

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

«Программирование интерактивного проекта»

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа  
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
Форма обучения: очная  
Факультет: экранных искусств  
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 астроном. час. / 4 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 59,7 час.  
самостоятельная работа: 48,3 час.

| Вид(ы) текущего контроля                                                                                          | Семестр (курс) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| активность на практических занятиях                                                                               | 8              |
| контрольная работа                                                                                                | 7              |
| подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию | 7,8            |
| посещение практических занятий                                                                                    | 7              |
| творческое задание                                                                                                | 8              |
| участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной                                | 7,8            |
| Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты                                                          | Семестр (курс) |
| зачет                                                                                                             | 7              |
| зачет с оценкой                                                                                                   | 8              |

Рабочая программа дисциплины «Программирование интерактивного проекта» 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 мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

Гайлюнас С.В., доцент каф. РежММиА кафедры

Литовская И.В., доцент каф. РежММиА кафедры

**Рецензент(ы):**

Кайгородов А., Директор Green FX

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

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:

Подготовить студентов в области программирования интерактивного проекта применительно к решению создания авторского инструмента для интерактивного проекта.

### Задачи дисциплины:

- дать представление об основных языках программирования
- ознакомить с техникой и приемами программирования
- ознакомить с техникой и приемами конструирования авторского инструментария
- сформировать практические навыки работы с современными языками программирования
- освоение основного понятийного аппарата, используемого при программировании
- развитие творческой фантазии
- обучение профессиональному анализу
- научиться реализовывать художественный образ, используя различные языки программирования

## 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:

- Компьютерная графика и анимация
- Компьютерные музыкальные технологии
- Современные технологии
- Творческо-производственная практика
- Техника и технология медиа производства
- Звуковое решение аудиовизуального произведения
- Кинооператорское мастерство
- Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса
- Основы живописи и рисунка
- Работа режиссера с актером и неактером при создании мультимедийного произведения
- 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 для воплощения авторского замысла разнообразные средства художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

**Знает:** технологический процесс написания программы

**Умеет:** прописывать элементарные программы, применять на практике техники и приемы конструирования авторского инструментария

**Владеет:** программированием применительно к интерактивным мультимедийным

проектам

### Профессиональные компетенции

**Вид деятельности: творческо-производственный.**

ПК-3 — Способен использовать в процессе создания мультимедийного произведения современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложнокомбинированного пространства мультимедийного произведения.

ПК-3.4 — Создает художественный образ, используя различные языки программирования.

**Знает:** языки программирования

**Умеет:** создавать художественный образ, используя различные языки программирования

**Вид деятельности: творческо-производственный.**

ПК-3 — Способен использовать в процессе создания мультимедийного произведения современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложнокомбинированного пространства мультимедийного произведения.

ПК-3.6 — Создает новые мультимедийные произведения, вырабатывая оптимальные способы решения технологических задач .

**Знает:** основные понятия программирования, техники и приемы программирования

**Умеет:** практически работать с современными языками программирования, вырабатывая наиболее эффективные 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: 59,7 час.

самостоятельная работа: 48,3 час.

| Вид(ы) текущего контроля                                 | Семестр (курс) |
|----------------------------------------------------------|----------------|
| контрольная работа                                       | 7              |
| 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                                 | 0           | 0           | 0            |
| Практические                           | 24          | 24          | 48           |
| Индивид. занятия                       | 3           | 3           | 6            |
| Консультации                           | 3           | 2           | 5            |
| Самостоятельная работа                 | 20          | 17          | 37           |
| Самостоятельная работа во время сессии | 3,7         | 7,6         | 11,3         |
| <b>Итого</b>                           | <b>53,7</b> | <b>53,6</b> | <b>107,3</b> |

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### **Тема 1. Основные понятия алгоритмизации**

Алгоритм: определение, виды, свойства, разработка

### **Тема 2. Логические основы алгоритмизации**

Способы задания алгоритмов. Типы ошибок в алгоритмах. Определение программирования.

### **Тема 3. Языки и системы программирования**

Языки программирования: определение, виды. Ассемблер. Машинно-независимые языки. Язык высокого уровня. Программа-интерпретатор. Программа-компилятор.

### **Тема 4. Методы программирования**

Определение программы. Программа-интерпретатор и программа-компилятор. Объектно-ориентированное программирование. Модульность. Модульное программирование.

### **Тема 5. Основные элементы языка**

Переменная: определение и типы. Константа. Числовые данные.

### **Тема 6. Операторы языка**

Типы операторов. Арифметические выражения. Циклы: определение и виды.

### **Тема 7. Массивы**

Массив: определение, виды, размерности. Элементы массивов. Циклы.

