

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

**«Мультимедийное повествование в цифровую
ЭПОХУ»**

Наименование ОПОП: Режиссер телевизионных фильмов, телепрограмм

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: режиссуры телевидения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 астроном. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 52,7 час.

самостоятельная работа: 55,3 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
посещение занятий, активная работа на занятии	7,8
творческое задание	7,8
тест	7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7
зачет с оценкой	8

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийное повествование в цифровую эпоху» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер телевизионных фильмов, телепрограмм» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Составитель(и):

Ю.Г. Воронцовская-Соколова, доцент кафедры режиссуры телевидения, канд. искусствоведения, кафедры

Рецензент(ы):

Е.Г. Плугатырева, профессор

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры телевидения

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

М.Д. Баркан

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

формирование системы представлений об особенностях интерактивного повествования и тенденциях его развития в цифровую эпоху, формирование навыков создания интерактивной повествовательной среды.

Задачи дисциплины:

1. Изучить основные выразительные художественные и технические средства современного производства, интерактивные технологии.
2. Освоить способы решения технологических задач при создании интерактивной среды.
3. Проанализировать выразительные возможности повествования на интерактивном телевидении.
4. Формирование представления о понятийном аппарате, используемом при создании интерактивных программ.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Работа режиссера с актером и неактером

Творческо-производственная практика

Художественное решение телевизионных фильмов и программ

Звуковое решение телевизионных фильмов и программ

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Техника и технология телевизионного производства

Кинооператорское мастерство

Мастерство актера

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Общепрофессиональные компетенции

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.

ОПК-5.4 — Применяет разнообразные выразительные художественные и технические средства для воплощения авторского замысла в процессе создания телевизионного фильма/телепрограммы, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

Знает: основные принципы построения интерактивного повествования

Умеет: применять разнообразные выразительные средства интерактивного повествования для воплощения авторского замысла в процессе создании фильма или телепрограммы

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: творческо-производственный.

ПК-2 — Способен применять технологические возможности и технические средства современного кино-,телепроизводства для создания синтетического образа телепроизведения.

ПК-2.3 — Применяет современные интерактивные технологии для создания композиционно выверенного синтетического образа.

Знает: современные интерактивные технологии

Умеет: анализировать особенности взаимодействия зрителя с интерактивным контентом

Владеет: навыками создания композиционно выверенного синтетического образа

Вид деятельности: творческо-производственный.

ПК-2 — Способен применять технологические возможности и технические средства современного кино-,телепроизводства для создания синтетического образа телепроизведения.

ПК-2.5 — Создает новые аудиовизуальные телепроизведения, вырабатывая оптимальные способы решения технологических задач .

Знает: способы решения технологических задач при создании интерактивной среды

Умеет: определять и применять оптимальные способы решения технологических задач

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 астроном. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 52,7 час.

самостоятельная работа: 55,3 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7
зачет с оценкой	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	7	8	Итого
Лекции	12	0	12
Практические	12	24	36
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	24	20	44
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	7,6	11,3
Итого	53,7	53,6	107,3

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Эстетика и технология

Понятие эстетики и технологии.Этапы развития эстетик телевидения и видео, которые закономерно совпадают с техническими и технологическими этапами развития

видео. Специфика эстетики видео (видеоэстетики), ее основные художественные и технологические особенности.

Нарратив как структура, организующая знание и как форма, организующая опыт.

Тема 2. Творческий подход, инновации и технологии

Инновации и технологии в реализации творческого замысла режиссера. Подготовка работ для демонстрации на хостингах Интернета. Влияние развития СМИ на повествование в образовании. Повествовательные структуры. Оценка с помощью историй. Превращение заданий в истории. История в создании тестовых заданий. Компоненты повествования: ракурс, персонажи, контекст, образы, язык. Разработка структуры сюжета. Структура – шаблон истории. Путешествие героя как наиболее распространенная сюжетная модель образовательных игр.

Тема 3. Интерактив. Интерактивность

Виртуальная реальность. Интерактивное телевидение. Включение интерактивного взаимодействия со зрителями и посетителями Интернет каналов на аналитических и развлекательных программах. Обучающие мультимедиа и гипермедиа. Игровой процесс и повествование как способы мотивации в образовании. Цифровые образовательные игры. Мобильные СМИ. Интерактивное телевидение. Виды взаимодействия. Основные элементы образовательной игры: эпос, игровой процесс, обучение.

