

# 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

### «Создание 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 216 астроном. час. / 8 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 88,3 час.  
самостоятельная работа: 127,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад ( презентация)	6,7,8
контрольная работа	6
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение лекций	6
посещение практических занятий	6,8
посещение практического занятия	7
работа над курсовой работой, защита	8
творч задание	7
творческое задание	6
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	6,7
экзамен	8
курсовая работа	8



Рабочая программа дисциплины «Создание 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):**

О.В. Ефимова , доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

И.И. Ефимов , доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

В.П. Безменников, старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

**Рецензент(ы):**

И.В.Евтеева , ,  
проф., кандидат искусствоведения, профессор

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:

Приобретение углубленных знаний и практических навыков по созданию интерактивного нарративного проекта.

### Задачи дисциплины:

1. Раскрыть особенности современной практики конструирования интерактивной вымышленной и невымышленной реальности в сети Интернет, потенциал ее дальнейшего развития.
2. Дать углубленное представление о задачах и функциях разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта (замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.).
3. Научить основным принципам дизайна интерфейса мультимедийного произведения.
4. Научить реализации цифрового медиума на различных этапах создания проекта: предпродакшн, продакшн и постпродакшн.
5. Получить углубленное представление об особенностях производства различных видов гипермедийной продукции: гипервидео, веб-проектов, интерактивного повествования на базе мобильных устройств.
6. Освоить методы обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов;
7. Дать представление о специфике производства в условиях многоплатформенной коммуникации.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Звуковое решение аудиовизуального произведения

Кинооператорское мастерство

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

### 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-3.5 — Учитывает стилевые и технологические особенности интерактивного произведения, создает мультимедийный проект.

**Знает:** особенности производства различных видов интерактивной аудиовизуальной продукции, задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта

**Умеет:** создавать интерактивный проект, учитывая стилевые особенности

интерактивного повествования, принимать художественно-творческие решения с учетом современных экономических и технических требований

**Владеет:** навыками создания интерактивных проектов различной жанровой и стилистической направленности

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 216 астроном. час. / 8 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 88,3 час.

самостоятельная работа: 127,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	6,7
экзамен	8
курсовая работа	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	8	Итого
Лекции	12	0	0	12
Практические	12	24	24	60
Индивид. занятия	1,5	1,5	1,5	4,5
Консультации	3	2	4	9
Самостоятельная работа	17,5	18,5	51,5	87,5
Самостоятельная работа во время сессии	7,6	7,6	25	40,2
<b>Итого</b>	<b>53,6</b>	<b>53,6</b>	<b>106</b>	<b>213,2</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Раздел 1. Создание интерактивного проекта

##### Тема 1. 1. Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов

Вариативность задач и функций режиссера мультимедиа в разработке аудиовизуального проекта в условиях существующего разнообразия используемых интерактивных медиа и цифровых платформ: компьютерные и видеоигры, веб-нарративы, интерактивное кино, интерактивная реклама, интерактивные нарративные инсталляции и виртуальные среды, интерактивные мультимедийные приложения на базе мобильных платформ, интерактивные нарративы на базе расширенной реальности, трансмедийное повествование и др.

##### Тема 1. 2. Основные этапы работы над проектом

Методы разработки интерактивных медиа. Общая характеристика основных этапов работы над проектом. Этап разработки концепции и планирования. Этап проектирования. Этап производства. Этап интеграции и тестирования. Этап распределения.

##### Тема 1. 3. Характеристика профессиональных обязанностей команды разработчиков интерактивных медиа

Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта: исполнительный продюсер, продюсер, помощник продюсера, креативный директор, интерактивный дизайнер,

промышленный дизайнер, руководитель проекта, копирайтер/редактор, специалист по контенту, исследователь, графические дизайнеры, звукорежиссер, съемочная группа, фотограф, менеджер сети, программист.

Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа. Взаимодействие режиссера с другими членами команды.

#### **Тема 1. 4. Планирование и документирование интерактивных проектов**

Замысел. Естественные и искусственные ограничения. Определение концепции проекта. Определение целевой аудитории. Определение платформы доставки. Создание дизайн-документа, объединяющего в себе все или большую часть материалов начального замысла. Разработка начальных прототипов. Создание эскизов и сториборда. Дизайн интерфейса. Разработка навигационной структуры («линейная навигация», «иерархическая навигация», «сетевая навигация» или их комбинация).