### **Тема 8. Строки и множества**

Символьный тип и строковый тип: определения и особенности. Представление строк. Индексы.

### **Тема 9. Организация ввода-вывода данных. Работа с файлами**

Ввод-вывод данных: понятие и элементы. Структуры данных (стек, очередь).

### **Тема 10. Процедуры и функции**

Оператор return. Работа функций. Функции высшего порядка. Служебные слова для заголовков функций и процедур. Аргумент функции.

### **Тема 11. Библиотеки подпрограмм**

Виды параметров подпрограмм. Язык программирования Паскаль. Структурное программирование. Модульное программирование. Объектно-ориентированное программирование. Метод. Объект. Класс.

### 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     | Основные понятия алгоритмизации                   | 0        | 0                           | 0                   | 3                    | 0                                 | 0                      | 3         |
| 2     | Логические основы алгоритмизации                  | 0        | 0                           | 0                   | 3                    | 0                                 | 0                      | 3         |
| 3     | Языки и системы программирования                  | 0        | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 6         |
| 4     | Методы программирования                           | 0        | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 6         |
| 5     | Основные элементы языка                           | 0        | 0                           | 0                   | 3                    | 0                                 | 0                      | 3         |
| 6     | Операторы языка                                   | 0        | 0                           | 0                   | 3                    | 0                                 | 3                      | 6         |
| 7     | Массивы                                           | 0        | 0                           | 0                   | 3                    | 0                                 | 0                      | 3         |
| 8     | Строки и множества                                | 0        | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 6         |
| 9     | Организация ввода-вывода данных. Работа с файлами | 0        | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 0                      | 6         |
| 10    | Процедуры и функции                               | 0        | 0                           | 0                   | 3                    | 0                                 | 0                      | 3         |
| 11    | Библиотеки подпрограмм                            | 0        | 0                           | 0                   | 6                    | 0                                 | 3                      | 9         |
|       | <b>ВСЕГО</b>                                      | <b>0</b> | <b>0</b>                    | <b>0</b>            | <b>48</b>            | <b>0</b>                          | <b>6</b>               | <b>54</b> |

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Программирование интерактивного проекта» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

| № п/п | Тематика практических занятий (семинаров) | Трудоемкость (час.) |
|-------|-------------------------------------------|---------------------|
| 1     | Основные понятия алгоритмизации           | 3                   |
| 2     | Логические основы алгоритмизации          | 3                   |
| 3     | Языки и системы программирования          | 6                   |
| 4     | Методы программирования                   | 6                   |
| 5     | Основные элементы языка                   | 3                   |
| 6     | Операторы языка                           | 3                   |

|    |                                                   |   |
|----|---------------------------------------------------|---|
| 7  | Массивы                                           | 3 |
| 8  | Строки и множества                                | 6 |
| 9  | Организация ввода-вывода данных. Работа с файлами | 6 |
| 10 | Процедуры и функции                               | 3 |
| 11 | Библиотеки подпрограмм                            | 6 |

## 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 «Программирование интерактивного проекта».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

| Вид(ы) текущего контроля                                                                                          | Семестр (курс) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| активность на практических занятиях                                                                               | 8              |
| контрольная работа                                                                                                | 7              |
| подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию | 7,8            |
| посещение практических занятий                                                                                    | 7              |
| творческое задание                                                                                                | 8              |
| участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной                                | 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)

Для проведения входного контроля используется форма собеседования.

Собеседование – проверка знаний по базовым вопросам.

Перечень основных тем для собеседования.

1. Понятие синтетичности в искусстве. Творчество и технологии.
2. Медиа, new Media, мультимедиа. Основные определения.
3. Области применения мультимедиа.
4. Мультимедийное произведение. Основные понятия.
5. Понятие «интерактивность». Особенности интерактивного мультимедийного произведения.
6. Понятие интерактивности в контексте повествования.
7. Области применения интерактивного мультимедиа.
8. Этапы создания аудиовизуального произведения с использованием визуальных эффектов, компьютерной графики и анимации.
9. Этапы создание макета интерактивного мультимедийного произведения.

10. Этапы создание интерактивного мультимедийного произведения
11. Эстетические принципы и выразительные средства экранной режиссуры.

## **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Вопросы для подготовки к контрольной работе:

1. Алгоритм: определение, виды, свойства, разработка
2. Способы задавания алгоритмов. Типы ошибок в алгоритмах. Определение программирования.
3. Языки программирования: определение, виды. Ассемблер. Машинно-независимые языки. Язык высокого уровня. Программа-интерпретатор. Программа-компилятор.
4. Определение программы. Программа-интерпретатор и программа-компилятор. Объектно-ориентированное программирование. Модульность. Модульное программирование.
5. Переменная: определение и типы. Константа. Числовые данные.
6. Типы операторов. Арифметические выражения. Циклы: определение и виды.