Тема 4. Общие тенденции развития киноязыка. Медиа, интерактивные медиа

Современные тенденции развития киноязыка. Мультимедийные аспекты современного искусства: синтез художественных средств и новых технологий. Модели игрока Бартла (Bartle). Вопросник как способ персонализации. Нарративный парадокс. Теория возникающего повествования. Управление сюжетом. Контроль повествования. Оценка эффективности обучения в образовательных играх.

Тема 5. Общие тенденции развития киноязыка. Компьютерные технологии в деятельности режиссера

Классификация и система компьютерных технологий в области кино и телевидения. Применение новых компьютерных технологий в деятельности режиссера при создании АВП. Спецэффекты. Техники, приемы и способы креативного процесса при создании образовательной игры в интерактивных средах. Разработка темы и ключевых элементов повествования. Графический дизайн. Инфографика. Видео. Анимация. Звук. Дизайн интерфейса и опыт пользователя.

Тема 6. Общие тенденции эволюции киноязыка. Звуковое оформление аудиовизуального произведения

Современные тенденции звукового оформления аудиовизуального произведения различной жанровой направленности. PowerPoint, Keynote, Adobe Captivate. Game Maker. Языки программирования. ООП-модель проекта. Flash-программирование. CGI (computer-generated imagery), программная анимация. Система learn2work. Система «ARIS». GPS-поддержка карт, QR-коды.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Эстетика и технология	3	0	0	3	0	0	6
2	Творческий подход, инновации и технологии	3	0	0	3	0	0	6
3	Интерактив. Интерактивность	6	0	0	6	0	0	12
4	Общие тенденции развития киноязыка. Медиа, интерактивные медиа	0	0	0	6	0	0	6
5	Общие тенденции развития киноязыка. Компьютерные технологии в деятельности режиссера	0	0	0	9	0	0	9
6	Общие тенденции эволюции киноязыка. Звуковое оформление аудиовизуального произведения	0	0	0	9	2	0	11
	ВСЕГО	12	0	0	36	2	0	50

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мультимедийное повествование в цифровую эпоху» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Эстетика и технология».	3
2	Тема: «Творческий подход, инновации и технологии».	3
3	Тема: «Интерактив. Интерактивность».	6
4	Тема: «Общие тенденции развития киноязыка. Медиа, интерактивные медиа».	6
5	Тема: «Общие тенденции развития киноязыка. Компьютерные технологии в деятельности режиссера».	9
6	Тема: «Общие тенденции эволюции киноязыка. Звуковое оформление аудиовизуального произведения».	9

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Мультимедийное повествование в цифровую эпоху».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
посещение занятий, активная работа на занятии	7,8
творческое задание	7,8
тест	7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7
зачет с оценкой	8

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примерный перечень творческих заданий (7 семестр):

1. Создание концепции обещающей многоуровневой игры.
2. Организация интерактивной программы «часы».
3. Организация интерактивной программы «мороринг».
4. Создание сюжетной модели образовательных игр.

Перечень творческих заданий (8 семестр):

1. Взаимодействие MM форматов Animatecc, Aftereffect
2. Написание сценария в AS 3.0.
3. Создание базового конструктора скрипта.
4. Сохранение проекта для разных платформ и операционных систем.

Примеры тестовых заданий.

Тест №1

Изучая проблему взаимоотношений новых технологий с художественным творчеством в сфере аудиовизуальной культуры, имеют в виду три группы феноменов:

1. Аппаратура для производства, тиражирования и распространения аудиовизуальной продукции
2. Организационно-технические правила создания аудиовизуального произведения
3. Творческие правила создания аудиовизуального артефакта
4. Качество подготовки специалистов

Гезамткунстверк– это...

- 1.Аудиовизуальное произведение
- 2.Художественное произведение
- 3.Единое художественное произведение
- 4.Верный ответ не указан

Форма интерактивности, в которой участие пользователя сводится к манипулированию путями, которые заранее определены и представлены историей. Однако меняется позиция пользователя: он представляется уже как житель мира истории

1. Внутренняя – ознакомительная
2. Внешняя – ознакомительная
3. Внешняя – онтологическая
4. Внутренняя – онтологическая

Тест №2

Принцип новых медиа, который включает в себя множество компонентов с собственной идентичностью, которые могут всевозможным образом комбинироваться, составляя более крупные объекты-это

1. Модульность
2. Автоматизация
3. Схематичность
4. Числовое представление

Процесс, в ходе которого компьютер просчитывает все кадры результирующего выходного видеофайла, то есть выполняет заданную программу по созданию того или иного изображения

1. Кеинг
2. Рендеринг
3. Микшер
4. Полиэкрэн

Где располагается многоканальный звук в формате DTS

1. в пространстве между краем плёнки и перфорацией
2. в пространстве между перфорациями
3. на диске CD-ROM.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов к зачету в 7 семестре:

1. Дж. Брунер: два подхода к природе человеческого разума: информационный и культурологический.
2. Влияние развития СМИ на виды повествования в образовании.
3. Повествовательные структуры.
4. Компоненты повествования: ракурс, персонажи, контекст, образы, язык.
5. Путешествие героя как наиболее распространенная сюжетная модель образовательных игр.
6. Виды взаимодействия.
7. Основные элементы образовательной игры: эпос, игровой процесс, обучение.
8. Влияние современных технологий на эстетику АВП.
9. Принципы стандартизации в ТВ производстве
10. Система синхронизации в ТВ производстве
11. Экранные и мультимедийные технологии.
12. Интерактивность в современном телевидении.
13. ПЗС-матрицы.
14. Иммерсивность.
15. Правила при цейтраферной съёмке.
16. Использование квадрокоптеров при создании АВП.
17. Интерактивный документальный фильм, технологии создания.
18. Интерактивный нарратив.
19. Мортон Хейлиг и виртуальная реальность.

Перечень вопросов к зачету с оценкой в 8 семестре:

1. Персонализация и адаптация цифровых образовательных игр
2. Модели игрока Бартла (Bartle).
3. Нарративный парадокс. Теория возникающего повествования.
4. Дизайн интерфейса и опыт пользователя.
5. Разработка темы и ключевых элементов повествования.
6. Графический дизайн. Инфографика. Типографика. Видео. Анимация. Звук.
7. Современные средства и технологии реализации интерактивного повествования в образовании. (PowerPoint, Adobe Captivate. Game Maker.
8. Языки программирования. ООП-модель проекта.
9. Flash-программирование. (CGI (computer-generated imagery), программная анимация.Cinema 4-D.)
10. Современные системы оптических преобразователей
- 11.Использование светового оборудования в помещениях
- 12.Использование светового оборудования на открытом пространстве
- 13.Различные типы объективов: стратегия использования
- 14.Многоканальный звук в ТВ
- 15.Общие тенденции развития киноязыка.
- 16.Медиа, интерактивные медиа
- 17.NEW MEDIA
- 18.Основные повествовательные элементыв интерактивном проекте
- 19.Компьютерные технологии в деятельности режиссера
- 20.Мир дополненной реальности. Создание
- 21.Звуковое оформление АВП
- 22.Dolby Stereo, Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	14	1	14
Творческое задание	24	1	24
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	14	1	14
Творческое задание	24	1	24
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Познин В.Ф. Экранное пространство и время. Психология восприятия: - Санкт-Петербург : Изд-во СПбГУКиТ, 2012. - 158 с. - ISBN 978-5-94760-125-1
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Потемкин, С. В. Эстетика видео, телевидения и язык кино [Электронный ресурс] / С. В. Потемкин ; ред.: В. И. Потемкин, Л. Н. Горбачева ; С.-Петерб. гос. ун-т кино и телев. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2011. - 111 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/345.pdf>
3. Телевидение : учебник для вузов / В. Е. Джакония [и др.] ; ред. В. Е. Джакония. - 3-е изд. перераб. и доп. - М. : Радио и связь, 2004. - 616 с. : ил. - ISBN 5-256-01542-7. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Таркус, Е. А. Интерактивная нарративная реклама : учебное пособие / Е. А. Таркус ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 33 с. : ил. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : электронный.
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/297.pdf>
5. Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа : сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа /ред. Н. И. Дворко. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 164 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации.
http://books.gukit.ru/pdf//Archive/2010_Interaktivnoe_povestvovanie_i_rezhissura_multimedia.pdf

7.2. Интернет-ресурсы

1. Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ».
2. Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
3. Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека».
4. Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск».
5. Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино».
6. Independent Games Festival. Finalists and winners
7. IDFA DocLab/Projects
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций
9. NFB/Interactive

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Cinema 4D Studio
Adobe Premiere Pro
Microsoft Office
Autodesk 3D Studio Max

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемой дисциплины. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы. Обучающемуся важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе.

Формируя понятийный аппарат, студент уже на начальном этапе освоения знаний данного курса получает возможность уяснить место конкретной изучаемой темы или проблемы в рамках предметного поля всей учебной дисциплины.

Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия и своевременно выполнять практические задания преподавателя.

Перечень и объем литературы, необходимый для изучения данной дисциплины определяется программой курса и рекомендациями преподавателя.

Самостоятельная работа обучающихся, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Результаты самостоятельной работы контролируются и курируются преподавателем и учитываются при аттестации обучающихся на зачете.