#### **Тема 1. 5. Питч-документ и вижен-документ**

Что включает в себя понятие питч-документ, в чем отличия от вижен-документа. Какие цели преследуют оба типа документов. Структура и элементы питч-документа. Типичные ошибки.

#### **Тема 1. 6. Концепт-документ**

Что включает в себя понятие концепт-документ. Какие цели преследует концептирование игрового проекта. Структура и элементы концепт-документа. Типичные ошибки.

#### **Тема 1. 7. Дизайн-документ**

Что включает в себя понятие дизайн-документ. Какие цели преследует дизайн документ игрового проекта. Структура и элементы дизайн-документа. Типичные ошибки.

#### **Тема 1. 8. Производство интерактивных медиа**

Создание мультимедийного контента. Осуществление многослойного монтажа и спецэффектов. Звуковой дизайн (разработка эффектов, запись речи, музыки, шумов, создание звукового баланса). Программирование. Этап интеграции и тестирования. Распределение.

#### **Тема 1. 9. Визуальная сфера мультимедийного произведения**

Статика и динамика в мультимедийном произведении. Активные и пассивные составляющие визуальной композиции. Графический 2D дизайн и плоскостные композиции. Видео и фото изображения, как основа для визуальных композиций. Использование 3D-киберпространства в изобразительном решении. Компьютерная анимация в визуальном ряду интерактивного мультимедийного произведения (ИМП). Творческий метод работы режиссера компьютерной анимации. Средства выразительности компьютерной анимации. Технологическая цепочка создания анимационного компьютерного фильма.

#### **Тема 1. 10. Звуковая сфера мультимедийного произведения**

Выразительные средства звуковой образности. Речь, музыка, шумы, пауза – компоненты звуковой партитуры интерактивного произведения. Особенности создания звуковой сферы виртуальных сцен. Роль звуковой атмосферы, звуковых объектов интерфейса. Разнообразие приемов драматургического использования речи, музыки, шумов в интерактивных произведениях различных видов и жанров. Лейттема в интерактивном художественном пространстве. Выразительные средства звукорежиссуры.

#### **Тема 1. 11. Практикум по созданию интерактивных проектов различной сложности**

Разработка учебных аудиовизуальных проектов для различных видов интерактивных медиа и цифровых платформ. Создание группой студентов рабочего прототипа компьютерной игры с выполнением различных функций команды разработчиков. Создание документального веб-проекта на базе любого цифрового медиума (на выбор студента: видео, фото, анимация, инфографика, иммерсивные коллажи, возможна комбинация медиа). Разработка интерактивной онлайн-рекламы. Создание интерактивного музыкального клипа с использованием различных приемов организации интерактивности(на выбор студента).

### 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
<b>1</b>	<b>Создание интерактивного проекта</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>4,5</b>	<b>76,5</b>
1.1	Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов	1,5	0	0	1,5	0	0	3
1.2	Основные этапы работы над проектом	3	0	0	1,5	0	0	4,5
1.3	Характеристика профессиональных обязанностей команды разработчиков интерактивных медиа	3	0	0	0	0	0	3
1.4	Планирование и документирование интерактивных проектов	1,5	0	0	3	0	1,5	6
1.5	Питч-документ и вижен-документ	3	0	0	6	0	0	9
1.6	Концепт-документ	0	0	0	7,5	0	0	7,5
1.7	Дизайн-документ	0	0	0	7,5	0	0	7,5
1.8	Производство интерактивных медиа	0	0	0	9	0	1,5	10,5
1.9	Визуальная сфера мультимедийного произведения	0	0	0	9	0	0	9
1.10	Звуковая сфера мультимедийного произведения	0	0	0	6	0	1,5	7,5
1.11	Практикум по созданию интерактивных проектов различной сложности	0	0	0	9	0	0	9
	<b>ВСЕГО</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>4,5</b>	<b>76,5</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов	1,5

