

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

«Теория и история цифровых медиа»

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 162 астроном. час. / 6 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 79 час.
самостоятельная работа: 83 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	1,2,3
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	1,2,3
посещение лекционных занятий	1,2,3
посещение практических занятий	1,2,3
тестовое задание	1,2,3
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	1,2,3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,2
зачет с оценкой	3

Рабочая программа дисциплины «Теория и история цифровых медиа» 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 каф РМиА кафедры

Рецензент(ы):

Евтеева И.В., , проф., к-т 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:

Сформировать у студентов понимание истории развития и основных теоретических направлений исследования цифровых медиа и тем самым дать представление о природе разнообразных видов интерактивных цифровых медиа и систем виртуальной реальности как перспективных каналов аудиовизуальной коммуникации и как средств художественного выражения. Дать представление о том, как поступательно рождается особый язык интерактивной аудиовизуальной коммуникации и в чем его специфические особенности.

Задачи дисциплины:

1. Дать учащимся цельное представление о системе научного знания в области цифровых медиа.
2. Способствовать освоению и пониманию сущности и специфики разнообразных видов интерактивных цифровых медиа.
3. Дать представление об эстетической природе интерактивного художественного пространства, особенностях его восприятия; выразительных возможностях мультимедиа и систем виртуальной реальности, требованиях, предъявляемых интерактивностью к литературной первооснове произведения.
4. Ознакомить с историческими этапами развития цифровых медиа, эволюцией интерактивного творчества.
5. Проанализировать мировой опыт создания цифровых аудиовизуальных произведений, раскрывающих новые возможности интерактивного повествования.
6. Раскрыть роль интерактивных цифровых медиа и технологий виртуальной реальности в современной художественной культуре.

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:

нет предшествующих дисциплин

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

Драматургия интерактивных медиа

Творческо-производственная практика

Современная медиакультура

Преддипломная практика

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-1 — Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.

ОПК-1.2 — Определяет и анализирует тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и взаимосвязи с другими видами художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и

научно-технического прогресса.

Знает: исторические этапы развития цифровых медиа, эволюцию интерактивного творчества, роль интерактивных цифровых медиа и технологий виртуальной реальности в современной художественной культуре

Умеет: анализировать мировой опыт создания цифровых аудиовизуальных произведений, раскрывающих новые возможности интерактивного повествования

Владеет: целостным представлением о самых известных концепциях развития цифровых медиа и о современных подходах к ее изучению

ОПК-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.

ОПК-3.1 — Имеет представление об основных творческо-биографических данных, анализирует произведения мастеров литературы и искусства.

Знает: виды и типы наиболее значимых мультимедийных произведений

Умеет: применять основы целостного видения процесса развития цифровых медиа при анализе произведений цифрового медиа искусства

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

ОПК-4.2 — Воплощает творческие замыслы, используя стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры.

Знает: сущность и специфику разнообразных интерактивных цифровых медиа

Умеет: использовать знания по истории и теории цифровых медиа в профессиональной деятельности

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 162 астроном. час. / 6 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 79 час.

самостоятельная работа: 83 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,2
зачет с оценкой	3

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	Итого
Лекции	12	12	12	36
Практические	12	12	12	36
Консультации	2	2	2	6
Самостоятельная работа	24	24	20	68
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	3,7	7,6	15
Итого	53,7	53,7	53,6	161

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Экранная и мультимедийная культура как часть общемировой культуры

Предпосылки возникновения экранной и мультимедийной культуры. Экранные и мультимедийные технологии как симбиоз искусства, промышленности и массовой коммуникации. Аудиовизуальные медиа как канал коммуникации и как средство художественного выражения. Понятие медийного формата применительно к радио, телевидению, интерактивным и другим СМИ. Типы форматов. Понятия «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа». Аудиовизуальная природа экрана и мультимедиа. Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств. Социальные функции медиа. Медиа и общество. Экранные и мультимедийные медиатексты в современную эпоху как новый глобальный язык человечества. Понятие о жанрово-видовой разнообразии экранной и мультимедийной культуры.

Тема 2. История, теория и практика мультимедиа

Этапы эволюции мультимедийной технологии. Книга Стив Диксон «Цифровой перформанс». «Основатели концепции мультимедиа – талантливые ученые, теоретики и деятели искусства: композиторы Ричард Вагнер, Джон Кейдж, ученый Ванневар Буш, художник Бил Виола, писатели Уильям Берроуз и Уильям Гибсон и многие другие.

