

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Северо-Западный университет»**

**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, 2025

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

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.<br><a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>                                    | от 02.09.2019г. по 01.09.2020 г.   |
| ЭБС «Лань» контракт от сентября 2019 г.<br><a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>                                                  | сентябрь 2019-сентябрь 2020        |
| ЭБС «Айсбук» контракт 103-19-У от 20.05.2019<br><a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a> | от 20.05.2019г. по от 20.05.2020г. |

## 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<br>трудоемкость | Виды учебных занятий |                  |                   |    |
|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------|------------------|-------------------|----|
|                                                                     |                                                                                                   |                       | Лекции               | Прак.<br>занятия | Индив.<br>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:<br>- практические занятия (практические занятия с показом);<br>- обсуждения тем.                                                 | ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.                           |
|        | <u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний:<br>- подготовка к обсуждению практических заданий;<br>- подготовка практических заданий по темам. | ОПК-4, ОПК-5, ПКО-2.                           |
|        | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала:<br>- 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                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ведение конспекта занятий;</li> <li>- участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на практических занятиях;</li> <li>- наличие на практических занятиях требуемых материалов (конспекты лекций);</li> <li>- наличие выполненных самостоятельных заданий.</li> </ul>                                                                                                                                                                    |
|    | <u>Этап 2:</u><br>Формирование навыков практического использования знаний  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- правильное и своевременное выполнение практических заданий;</li> <li>- способность аргументировать свою точку зрения;</li> <li>- участие в обсуждении выполнения практических заданий.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                     |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- степень готовности к участию в практическом занятии</li> <li>- степень правильности составленных планов, тезисов, презентаций</li> <li>- степень активности и эффективности участия по итогам каждого практического занятия</li> <li>- успешное выполнение творческих заданий</li> </ul>                                                                                                                                                              |
| 4. | <b><i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i></b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|    | <u>Этап 1:</u><br>Формирование базы знаний                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- посещаемость не менее 90% практических занятий</li> <li>- наличие конспекта лекций по всем темам;</li> <li>- участие в обсуждении практических заданий;</li> <li>- практические задания выполнены своевременно.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                            |
|    | <u>Этап 2:</u><br>Формирование навыков практического использования знаний  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий;</li> <li>- способность самостоятельно выполнить практическое задание.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                      |
|    | <u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений;</li> <li>- в процессе обсуждения практических работ продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала, усвоены практические навыки;</li> <li>- творческие задания сделаны самостоятельно, в отведенное время.</li> </ul> <p><b>-ЗАЧЕТ</b></p> |

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

| № | Аббревиатура компетенций | Оценочные средства                                       |
|---|--------------------------|----------------------------------------------------------|
| 1 | ОПК-4                    | Обсуждения<br>Творческое (практическое) задание<br>Зачет |
| 2 | ОПК-5                    | Обсуждения<br>Творческое (практическое) задание<br>Зачет |
| 3 | ПКО-2                    | Обсуждения<br>Творческое (практическое) задание<br>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 LTSC 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. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>                                               | от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.   |
| ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>                                                      | от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.   |
| ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a> | от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г. |
| Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>     | бессрочно                          |

**6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ  
ДИСЦИПЛИНЫ**

| №           | Оборудование в аудитории                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Кол-во                                 |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>1014</b> | <p>- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)</p> <p>- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.</p> <p><b>Конфигурация системного блока:</b></p> <p>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz</p> <p>- оперативная память – 32 Gb</p> <p>-системный диск – SSD 254Gb</p> <p>-дата диск – SATA 1Tb</p> <p>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)</p> <p>-операционная система – Windows 10 64Bit</p> <p>- Монитор LG25UM58-P</p> <p>- Наушники Sennheiser HD215</p> <p><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b></p> <p>-<b>Adobe CC 2018</b> (лицензия СЗУ от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-<b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия СЗУ от 2019 года)- на 12 компьютеров</p> | <p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>12</p> |
| <b>1015</b> | <p>- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER</p> <p>- Системный блок HP Z440 №:</p> <p>41012400000086</p> <p>41012400000087</p> <p>41012400000088</p> <p>41012400000089</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <p>1</p> <p>8</p>                      |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                             |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|             | 41012400000090<br>41012400000091<br>41012400000092<br>41012400000093<br>- Монитор BENQ BL2420/T<br>- Клавиатура Genius KB-220E<br>- Манипулятор мышь HP Optical<br>- Наушники Sennheiser HD215<br>- HDMI Switcher VS-161H<br><br><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b><br>- <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия СЗУ от 2018 года) – на 8 компьютеров<br>- <b>Microsoft Office 2016</b> (лицензия СЗУ от 2017 года)- на 8 компьютеров<br>- <b>Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия СЗУ от 2017 года)- на 8 компьютеров<br>- <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия СЗУ от 2018 года)- на 8 компьютеров<br>- <b>The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия СЗУ от 2017 года)- на 8 компьютеров | 8<br>8<br>8<br>7<br>1       |
| <b>1017</b> | - Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)<br><br>- <b>Системный блок Dell</b> в комплекте с клавиатурой и мышью.<br><b>Конфигурация системного блока:</b><br>- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz<br>- оперативная память – 32 Gb<br>-системный диск – SSD 254Gb<br>-дата диск – SATA 1Tb<br>-графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)<br>-операционная система – Windows 10 64Bit<br><br>- Монитор LG25UM58-P<br>- Наушники Sennheiser HD215<br><br><b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b><br>- <b>Adobe CC 2018</b> (лицензия СЗУ от 2019 года) – на 12 компьютеров<br>- <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2018</b> (лицензия СЗУ от 2019 года)- на 12 компьютеров                       | 1<br><br>12<br><br>12<br>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.