2	Основные этапы работы над проектом	3
3	Планирование и документирование интерактивных проектов	1,5
4	Питч-документ и вижен-документ	6
5	Концепт-документ	6
6	Дизайн-документ	9
7	Производство интерактивных медиа	9
8	Визуальная сфера мультимедийного произведения	9
9	Звуковая сфера мультимедийного произведения	6
10	Практикум по созданию интерактивных проектов различной сложности	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 «Создание интерактивного проекта».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад ( презентация)	6,7,8
контрольная работа	6
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение лекций	6
посещение практических занятий	6,8
посещение практического занятия	7
работа над курсовой работой, защита	8
творч задание	7
творческое задание	6
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	6,7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
экзамен	8
курсовая работа	8
зачет с оценкой	6,7

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)



Входной контроль отсутствует.

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

Темы контрольных работ в 6 семестре:

1. Области применения интерактивного мультимедиа.
2. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства различия.
3. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
4. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
5. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Этап разработки концепции и планирования
2. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
3. Взаимодействие режиссера с другими членами команды.
4. Создание мультимедийного контента.
5. Средства выразительности компьютерной анимации.
6. Выразительные средства звукорежиссуры.

Темы докладов в 6 семестре:

1. Методы разработки интерактивных медиа.
2. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
3. Создание контента интерактивных нарративных медиа.
4. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
5. Этапы создания анимационного фильма.
6. Этапы разработки концепции и планирования
7. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
8. Взаимодействие режиссера с другими членами команды

Темы докладов в 7 семестре:

1. Выразительные средства звуковой образности в мультимедийном произведении
2. Дизайн-документ игрового проекта.
3. Современные методы разработки 3D персонажей.
4. Процедурная генерация в видеоиграх.
5. Создание мультимедийного контента.
6. Средства выразительности компьютерной анимации.
7. Выразительные средства звукорежиссуры.

Примерный перечень творческих заданий:

1. Разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
2. Разработка документального веб-проекта; создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
3. Разработка концепции трансмедийного проекта;
4. Создание элементов компьютерных игр;
5. Создание прототипа компьютерной игры.
6. Создание контента веб-проекта;
7. Разработка и создание контента обучающих образовательных программ.

Темы для анализа и обсуждения в 6 семестре:

1. Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов

2. Основные этапы работы над проектом
3. Планирование и документирование интерактивных проектов

Темы для анализа и обсуждения в 7 семестре:

1. Питч-документ и вижен-документ
2. Концепт-документ
3. Дизайн-документ
4. Производство интерактивных медиа
5. Визуальная сфера мультимедийного произведения
6. Звуковая сфера мультимедийного произведения

Защита курсовой работы осуществляется в 8 семестре.

Курсовая работа представляет собой решение конкретной задачи по созданию художественно-творческого продукта в виде разработки интерактивного аудиовизуального или не интерактивного аудиовизуального произведения.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла.

Тематика курсовых работ (8 сем):

1. Создание дизайн-документа интерактивного проекта.
2. Создание документального веб-проекта.
3. Создание интерактивной онлайн-рекламы.
4. Создание интерактивного музыкального клипа.
5. Создание прототипа компьютерной игры.

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

Перечень теоретических вопросов к зачету с оценкой в 6 семестре:

1. Области применения интерактивного мультимедиа.
2. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства различия.
3. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
4. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
5. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
6. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
7. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
8. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
9. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений.
10. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
11. Особенности подготовки визуального ряда мультимедийного произведения.
12. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
13. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа

Перечень теоретических вопросов к зачету с оценкой в 7 семестре:

1. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
2. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
3. Композиция и мизансцена в компьютерных играх
4. Этапы разработки концепции и планирования интерактивного произведения
5. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
6. Методы разработки интерактивных медиа
7. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства
8. Дизайн-документ игрового проекта

Перечень вопросов к экзамену по дисциплине в 8 семестре:

1. Области применения интерактивного мультимедиа.

2. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства различия.
3. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
4. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
5. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
6. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
7. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
8. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
9. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
10. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.
11. Основные этапы работы над интерактивным проектом.
12. Взаимодействие режиссера с другими членами команды.
13. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
14. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений.
15. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
16. Особенности подготовки визуального ряда мультимедийного произведения.
17. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
18. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения.
19. Ориентация в виртуальном пространстве.
20. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.
21. Звуковая картина и звуковой образ в интерактивном мультимедийном произведении.
22. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности.
23. Техническая палитра режиссера мультимедиа.
24. Использование 3D-киберпространства в изобразительном решении.
25. Компьютерная анимация в визуальном ряду интерактивного мультимедийного произведения.
26. Разработка интерактивного проекта.1. Ключевые тенденции формирование индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента.
27. Существующие подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума.
28. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера интерактивных медиа.
29. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента.
30. Выбор медиа для репрезентации контента.
31. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
32. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах.
33. Сюжет, зрелищность, опыт игрока.
34. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ.
35. Звуковой дизайн интерактивной документалистики.
36. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов
37. Образовательный потенциал различных типов цифровых медиа
38. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
39. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
40. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.

#### 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 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение лекций	1	8	8
посещение практических занятий	4	8	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	14	1	14
доклад ( презентация)	8	1	8
контрольная работа	8	1	8
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное 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		
<b>Семестр 7</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практического занятия	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
доклад ( презентация)	8	1	8
творч задание	14	1	14
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное 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		
<b>Семестр 8</b>			

Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Работа над Курсовой работой, Защита	30	1	30
доклад ( презентация)	8	1	8
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	10	1	10
подготовка презентаций 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		

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. Основы режиссуры мультимедиа-программ : учебное пособие/ под ред. Н. И. Дворко. - СПб : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Таркус, Е.А. Интерактивная нарративная реклама [Текст] ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 36 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Мультимедийные технологии. Ч. 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде [Электронный ресурс]: учеб.-метод.комплекс/ сост. О. В. Абалакова. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2014. – 72 с.  
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=341130>
4. Мультимедийные технологии. Ч. 2. Мультимедиа в презентационной деятельности [Электронный ресурс]: учеб.-метод.комплекс/ сост. О. В. Абалакова. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2014. – 63 с.  
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=351172>
5. Таркус, Е. А. Интерактивная нарративная реклама [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е. А. Таркус ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 36 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/297.pdf>
6. Уэйншенк, Сьюзан. 100 новых главных принципов дизайна [Текст] / С. Уэйншенк. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 288 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Югай, Инга Игоревна. Режиссура интерактивных игр [Текст] : учебник для студентов гуманитарных и технических вузов, изучающих экранное искусство, гейм-дизайн, режиссуру мультимедиа / И. И. Югай, М. В. Рубичева. - Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. - 180 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Фрумкин, Г. М. Введение в сценарное мастерство: Кино, телевидение, реклама : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - М. : Академический Проект, 2005. - 144 с. - ISBN 5-8291-0513-6; 5-902766-07-9. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Лидвелл, Уильям. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций [Текст] : пер. с англ. / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 272 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
10. Бредли, Хизер. Дизайн. Современный креатив [Текст] : пер. с англ. / Х. Бредли. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 200 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 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 «Создание 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>

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

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

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

Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.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**

Методические рекомендации для студентов

При изучении дисциплины «Создание интерактивного проекта» работа студентов складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы: выполнения домашних заданий, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать реферат на предложенную преподавателем тему. При написании реферата разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к экзамену.

Для допуска к экзамену студенту необходимо выполнить и представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к экзамену рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачёте допускается использование собственных конспектов лекций.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный



конспект источников;

- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой теме. Выучите их;
- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.

Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Целью выполнения и защиты курсовой работы является:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по дисциплине, применение этих знаний при решении конкретных художественно-творческих и производственно-технологических задач;
- применение теоретических знаний и практических навыков при решении конкретных задач в области режиссуры мультимедиа;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
- освоение методов обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов.

В процессе выполнения курсовой работы студент по собственному замыслу на основе оригинального сценария или другого литературного произведения разрабатывает концепцию и осуществляет создание мультимедийного произведения определенной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, обеспечивает его высокий художественный уровень. Он должен стремиться наиболее полно раскрыть технико-творческие возможности цифровой среды, будь то интерактивный фильм, веб-проект или компьютерная игра.

Современному режиссеру мультимедиа требуются навыки, неведомые создателям традиционных аудиовизуальных медиа. Выстраивая интерактивное аудиовизуальное произведение, ему необходимо думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого нарративного опыта.

