

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

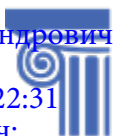
ФИО: Борзов Александр Александрович

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.34 Основы драматургии интерактивных 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 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

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле) дисциплины **Основы драматургии интерактивных медиа**

по направлению подготовки **Режиссер мультимедиа**

на 2019/2020 учебный год

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

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

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 от 20.05.2020г.

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)

1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

Основная цель – постижение основ нелинейной драматургии, особенностей интерактивной наррации в мультимедийных и виртуальных проектах, формирование навыков работы над сценариями основных форм интерактивных нарративных медиа.

Задачи дисциплины:

- дать представление о базовых вопросах нелинейной драматургии;
- ознакомить с характерными чертами интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа;
- научить специфике работы над сценарием, учитывающую участие в интерактивном рассказе;
- дать представление о различных стратегиях соединения интерактивности с повествованием;
- научить навыкам конструирования сюжета с учетом специфики интерактивного медиума (интерактивный фильм, интерактивное мультимедийное произведение, повествование в виртуальном окружении, онлайн повествование, интерактивная драма);
- научить пользоваться при производстве интерактивной мультимедийной продукции базовыми законами драматургии.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Основы драматургии интерактивных медиа» относится к базовой части основной образовательной программы, её изучение осуществляется на 4 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 - 8 семестр.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих профессиональных компетенций:

ОПК-4. Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.

Индикаторы:

Знает:

ОПК-4.1. знает особенности процесса наследования культурных ценностей;

ОПК-4.2. традиции мировой кинокультуры и отечественной киношколы;

Умеет:

– **ОПК-4.3.** объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах;

Владеет:

ОПК-4.4. аксиологическим (ценностным) подходом в оценке произведений искусства, явлений и процессов в сфере культуры;

ОПК-4.5. навыками оценки результатов собственной деятельности в контексте традиций отечественной культуры и художественных достижений мирового экранного искусства.

ОПК-5. Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

Индикаторы:

Знает:

ОПК-5.1. технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта;

ОПК- 2. художественные и технические средства создания мультимедийных произведений;

Умеет:

ОПК-5.3. генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы;

ОПК-5.4. использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения;

Владеет:

ОПК-5.5. владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.

ПКО-2 Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения в мультимедиа проектах.

Индикаторы:

Знает:

ПКО-2.1. аналитические системы интерактивных проектов;

Умеет:

ПКО-2.2. глубоко анализировать литературные произведения;

ПКО-2.3. создавать режиссёрскую экспликацию мультимедиа проекта;

ПКО-2.4. работать над драматургической основой мультимедиа проекта, разработать мультимедиа проект на основе литературного произведения или разработка оригинального сценария (совместно с драматургом);

Владеет:

ПКО-2.5. навыками режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.

Знает:

ПКО-2.1. аналитические системы интерактивных проектов;

Умеет:

ПКО-2.2. глубоко анализировать литературные произведения;

ПКО-2.3. создавать режиссёрскую экспликацию мультимедиа проекта;

ПКО-2.4. работать над драматургической основой мультимедиа проекта, разработать мультимедиа проект на основе литературного произведения или разработка оригинального сценария (совместно с драматургом);

Владеет:

ПКО-2.5. навыками режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.

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	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:		68	-	-	-	-	-	-	36	32
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 –зачет с оценкой		За	-	-	-	-	-	-	-	За
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 - 8 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. Эволюция драмы	2		2		
2	Тема 2. Драматургия аудиовизуальных произведений.	4		4		
3	Тема 3. Виды и жанры литературных и драматургических произведений.	4		4		
4	Тема 4. Характер персонажа.	10		10		
5	Тема 5. Сценарий как основа аудиовизуального произведения.	4		4		
РАЗДЕЛ 2. НЕЛИНЕЙНАЯ ДРАМАТУРГИЯ						
6	Тема 6. Понятие интерактивное мультимедийное произведение.	4		4		
7	Тема 7. Линейность и нелинейность в повествовании.	4		4		
8	Тема 8. Принципы нон-финито как предпосылки к интерактивности.	6		6		
9	Тема 9. Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности.	5		5		
10	Тема10. Персонаж и интерактивная среда. Взаимоотношение персонажа и зрителя – участника ИМП.	11		11		
11	Тема 11 Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета.	7		7		4
12	Тема 12. Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования.	7		7		
	ИТОГО	72		68		4

2.2.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Эволюция драмы. Сюжет с открытым финалом. Реальность и фантазия. Сюжет короткометражного фильма. Доминирование фабульного

или параболического (притчевого) характера сюжета. Сюжет мультипликационного, документального, рекламного фильма. Драматургические приемы, динамизирующие интерес зрителя. Сюжетная интрига. Смена эмоциональных регистров. Интермедии. Нарастание темы к концу сюжета.