Контрольная работа средство проверки умений применять полученные знания для решения задач определенного типа по теме или разделу

Комплекты заданий для контрольных работ 7 сем.:

Контрольная работа «Логические основы алгоритмизации»:

1. Разработка концепции компьютерной игры
2. Разработка концепции Настольной игры

Темы творческих заданий 8 сем.

1. Разработка концепции игрового приложения
2. Разработка концепции браузерной игры.

## **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Примерные вопросы к зачету 7 семестр:

1. Основные понятия алгоритмизации?
2. Что предшествует разработке алгоритма?
3. Каким способом может быть задан алгоритм?
4. Какими могут быть алгоритмы по структуре выполнения?
5. Что выполняет Программа-компилятор.
6. Что понимается под основным циклом?
7. Что такое массив?
8. Какие циклы называются вложенными циклами?
9. Где указывается тип значения, возвращаемый функцией?
10. Истинно ли следующее утверждение: когда функция возвращает значение, ее вызов можно ставить справа от знака операции присваивания?
11. Применение слоев в растровой графике.
12. Применение каналов в растровой графике.
13. Программы создания анимации на основе растровой графики.
14. Программы создания анимации на основе векторной графики.

Примерные вопросы к зачету с оценкой 8 семестр:

1. Алгоритм: определение, виды, свойства, разработка
2. Способы задавания алгоритмов. Типы ошибок в алгоритмах. Определение программирования.



3. Языки программирования: определение, виды. Ассемблер. Машинно-независимые языки.
4. Определение программы. Программа-интерпретатор и программа-компилятор.
5. Переменная: определение и типы. Константа. Числовые данные.
6. Типы операторов. Арифметические выражения. Циклы: определение и виды.
7. Массив: определение, виды, размерности. Элементы массивов. Циклы.
8. Символьный тип и строковый тип: определения и особенности. Представление строк.
7. Индексы.
9. Ввод-вывод данных: понятие и элементы. Структуры данных (стек, очередь).
10. Оператор return. Работа функций. Функции высшего порядка. Служебные слова для заголовков функций и процедур. Аргумент функции.
11. Виды параметров подпрограмм. Язык программирования Паскаль.
12. Структурное программирование.
13. Модульное программирование.
14. Объектно-ориентированное программирование. Метод. Объект. Класс.
15. Язык высокого уровня.
16. Программа-интерпретатор
17. Программа-компилятор.

#### 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) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------|------------------|
| <b>Семестр 7</b>                                                                                                  |                                              |                                    |                  |
| Обязательная аудиторная работа                                                                                    |                                              |                                    |                  |
| посещение практических занятий                                                                                    | 3                                            | 16                                 | 48               |
| Обязательная самостоятельная работа                                                                               |                                              |                                    |                  |
| контрольная работа                                                                                                | 22                                           | 1                                  | 22               |
| Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)                                            |                                              |                                    |                  |
| Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной                                | 10                                           | 1                                  | 10               |
| Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию | 10                                           | 1                                  | 10               |
| ИТОГО в рамках текущего контроля                                                                                  | 70 баллов                                    |                                    |                  |
| ИТОГО в рамках промежуточной аттестации                                                                           | 30 баллов                                    |                                    |                  |
| ВСЕГО по дисциплине за семестр                                                                                    | 100 баллов                                   |                                    |                  |
| <b>Семестр 8</b>                                                                                                  |                                              |                                    |                  |
| Обязательная аудиторная работа                                                                                    |                                              |                                    |                  |
| активность на практических занятиях                                                                               | 3                                            | 16                                 | 48               |
| Обязательная самостоятельная работа                                                                               |                                              |                                    |                  |
| творческое задание                                                                                                | 22                                           | 1                                  | 22               |
| Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)                                            |                                              |                                    |                  |
| Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию | 10                                           | 1                                  | 10               |
| Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной                                | 10                                           | 1                                  | 10               |
| 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**