Существуют различные стратегии соединения интерактивности с повествованием, различные степени участия аудитории в рассказывании истории, различные средства взаимодействия. Все это создает многообразие интерактивных форм повествования и, следовательно, различный подход к разработке мультимедийного произведения. Так, например, создание интерактивного документального или игрового фильма в ряде элементов перекликается с созданием линейного киноповествования. Компьютерные игры, в основе которых лежит история, представляют собой интеграцию нелинейного/линейного нарратива и игрового процесса. Спецификой многих документальных веб-проектов является не только мультимедийность и нелинейность повествования, но и реальное участие пользователей в создании контента благодаря новым возможностям интернет-технологий (методология открытого контента). Необходимость понимания сложной, постоянно развивающейся природы интерактивного повествования является обязательным условием деятельности режиссера мультимедиа.

Выполнение курсовой работы – это сочетание художественно-творческой и творческо-производственной деятельности.

Художественно-творческая деятельность предполагает:

- применение на практике принципов режиссерского анализа литературного произведения, интерактивного сценария, выбранного для воплощения цифрового аудиовизуального проекта;
- интерпретацию литературного произведения, разработку замысла будущего

интерактивного произведения, развитие и обогащение его в сотрудничестве с другими участниками творческого процесса;

— применение разнообразных выразительных средств в работе над проектом;

Творческо-производственная деятельность предполагает:

— использование современных технических и технологических возможностей интерактивных средств аудиовизуального повествования;

— применение на практике перспективных мультимедийных технологий и программных средств цифровых медиа, специализированных компьютерных программ, необходимых для реализации мультимедийных проектов;

— грамотную постановку задач техническим службам.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла. Написание пояснительной записки к курсовой работе нельзя считать лишь оформительской работой. Это творческое выражение мыслей в языковой форме, в процессе которого происходит проработка многочисленных деталей.

Содержание пояснительной записки формируется в соответствии с заданием на курсовую работу по согласованию с руководителем. Пояснительная записка содержит общую характеристику проекта, обоснование замысла, режиссерский сценарий, раскадровки, разработку визуального решения, технико-технологические аспекты реализации проекта, общие выводы, список использованной литературы. Если курсовая работа представляет собой разработку компьютерной игры, основой пояснительной записки может быть дизайн-документ, дополненный материалом конкретной реализации продукта.

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими стандартами. Изложение материала в ней должно быть последовательным и логичным.

#### Методические рекомендации для преподавателей

При подготовке к лекциям по дисциплине «Создание интерактивного проекта» преподавателю рекомендуется использовать, в первую очередь, литературу, указанную в программе.

При проведении лекции следует обращать внимание студентов на наиболее важные моменты. Главные определения и формулировки должны быть продиктованы. На их обсуждение должно быть отведено достаточно времени.

Сложно воспринимаемые на слух имена, термины и названия должны быть выписаны на доске.

Изложение лекционного материала должно сопровождаться примерами, а также демонстрацией наглядных материалов, как в распечатанном виде, так и с применением мультимедийного проектора.

Во время лекции необходимо привлекать студентов к обсуждению тех или иных вопросов по теме занятия.

Студентам, пропустившим занятия, рекомендуется давать задания по написанию рефератов на соответствующие темы. Рефераты должны быть представлены в электронном и печатном виде.

Часть планового лекционного материала, не прочитанного в аудитории, может быть вынесена на самостоятельное изучение студентами.

Во время выполнения студентами практических работ по дисциплине, следует следить за самостоятельностью их работы и предупреждать о времени, выделенном на выполнение каждой из работ. Однако стоит учитывать индивидуальные особенности каждого и, при необходимости, выделять дополнительное время не укладывающимся в стандартные сроки.

Проверку домашних заданий следует проводить систематически, не допуская возникновения задолженностей. Студент, пропустивший лекцию, не освобождается от необходимости выполнять домашнее задание и отчитываться по нему.

В конце каждого семестра студенту даётся индивидуальное задание, выполнение которого

требует использования всех знаний и навыков, полученных при изучении дисциплины «Создание интерактивного проекта».

К промежуточной аттестации допускаются студенты, выполнившие все практические работы и представившие в электронном виде все домашние задания.