Понятие композиции. Классическое построение произведения (экспозиция, завязка, кульминация, развязка). Другие композиционные приемы (воспоминание героя, параллельное развитие нескольких сюжетов и пр.).
Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 2. Драматургия аудиовизуальных произведений.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 3. Виды и жанры литературных и драматургических произведений.

Жанр как совокупность сюжетных, композиционных и стилистических приемов. Проблема чистоты жанра. Жанр как меняющаяся структура. Взаимопроникновение жанровых структур.

Виды и жанры неигровых аудиовизуальных произведений. Жанры документальных аудиовизуальных произведений. Жанры аудиовизуальных произведений научно-познавательного характера. Жанры интерактивных проектов.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 4. Характер персонажа.

Сюжет как развитие характера персонажа. Столкновение характеров. Типы героев. Герои мелодрам. Герои комедии. Герои мультфильмов. Проблема мотивации поступка персонажа.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 5. Сценарий как основа аудиовизуального произведения.

Сценарий как особая форма драматургии, сочетающая черты драмы и художественной прозы. Литературный сценарий. Синописис. Сценарный план и сценарная разработка. Режиссерский сценарий. Монтажные листы. Эволюция формы сценария. Возникновение аудиовизуальной драматургии. Разделение труда сценаристов на составителей сюжета и диалогов (титров). Диалоги в игровых сюжетах. Закадровый текст в неигровых сюжетах. Текст в рекламных роликах. Работа редактора со сценарием и текстом.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 6. Понятие интерактивное мультимедийное произведение.

Интерактивность-взаимодействие и взаимовоздействие. Реальный и виртуальный миры. Сходства и отличия. Интерактивность в виртуальном пространстве.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 7. Линейность и нелинейность в повествовании.

Повествование и наррация. Гипертекст как примитивная форма нелинейной драматургии. Литература и нелинейная драматургия. Типы сюжетов/фабул адаптируемых для интерактивного мультимедийного произведения.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 8. Принципы нон-финито как предпосылки к интерактивности.

Активность и пассивность аудитории для восприятия произведения искусства. Понятие «открытый финал». Незавершенность художественного образа произведения. Искусственная незавершенность автором отдельных композиционных элементов, сюжетных линий, характеристик персонажей.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 9. Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности.

Аристотелевская трактовка понятий «фабула» и «сюжет». Изотопия действия-путеводная нить в поиске смысла произведения. Изотопия представления-средства материализации, способствующие связыванию разнородной информации и работающие на интригу. Способы создания изотопии. Трактовка понятия «фабула» и «сюжет» по Брехту. Особенности построения интриги по Брехту.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 10. Персонаж и интерактивная среда. Взаимоотношение персонажа и зрителя – участника ИМП.

Проекция действий персонажа на реальность. Проекция реальности на личность участника ИМП. Взаимодействие. Метаморфизм персонажа. Создание персонажа ИМП-моделирование объекта.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 11. Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета.

Логическая завершенность эпизода. Ветвление сюжета. Блоки логистического выбора «ЕСЛИ БЫ» и система Станиславского. Действие выбора. Действие ожидания.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

Тема 12. Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования.

Сценарий интерактивного фильма, интерактивного мультимедийного произведения, web повествования, интерактивного повествования в виртуальном окружении, интерактивной драмы.

Формирование компетенции: ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.

2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция – консультация, видеолекция

Учебные просмотры – просмотры работ (сцен) студентов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов анимации и выявления того, на чем сделать акцент и проработать в процессе учебы.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине

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

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-4, ОПК-5, ПКО-2.	
2.	<i>Этапы формирования компетенций</i>	
	<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-4, ОПК-5, ПКО-2.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка практических заданий по темам.	ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение творческих заданий.	ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.
3.	<i>Показатели оценивания компетенций</i>	
	<u>Этап 1:</u>	- посещение практических занятий;

	Формирование базы знаний	- 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.	<i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% практических занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении практических заданий; - практические задания выполнены своевременно.
	<u>Этап 2:</u> 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.
	<u>Этап 3:</u> 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

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

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ОПК-4	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
2	ОПК-5	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет
3	ПКО-2	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет

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.

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).

Творческое задание

1. **Драматургия аудиовизуальных произведений.** Задание по теме: анализ драматургической структуры аудиовизуального произведения.