| <b>Шкала по БРС</b> | <b>Отметка о зачете</b> | <b>Оценка за экзамен,<br/>зачет с оценкой</b> |
|---------------------|-------------------------|-----------------------------------------------|
| 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. Мезенцев, К. Н. Мультиагентное моделирование в среде NetLogo [Электронный ресурс] : учебное пособие / К. Н. Мезенцев. - 1-е изд. - [Б. м.] : Лань, 2015. - 176 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/68458/#1>
2. Воскобойников, Ю. Е. Основы вычислений и программирования в пакете MathCAD PRIME [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Ю.Е. Воскобойников, А.Ф. Задорожный. — Санкт-Петербург : Лань, 2016. — 224 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/72977/#1>
3. Тюкачев, Н. А. C#. Программирование 2D и 3D векторной графики [Электронный ресурс] / Н.А. Тюкачев, В.Г. Хлебостроев. — Санкт-Петербург : Лань, 2017. — 320 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/94750/#1>
4. Тюкачев, Н. А. C#. Основы программирования [Электронный ресурс] / Н.А. Тюкачев, В.Г. Хлебостроев. — Санкт-Петербург : Лань, 2017. — 272 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/94749/#1>
5. Затонский, А. В. Моделирование объектов управления в MatLab [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. В. Затонский, Л. Г. Тугашова. - 1-е изд. - [Б. м.] : Лань, 2019. - 144 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/111915/#1>
6. Макгаврен, Джей. Изучаем Ruby [Текст] : пер. с англ. / Д. Макгаврен. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 528 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Кудинов, Ю. И. Основы современной информатики [Электронный ресурс] : учебное пособие / Ю. И. Кудинов, Ф. Ф. Пашенко. - 5-е изд., стер. - [Б. м.] : Лань, 2018. - 256 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
8. Аббасов, И. Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 [Текст] : [учебное пособие] / И. Б. Аббасов. - 3-е изд., перераб. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 186 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Стиллмен, Э. Изучаем C# [Текст] : пер. с англ. / Э. Стиллмен, Д. Грин. - 3-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 816 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
10. Лафоре, Роберт. Структура данных и алгоритмы в JAVA [Текст] : пер. с англ. / Р. Лафоре. - 2-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 704 с. : ил.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

- 11 Кудинов, Ю. И. Основы современной информатики : учебное пособие / Ю. И. Кудинов, Ф. Ф. Пашенко. — 5-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 256 с. — ISBN 978-5-8114-0918-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/213647>

## 7.2. Интернет-ресурсы

1. Ibooks
2. E.lanbook
3. Books.GUKiT

## 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Программирование интерактивного проекта» не предусмотрено.

## 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>

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

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

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

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

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

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. 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. Прежде всего, при изучении такой дисциплины как «Программирование интерактивного проекта», следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «новые медиа», «интерактивность», «интерактивное кино», «гипертекст», «виртуальная реальность» и другие. Важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе. Помимо освоения понятийного аппарата, студенты должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. А так как подавляющее большинство проектов – англоязычные, очень важным фактором для глубокого понимания дисциплины становится знание английского языка.

Немаловажное значение имеет также ознакомление обучающихся с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении занятий студенты должны активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

Эволюция интерактивного повествования демонстрирует разные подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума. За последние 30 лет мы наблюдаем динамичное развитие самих форм повествования: коллекции текстовых фрагментов и связей в гипертекстовой литературе; опыт приключенческих игр в Interactive Fiction; геймплей, управляемый историей, подобный игре «Half-Life 2» (Valve Corporation, 2004); одноактная драма «Façade» (Procedural Arts LLC, 2005) на базе интеллектуальных систем и другие. В основе этих форм лежат различные модели, делающие историю интерактивной, различные способы взаимодействия пользователя с контентом цифрового медиума.

Интерактивность — обобщенный термин, пришедший к нам из английского от слова *interaction*, которое в переводе означает «взаимодействие». Применительно к новым медиатехнологиям выделяют два подхода к пониманию интерактивности: 1) коммуникативный, в котором интерактивность определяется как взаимоотношение между коммуникаторами и сообщениями, предназначенными для обмена, и 2) подход в контексте медиасреды, в котором интерактивность рассматривается не с позиций коммуникации, а с позиций опыта пользователя — участника.

В статье «Interactivity». Tracking a New Concept in Media and Communication Studies» Дженс Ф. Дженсен определяет интерактивность как меру «потенциальной способности средств информации давать возможность пользователю оказывать влияние на содержание и/или форму опосредованной передачи информации».

Среди зарубежных теоретиков и практиков интерактивного повествования рассмотрение понятия «интерактивность» порождает многочисленные дебаты. В определенной степени различие в трактовках понятия зависит от того, какая форма повествования посредством цифровых медиа является объектом исследования теоретика.

Крис Кроуфорд (компьютерные игры). Теоретик и практик геймдизайна использует в определении интерактивности метафору устного разговора. Интерактивность, по его мнению, является «циклическим процессом между двумя или более активными агентами, в котором каждый агент попеременно слушает (распознает вход), думает (обрабатывает вход) и говорит (генерирует выход)» (адаптация). Он считает, что интерактивный текст – текст, который предлагает выбор пользователю. По мнению Кроуфорда, «каждое интерактивное приложение должно давать пользователю разумное количество выбора. Нет выбора, нет интерактивности.

Это ... абсолютный, бескомпромиссный принцип».