Тема 3. Общая характеристика цифровых медиа

Цифровые медиа – комплексное явление, сочетающее в себе интерактивные мультимедийные технологии, новые повествовательные методы и каналы распространения информации, приходящие на смену традиционным СМИ. Родовые связи цифровых медиа с театром, радио, кинематографом, телевидением. Эстетические и технические предпосылки возникновения и стремительного развития на рубеже XX — XXI веков цифровых медиа, их место и роль в современной художественной культуре. Классификация и отличия новых медиа от традиционных. Термин «новые медиа» (New media) как синоним термина «цифровые медиа». О свойствах новых медиа в книге Льва Мановича «Язык новых медиа». Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа «интеграция», «интерактивность», «гипермедийность», «персонализация», «иммерсивность», «повествовательное начало». Анализ модели интерактивности с позиции разнообразных исследовательских традиций: пользователь, документы, системы. Интерактивность в нарративных медиа (различные подходы). Выразительные возможности интерактивных цифровых медиа. Интерактивное искусство: произведения и артефакты. Виды и жанры интерактивных медиа. Общая характеристика.

Тема 4. Интернет - медиа XXI века

Преимущества интернет-медиа: оперативность и интерактивность среды, относительная дешевизна создания и поддержки интернет-проектов, аудитория. Интернет-технологии. Определение гипертекста (художественный гипертекст). Классификация СМИ в Интернете. Возможность подключения личности к участию в массовых коммуникациях. Виртуальные сообщества или сетевое общество. Онлайн-медиа. Функции СМИ в Интернете. Переход от односторонней к двухсторонней модели коммуникации. Специфика аудиовизуального контента в Интернете, его интерактивность и аудиовизуальная компонента. Интернет-порталы и сайты. Интернет-блоги – феномен последних лет. Реклама в Интернете. Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма. Веб-повествование: разнообразие форм (интерактивных и неинтерактивных). Анализ примеров. История развития и современное состояние интерактивной веб-документалистики. Гипервидео, иммерсивные веб-технологии (3D-технологии, 360 град. видео и др.). Потребность аудитории, социальных групп создавать собственный цифровой контент в сети интернет. Цифровое повествование, машинимы и другие формы творчества пользователей Интернета.

Тема 5. Компьютерные и видеоигры

Ключевые положения теории игры в трудах зарубежных и отечественных ученых: понятия игры в историческом и философском аспектах. Игровая индустрия, общая характеристика. История развития компьютерных и видеоигр. Особенности и характеристики жанров компьютерных и видеоигр. Анализ ведущих представителей жанров. Интерактивное

повествование в компьютерных и видеоиграх. Игровой нарратив и архитектура. Игровой процесс. Игровой опыт. Способы организации художественного материала. Влияние жанра произведения на внутреннюю логику действия персонажа и его внешнее поведение, поступки, отдельные действия. Стилистика и художественно-образный язык игровых жанров. Особенности сегмента массовых онлайн-игр. Виды деятельности игрока в ММО Gaming. Виртуальные сообщества в ролевых онлайн-играх – социальные функции. Особенности разработки компьютерных игр.

Тема 6. Интерактивное кино

Понятия «интерактивное кино/фильм» (англ. – interactive movie/film/cinema), «программное кино» (soft cinema), «развивающийся документальный фильм» (evolving documentary), «гипервидео» (hypervideo). Интерактивность и гипертекстуальность. История развития интерактивного кино. Interactive Cinema group (1987-2004) Glorianna Davenport (MIT Media Laboratory in Cambridge, Massachusetts); Лев Манович «программное кино» (softcinema); История развития интерактивного игрового кино. Первый интерактивный фильм “A Man and His House” (автор проекта Reduz Cincera) без применения компьютерных технологий (Expo 67 в Монреале («Киноавтомат»). Интерактивное кино для большого экрана: разнообразие подходов в реализации интерактивности, нарратива, средств взаимодействия. Примеры: “I’mYourMan” (1992), “Mr. Payback: An Interactive Movie” (1995), “Cause and Effect” (2002), “Eavos drop”(2004), “Last Call” (2010) и др. Фильмы для экрана (компьютера). Разнообразие подходов. Примеры: “Tender Loving Care” (1997), “Point of View”, “My Little Eye” (2002) и др. Интерактивный кинематограф сегодня: Late Fragment (CFC Media Lab и NFB, 2006), веб-фильмы (“Crimeface”, 2007 и др.). Интерактивное повествование в документалистике: разнообразие стратегий соединения интерактивности с нарративом, форм участия пользователя в создании медийного контента, форматов реализации цифровых артефактов. Примеры: Gaza-Sderot (2008), Out My Window (2010), Water Life (2009), Welcome to Pine Point (2010), The Block (2012), Hollow (2013). Интерактивная документалистика сегодня: инновации и экспериментирование (на примере «мультипроекта» Катерины Чижек и Национального комитета по кинематографии “Highrise” (2010-2015). Интерактивная документалистика – уход от конвенций традиционного документального фильма.