2. **Виды и жанры литературных и драматургических произведений.** Задание по теме: анализ драматургии и языка сценариев: художественного киносценария, документального киносценария, сценария интерактивного проекта.
3. **Сценарий как основа аудиовизуального произведения.** Задание по теме: освоение принципов и приемов написания текстов сценарного комплекса (сценарная заявка, синопсис, литературный сценарий).
4. **Линейность и нелинейность в повествовании.** Задание по теме: анализ способов линейного и нелинейного повествования в литературе и игровом кинематографе.
5. **Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности.** Задание по теме: анализ нелинейной структуры интерактивного нарратива.
6. **Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования.** Задание по теме: написание текстов сценарного комплекса (сценарная заявка, синопсис, литературный сценарий) для разных видов интерактивных медиа.

Зачет

Проходит в форме защиты практической работы.

Шкалы оценивания результатов обучения

•Оценивание результатов обсуждения

Зачтено/не зачтено

Зачтено:

- студент активно участвует в диспуте, демонстрирует яркие художественные результаты и творческую инициативу.

Незачтено:

- студент показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументировано и последовательно его излагать. Незачет может быть связан с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к обучению данной дисциплины.

Оценивание выполненных творческих (практических) заданий

Зачтено/не зачтено

Зачтено:

- студент показывает полные и глубокие знания программного материала.

Незачтено:

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

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

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.

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

1. Понятие драматургии. Виды драматургии.
2. Особенности аудиовизуальной драматургии.
3. Виды и жанры неигровых аудиовизуальных произведений.
4. Закон единства времени и места. Композиция античной драмы.
5. Понятие композиции. Классическое построение произведения (экспозиция, завязка, кульминация, развязка).
6. Задача и сверхзадача. Действие и контрдействие.
7. Аудиовизуальные и интерактивные мультимедийные произведения. Особенности драматургического построения. Сходства и отличия.
8. Событийные ряды в интерактивности повествования. Свойства и особенности.
9. Основные составляющие художественного образа в ИМП.
10. Форма и содержание в мультимедийных произведениях.
11. Понятие «фабула» и «сюжет» в классической (аристотелевской) драматургии.
12. Ветвление сюжета и синтетическое пространство ИМП.
13. Понятие «линейное» и «нелинейное» повествование.
14. Пространство и время в интерактивном нарративе.
15. Нелинейное повествование на базе традиционных медиа.

16. Гипертекст, как примитивная форма нелинейной драматургии.
17. Нелинейная структура интерактивного нарратива.
18. Влияние интерактивности на развитие драматургического конфликта.
19. Нарратив и игровой процесс.
20. Способы формирования нарратива в игровой среде.
21. Нелинейные структуры повествования в интерактивной драме.
22. Нелинейные структуры повествования в интерактивных фильмах.
23. Современные подходы к созданию интерактивного повествования на базе интеллектуальных систем.

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий и подготовка к зачету.

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.

7. 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.
8. 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.
9. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
10. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М. : б. и., 1981. - 85 с.
11. 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.
12. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства : учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

Дополнительная литература:

1. Дворко Н.И., Познин В.Ф., Кузнецов И.Р., Каурых А.Е. Основы режиссуры мультимедиа-программ: учебное пособие. СПб.: Изд-во СПбГУП, 2005.
2. Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа. Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа. Выпуск первый./Под ред. Н.И.Дворко.- СПб.: СПбГУКиТ, 2010.
3. Митта А. Кино между адом и раем, М.: Подкова, 2000.
4. Эфрос А.В. Профессия-режиссер.-М.: Искусство, 1978.

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 LTSCB WINENTLTSCBUPGRD 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.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - 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 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018 (лицензия СЗУ от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия СЗУ от 2019 года)- на 12 компьютеров	1 12 12 12
1015	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 №: 41012400000086 41012400000087 41012400000088 41012400000089	1 8

	41012400000090 41012400000091 41012400000092 41012400000093 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018 (лицензия СЗУ от 2018 года) – на 8 компьютеров -Microsoft Office 2016 (лицензия СЗУ от 2017 года)- на 8 компьютеров -Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия СЗУ от 2017 года)- на 8 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия СЗУ от 2018 года)- на 8 компьютеров -The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия СЗУ от 2017 года)- на 8 компьютеров	8 8 8 7 1
1017	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) - Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: - 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 <u>Программное обеспечение аудитории</u> -Adobe CC 2018 (лицензия СЗУ от 2019 года) – на 12 компьютеров -Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия СЗУ от 2019 года)- на 12 компьютеров	1 12 12 12

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.