая программа учебной дисциплины «**Практикум по интерактивным медиа**», компонента части, формируемой участниками образовательных отношений, основной профессиональной образовательной программы высшего образования - программы специалитета по направлению подготовки **55.05.01 Режиссура кино и телевидения, Специализация: Режиссёр мультимедиа**, форма обучения – очная, одобренной на заседании Учёного совета образовательной организации (протокол от 17.05.2024 № 5), утверждённой ректором Частного образовательного учреждения высшего образования «**Санкт-Петербургский реставрационно-строительный институт**» 17.05.2024, разработана с учётом рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы образовательной организации на 2024/2025 учебный год, утверждённых ректором образовательной организации 17.05.2024.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

- 1. Цели и задачи освоения дисциплины**
- 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**
- 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**
- 4. Объем дисциплины и виды учебной работы**
- 5. Содержание дисциплины**
  - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий**
  - 5.2. Содержание тем дисциплины**
- 6. Самостоятельная работа обучающихся**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**
- 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**
- 10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

*Цель освоения дисциплины «Практикум по интерактивным медиа»* – изучение основных направлений, концепций и фигур из истории медиаискусства.

*Задачи дисциплины:*

- освоение и профессиональное использование обучающимися традиционных и новых изобразительных возможностей для достижения высоких творческих результатов;
- обучение студентов самостоятельно разрабатывать и воплощать проекты, востребованные в современном медиатизированном мире, в том числе в пространстве современного искусства.

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Практикум по интерактивным медиа» относится к Обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) и преподается на 4 курсе в 8-м семестре.

Данная дисциплина реализуется на базе основных теоретических и профессиональных практических дисциплин подготовки режиссера мультимедиа.

## 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций ПК-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	<b>ПК-3.</b> Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> <b>ПК-3.1.</b> как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i> <b>ПК-3.2.</b> грамотно ставить задачу техническим службам; <b>ПК-3.3.</b> формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; <b>ПК-3.4.</b> 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;

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		<i>Владеет:</i> <b>ПК-3.5.</b> навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

#### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономический) часов. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 8-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов			
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам		
		7	8	
<b>Работа с преподавателем (контактные часы):</b>	<b>60</b>	–	<b>60</b>	
Теоретический блок:				
Лекции	–	–	–	
Практический блок:				
Практические и семинарские занятия	<b>60</b>	–	<b>60</b>	
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>48</b>	–	<b>48</b>	
<b>Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой</b>		–	✓	
<b>ВСЕГО</b>	<b>Акад час.</b>	<b>108</b>	–	<b>108</b>
	<b>З. е.</b>	<b>3</b>	–	<b>3</b>

#### 5. Содержание дисциплины

##### 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	Общая трудоемкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
<b>Тема 1.</b> Обзор некоторых мультимедиа программ	<b>4</b>	2	2
<b>Тема 2.</b> Технологии, содержащие принцип мультимедиа	<b>8</b>	4	4
<b>Тема 3.</b> Мультимедиа-контент	<b>10</b>	6	4
<b>Тема 4.</b> Интерактивный мультимедиа-контент	<b>10</b>	6	4
<b>Тема 5.</b> Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент	<b>10</b>	6	4
<b>Тема 6.</b> Разработка обучающимися собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов	<b>14</b>	6	8
<b>Тема 7.</b> Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов	<b>10</b>	6	4
<b>Тема 8.</b> Работа с видеоматериалом, снятым на хромакее	<b>12</b>	6	6

Название тем	Общая трудо-емкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 9. Работа с 3D-элементами	10	6	4
Тема 10. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн	10	6	4
Тема 11. Инфографика	10	6	4
<b>Промежуточная аттестация – зачет с оценкой</b>			
<b>ИТОГО за 8-й семестр</b>	<b>108</b>	<b>60</b>	<b>48</b>

## 5.2. Содержание тем дисциплины

### Тема 1. Обзор некоторых мультимедиа-программ

Обзоры программ по созданию мультимедиа-контента. Работа с мультимедиа и кино и анимации.

### Тема 2. Технологии, содержащие принцип мультимедиа

Разбор приёмов, в кино, анимации и иного рода контента, где используется техники мультимедиа.

### Тема 3. Мультимедиа-контент

Просмотр с обучающимися соответствующего мультимедиа-контента.

### Тема 4. Интерактивный мультимедиа-контент

Просмотр с обучающимися соответствующего интерактивного мультимедиа-контента.

### Тема 5. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент

Принципы сведения разного рода материалов в единый законченный кадр.

### Тема 6. Разработка обучающимися

собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов

Применение обучающимися полученных знаний в своих учебных работах. Технический контроль в работах обучающихся.

### Тема 7. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов

Настройка автоматического отслеживания перемещения камер и объектов на отснятом материале. Внедрение искусственных объектов в сцены с движущейся камерой.

### Тема 8. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее

Удаление фона за объектами съёмки. Создание собственного фона (декораций) за объектами съёмки. Разбор частых ошибок при съёмке хромакейных сцен.

### Тема 9. Работа с 3D-элементами

Базовые принципы создания трёхмерных объектов. Работа с трёхмерными слоями. Объединение элементов разных сред в единую законченную композицию.

### Тема 10. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн

Погружение в теорию и практику дизайна рекламы, телепередач и концертного оформления.

### Тема 11. Инфографика

Основы создания инфографики. Применение инфографики в научно-популярных, документальных и других средах.

## **6. Самостоятельная работа обучающихся**

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий по пройденным темам. На основе теоретических и практических знаний по дисциплине обучающийся самостоятельно выполняет упражнения по реализации собственного замысла по созданию аудиовизуального произведения с использованием технологий, содержащих принцип мультимедиа.

## **7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры» 7-8 октября 2009 г. / Науч. ред., сост. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010.

2. Маньковская, Н.Б., Бычков, В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК. 2011.

3. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре. – М.: ВГИК, 1973.

4. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. / Пер. с англ. / Под ред. С.И. Жданова. – М.: ГИТР, 2005.

5. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: Учебное пособие. / Ред.-сост. Е.Я. Басин. – М.: Смысл, 2002.

6. Эйзенштейн С.М. Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост., автор предисл. и коммент. Н.И. Клейман. – М.: Музей кино, Эйзенштейновский центр, 2002.

## **8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**

Обучающимся обеспечен доступ к электронно-библиотечным системам: «Айбукс» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>), Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ВГИКа. Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

## **9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

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

## **10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: лекционные аудитории, оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами, библиотеку, компьютерные классы.

<b>Оборудование в аудитории</b>	<b>Кол-во</b>
Плазменная панель LG LED TV 75" (189 см.)	1
Системный блок Хопёр	1
Манипулятор мышь Genius	1

Оборудование в аудитории	Кол-во
Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC)	
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) <b>Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</b> <b>Конфигурация системного блока:</b> <ul style="list-style-type: none"> <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> </ul> Монитор LG25UM58-P Наушники Sennheiser HD215	1 12          12 12
Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER Системный блок HP Z440 Монитор BENQ BL2420/T Клавиатура Genius KB-220E Манипулятор мышь HP Optical Наушники Sennheiser HD215 HDMI Switcher VS-161H	1 8 8 8 8 7 1
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) <b>Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</b> <b>Конфигурация системного блока:</b> <ul style="list-style-type: none"> <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> </ul> Монитор LG25UM58-P Наушники Sennheiser HD215	1 12          12 12