Тема 7. Интерактивное телевидение

Понятия «расширенное, или интернет-ТВ»; «персональное ТВ»; «интерактивное ТВ»; «интеллектуальный дом» (Smart Home). История развития интерактивного телевидения. Генеалогия интерактивного телевизионного повествования: опыт создания интерактивного нарративного контента. Доцифровая эпоха: опыт телевизионной программы «Winky Dink and You» (1953-1957 г.); синхронная многопоточная драма («Murderous decision — zapping requested», 1992; Проект D-dag, созданный в 1999/2000 г. Danish Nimbus Film с участием режиссера Ларса фон Триера; 8-эпизодный романтический мини-сериал «Noodles и 08», Швеция, 1996 г.).Интерактивные ТВ нарративы: современное состояние и подходы в реализации.Мультиплатформенный подход. Проекты: “The Truth about Marika” (2007, Швеция, SVT, модель «участия»);“Dubplate Drama” (2007, Channel 4, Великобритания); “Sofia’s Diary” (2008, Великобритания). Приложения для второго экрана («Игра престолов» и др.). Трансляция интерактивных драматических спектаклей. Успешные проекты: “Aquarium” (2000, Финляндия)и “Accidental Lovers” (2007, Финляндия). Телевидение в Интернете. Проекты: “Spooks Interactive” (BBC) и др. Веб-сериалы (пример: “DirtyWork”). Мобильное интерактивное телевидение (пример: #HashTag Killer, 2013). Трансмедийные проекты (“About: Kate”, 2013, ARTE канал). Технологические проблемы реализации интерактивного нарративного телевидения.

Тема 8. Интерактивные мобильные технологии

Локативные медиа. Использование мобильных цифровых устройств (планшетов, смартфонов), их компонентов (камера, GPS, гироскоп, компас, акселерометр) и функциональности мобильных приложений. Иммерсивные технологии для мобильных платформ. Адаптация уже имеющегося контента к условиям мобильных платформ. Примеры реализации: Cinemacity (использование мобильных платформ, технологий дополненной реальности и модели

«участия»), “Walk with me” (использование мобильных платформ и интерактивного цифрового повествования на базе искусственного интеллекта) и др.

Тема 9. Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности

Понятия «виртуальная реальность», «виртуальные технологии», «виртуальный мир». Характеристики виртуального мира: иммерсивность, интерактивность, гипер- и мультимедийность, гибридность, масштабирование. Типы взаимодействия в виртуальной реальности (между виртуальными персонажами, между пользователем и виртуальными персонажами). Система компьютерной виртуальной реальности, позволяющая взаимодействовать с модельной средой в прямом контакте: интерфейс пользователя, система управления, система моделирования виртуальной среды. Технические средства интерактивного виртуального окружения. Полиmodalная интерактивность как процесс использования нескольких модальностей взаимодействия пользователя с компьютером (речь и мышь, мышь и клавиатура, электронное перо и клавиатура и т.п.).

Эволюция средств полиmodalной интерактивности. Создание искусственной жизни в виртуальных мирах.

Определение дополненной реальности Рональда Азума (1997 г.) Континуум Виртуальность - Реальность (англ. Milgram's Reality-Virtuality Continuum) — пространство между реальностью и виртуальностью, между которыми расположены дополненная реальность (ближе к реальности) и дополненная виртуальность (ближе к виртуальности), 1994 год, Пол Милграм и Фумио Кисино. Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) как совокупность технологий, позволяющих формировать новые способы интерактивного взаимодействия между пользователями и окружающим их пространством. AR: основные характеристики и технические средства воплощения. Перспективы развития систем дополненной реальности.

Тема 10. История развития виртуальной реальности (современная технология VR)

Попытки соединения визуального восприятия с восприятием движения и звука (рычажный тренажер марки «Линк Трэйнер», 1929 г.; экспериментальный театр "Sensorama" Мортон Хейлига, 1956). Станислав Лем "Summa technologiae", 1964; устройство Ивана Сатэрланда "Ultimate Display", 1965; компьютерная графика и Айвен Сазерленд, 1965; «искусственная реальность» ("artificial reality") Мирона Крюгера (1972) и его книга "Artificial Reality" (1983 г.). 1977 г., создание первой системы виртуальной реальности – «Кинокарты Аспена» (Aspen Movie Map), Массачусетский Технологический Институт. 1984 год: вышел роман Уильяма Гибсона "Neuromancer", в котором впервые введено понятие "киберпространства" ("cyberspace"). 1984 год: разработка Майклом Макгривай «человеко-машинного интерфейса». 1987 год: Джероном Ланиером предложен термин «виртуальная реальность».

Тема 11. Сфера приложения технологий виртуальной и дополненной реальности

Применение виртуальной реальности в различных областях жизнедеятельности человека. Виртуальные миры в компьютерных и видеоиграх, в интерактивных телевизионных программах, использующих возможности сети Интернет (виртуальные телевизионные шоу и видеоигры в режиме on-line). Интерактивное повествование в виртуальном окружении. Виртуальные сцены как компонент проекта мультимедиа и гипермедиа. Виртуальные технологии в образовании. Дополненная реальность в образовании и индустрии развлечений. Тематические парки и цифровой перформанс. Виртуальное пространство Second Life.

Тема 12. Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров

Философские проблемы виртуальной реальности в творчестве, искусстве и образовании. Виртуальная реальность: манипулирование временем и пространством. Виртуализация современного мира: раздвоение реальности. Конвергенция сознания человека и виртуальной компьютерной информационной среды. Психологические аспекты взаимодействия человека с интерактивной средой: плюсы и минусы. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде. Виртуальная реальность и зависимость. Психологические особенности компьютерных игр.

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	Экранная и мультимедийная культура как часть общемировой культуры	6	0	0	6	0	0	12
2	История, теория и практика мультимедиа	6	0	0	6	0	0	12
3	Общая характеристика цифровых медиа	6	0	0	6	0	0	12
4	Интернет - медиа XXI века	6	0	0	6	0	0	12
5	Компьютерные и видеоигры	1,5	0	0	1,5	0	0	3
6	Интерактивное кино	0,75	0	0	0,75	0	0	1,5
7	Интерактивное телевидение	0,75	0	0	0,75	0	0	1,5
8	Интерактивные мобильные технологии	3	0	0	3	0	0	6
9	Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности	1,5	0	0	1,5	0	0	3
10	История развития виртуальной реальности (современная технология VR)	1,5	0	0	1,5	0	0	3
11	Сфера приложения технологий виртуальной и дополненной реальности	1,5	0	0	1,5	0	0	3
12	Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров	1,5	0	0	1,5	0	0	3
	ВСЕГО	36	0	0	36	0	0	72

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Теория и история цифровых медиа» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Экранная и мультимедийная культура как часть общемировой культуры	6

2	История, теория и практика мультимедиа	6
3	Общая характеристика цифровых медиа	6
4	Интернет - медиа XXI века	6
5	Компьютерные и видеоигры	1,5
6	Интерактивное кино	0,75
7	Интерактивное телевидение	0,75
8	Интерактивные мобильные технологии	3
9	Основные понятия и элементы виртуальной и дополненной реальности	3
10	История развития виртуальной реальности (современная технология VR)	1,5
11	Сфера приложения технологий виртуальной и дополненной реальности	1,5
12	Философские и психологические аспекты развития новых медиа и виртуальных миров	1,5

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 «Теория и история цифровых медиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	1,2,3
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	1,2,3
посещение лекционных занятий	1,2,3
посещение практических занятий	1,2,3
тестовое задание	1,2,3
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	1,2,3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,2
зачет с оценкой	3

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Собеседование (проверка общекультурной подготовки) проводится экзаменационной комиссией с каждым абитуриентом индивидуально.

Выясняется кругозор абитуриента, его эрудиция, интеллект, приблизительно выясняются его творческие наклонности, коммуникабельность.

Круг вопросов чрезвычайно широк – литература, кинематограф, телевидение, театр, новые медиа, интерактивное искусство, компьютерные игры, изобразительное искусство, а также история Санкт-Петербурга. Проверяется способность абитуриента абстрагироваться, его способность найти нестандартные действия для выхода из нестандартных ситуаций, способность убедительно и аргументировано отстаивать собственную позицию.

Перечень основных тем для собеседования:

I. САНКТ - ПЕТЕРБУРГ

1. История, архитектура, городская скульптура и памятники Санкт-Петербурга.
2. Дворцы и архитектурные ансамбли.
3. Город в литературе XIX-XX вв. (от А. С. Пушкина до С. Д. Довлатова)
4. Музеи изобразительного искусства Санкт-Петербурга (Эрмитаж, Русский музей)
5. Музыкальная культура Санкт-Петербурга.

II. ЗАРУБЕЖНОЕ ИСКУССТВО

1. Исторические эпохи мирового искусства (Ренессанс и др.), а также личности, знаменующие эти эпохи.
2. Линейная и воздушная перспектива в живописи.
3. Музыкальная культура XVII – XIX вв.
4. Европейская литература, в т.ч. драматургия XVII – XIX вв.

III. СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО (XX-XXI вв.)

1. Театр конца XIX - начала XX в. Режиссерский театр. Новая драматургия.
2. Рождение кинематографа как нового искусства.
3. Искусство эпохи Второй мировой войны.
4. Рождение телевидения как нового искусства.
5. Литература, живопись, музыка XX века.

IV. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ.

1. Основные черты и характеристики мультимедиа.
2. Интерактивные проекты разных видов и жанров.
3. Особенности режиссуры мультимедиа.
4. Интернет культура, сетевое искусство.
5. Виртуальная реальность.
6. Роль пользователя во взаимодействии с интерактивным произведением.
7. Компьютерные игры.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

В соответствии с задачами, изучение дисциплины предполагает выполнение следующих видов работ

- посещение занятий
- тестирование
- дискуссия
- доклад

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Экранные и мультимедийные технологии как симбиоз искусства, промышленности и массовой коммуникации.
2. Основатели концепции мультимедиа – талантливые ученые, теоретики и деятели искусства
3. Интерактивное искусство: произведения и артефакты
4. Классификация СМИ в Интернете.
5. Особенности и характеристики жанров компьютерных и видеоигр.
6. Интерактивное повествование в документалистике
7. Адаптация уже имеющегося контента к условиям мобильных платформ.

8. Технические средства интерактивного виртуального окружения.
9. Применение виртуальной реальности в различных областях жизнедеятельности человека.
10. Психологические аспекты деятельности человека в интернет-среде

Доклад

1. Анализ творческих проектов цифровых медиахудожников.
2. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
3. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
4. Анализ примеров веб-проектов.
5. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.
6. Контент-анализ интерактивных невымышленных проектов.

Примерные темы докладов:

1. Лев Манович и его труд «Язык новых медиа»
2. Маршал Макклюен и его книга « Понимание медиа»
3. Анализ творческих проектов медиахудожников. (Джеффри Шоу, Нам Джун Пайк, Ласло Мхой Надь, Билл Виола, Марина Абрамович, Джон Кейжд, Раушенберг и Ванневар Буш
4. Анализ примеров интерактивного кино. (Interactive Cinema group (1987-2004) Glorianna Davenport (MIT Media Laboratory in Cambridge, Massachusetts);
5. История развития интерактивного игрового кино. Первый интерактивный фильм “A Man and His House” (автор проекта Reduz Sincera) без применения компьютерных технологий (Ехро 67 в Монреале («Киноавтомат»)
6. Доцифровая эпоха: опыт телевизионной программы «Winky Dink and You» (1953-1957 г.);
7. Синхронная многопоточная драма («Murderous decision — zapping requested», 1992; Проект D-dag, созданный в 1999/2000 г. Danish Nimbus Film с участием режиссера Ларса фон Триера; 8-эпизодный романтический мини-сериал «Noodles и 08», Швеция, 1996 г.)
8. Анализ работ интерактивного кино для большого экрана: разнообразие подходов в реализации интерактивности, нарратива, средств взаимодействия. Примеры: “I’mYourMan” (1992), “Mr. Payback: An Interactive Movie” (1995), “Cause and Effect” (2002), “Eavos drop”(2004), “Last Call” (2010) и др. Фильмы для экрана (компьютера), “Tender Loving Care” (1997), “Point of View”, “My Little Eye” (2002) и др.
9. Интерактивный кинематограф сегодня: Late Fragment (CFC Media Lab и NFB, 2006), веб-фильмы (“Crimeface”, 2007 и др.)
10. Анализ примеров веб-проектов: Gaza-Sderot (2008), Out My Window (2010), Water Life (2009), Welcome to Pine Point (2010), The Block (2012), Hollow (2013).
11. Интерактивная документалистика сегодня: инновации и экспериментирование (на примере «мультипроекта» Катерины Чижек и Национального комитета по кинематографии “Highrise” (2010-2015).
12. Анализ Проектов: “The Truth about Marika” (2007, Швеция, SVT, модель «участия»); “Dubplate Drama” (2007, Channel 4, Великобритания); “Sofia’s Diary” (2008, Великобритания).
13. Анализ Приложения для второго экрана («Игра престолов» и др.).
14. Трансляция интерактивных драматических спектаклей. “Aquarium” (2000, Финляндия) и “Accidental Lovers” (2007, Финляндия). Телевидение в Интернете. Проекты: “Spooks Interactive” (BBC) и др. Веб-сериалы (пример: “DirtyWork”).
15. Мобильное интерактивное телевидение (пример: #HashTag Killer, 2013). Трансмедийные проекты (“About: Kate”)
16. Доклады на тему: Определение дополненной реальности Рональда Азума (1997 г.) Континуум Виртуальность - Реальность (англ. Milgram's Reality-Virtuality Continuum) — пространство между реальностью и виртуальностью, между которыми расположены

дополненная реальность (ближе к реальности) и дополненная виртуальность (ближе к виртуальности), 1994 год, Пол Милгром и Фумио Кисино. Дополненная реальность (Augmented Reality, AR) как совокупность технологий, позволяющих формировать новые способы интерактивного взаимодействия между пользователями

17. Доклад на тему: «искусственная реальность» ("artificial reality") Мирона Крюгера (1972) и его книга "Artificial Reality" (1983 г.)

18. Доклад на тему: 1977 г., создание первой системы виртуальной реальности – «Кинокарты Аспена» (Aspen Movie Map), Массачусетский Технологический Институт.

19. Доклад на тему: 1984 год роман Уильяма Гибсона "Neuromancer", в котором впервые введено понятие "киберпространства" ("cyberspace").

20. Доклад на тему: 1984 год разработка Майклом Макгривай «человеко-машинного интерфейса».

21. Доклад на тему: 1987 год Джероном Ланиером термин «виртуальная реальность».

22. Виртуальное пространство Second Life. Личный опыт.

Дискуссия

Примерный перечень интерактивных проектов для обсуждения, анализа и дискуссии:

1. Alma, a Tale of Violence: <http://www.doclab.org/2012/alma-a-tale-of-violence/>

2. Bear 71: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>

3. Beyond 9/11: <http://docubase.mit.edu/project/beyond-911/>

4. Bla Bla: <http://blabla.nfb.ca/#/blabla>

5. Cat and the Coup: <http://www.thecatandthecoup.com/>

6. D-day to Victory: <http://ddaytovictory.ca/>

7. Inside The Haiti Earthquake: <http://www.gamesforchange.org/play/inside-the-haiti-earthquake/>

8. Forgotten Flags: <http://www.forgotten-flags.com/>

9. Gallipoli: The First Day: <http://www.abc.net.au/innovation/gallipoli/>

10. Gaza/Sderot — Life in spite of everything: <http://gaza-sderot.arte.tv>

11. Highrise: <http://highrise.nfb.ca/>

12. Hollow: <http://hollowdocumentary.com/>

13. Journey to the End of the Coal: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

14. One Millionth Tower: http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php

15. Out My Window: <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>

16. Planet Galata: A Bridge in Istanbul

17. Prison Valley: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

18. Storming Juno: <http://www.stormingjuno.com/>

19. The Block: <http://www.sbs.com.au/theblock/#>

20. This Land: <http://thisland.nfb.ca/#/thisland>

21. Waterlife: <http://waterlife.nfb.ca/#/>

22. Welcome to Pine Point - <http://pinepoint.nfb.ca>

Во время обсуждения и анализа интерактивных проектов педагог делает выводы о способности студента правильно понять и сформулировать суть проекта, уметь выразить и отстаивать свою точку зрения, ориентироваться в терминологии. Обсуждение носит тренировочный, развивающий и систематизирующий характер, поэтому баллы не начисляются. Но педагог «условно» оценивает уровень усвоения студентами знаний и умений

Тестирование проводится по темам 1,2,3 семестра семестров. Выбирается от 10 вопросов из Банка тестовых заданий. К каждому заданию приведены 2-5 варианта ответов. При выполнении задания следует в бланке ответов под номером выполняемого задания указать буквы, соответствующие правильным ответам

Бланк ответов

Номер задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант ответа										

пример: Тестовые задания

1. Какие проекты являются интерактивными документальными проектами
 - a) « Out of Window»
 - b) «Welcome to Pine Point»
 - c) Беги, Лола, Беги»
 - d) «Киноглаз»

2. К веб-документальным фильмам относятся интерактивные документальные фильмы, которые используют _____ в качестве платформы распределения и производства контента
 - a) Web (World Wide Web)
 - b) Интернет
 - c) Компьютер
 - d) Цифровой носитель

3. Neon Bible превратил зрителя — пассивного созерцателя — в пользователя, _____ с визуальными элементами произведения.
 - a) играющим
 - b) физически взаимодействующим
 - c) Взаимодействующим
 - d) Контактирующим

4. Благодаря интерактивности, являющейся главным отличительным признаком новой формы музыкального видео, происходит трансформация пассивного зрителя в активного пользователя, который помимо восприятия и интерпретации ИМВ может физически взаимодействовать с цифровым артефактом и в некоторых случаях добавлять свой собственный контент.
 - a) верно
 - b) неверно

5. Первое интерактивное музыкальное видео.
 - a) Neon Bible
 - b) Киноавтомат
 - c) Киноглаз
 - d) One Millionth Tower

6. Канадский веб-режиссер и медиа-художник, автор всех интерактивных видео для группы Arcade Fire
 - a) Крис Милк
 - b) Винсент Моррисет
 - c) Бил Виола
 - d) Нам Джун Пайк

2. Кто из теоретиков описал «многовалентную модель интерактивности»?

- a) Эрик Циммерман
- b) Кети Сален
- c) Крис Кроуфорд
- d) Грег Костикян
- e) никто из перечисленных

15 Выберите примеры функциональной интерактивности (по «многовалентной модели интерактивности»):

- a) перелистывание страниц в дневнике игрового персонажа
- b) сортировка предметов в инвентаре
- c) выбор варианта ответа в диалоге
- d) покупка предметов в игровом магазине

16 Выберите примеры вне объектной интерактивности (по «многовалентной модели интерактивности»):

- a) создание «фан-арта»
- b) косплей
- c) перелистывание страниц в дневнике игрового персонажа
- d) выбор варианта ответа в диалоге
- e) создание пользовательского контента или модификаций игры

17. С точки зрения "многовалентной модели интерактивности", если игрок заставляет персонажа прыгать с платформы на платформу — это:

- a) явная интерактивность
- b) когнитивная интерактивность
- c) функциональная интерактивность
- d) вне объектной интерактивности
- e) нет верного ответа

18. Мультимедийное произведение предполагает:

- a) Наличие интерактивного интерфейса и других механизмов управления
- b) Полное погружение в историю
- c) Динамичный монтаж и изобилие компьютерной графики
- d) Нелинейную структуры повествования

19. Числовое представление, модульность, транскодирование, вариативность и автоматизация являются принципами-...

- a) Интерактивности
- b) Иммерсивности
- c) Новых медиа
- d) Кинематографа

20. Вид рекламы как маркетинговая акция по бесплатной раздаче образцов, тестеров, аксессуаров и расходников для основного товара.

- a) Продакт плейсмент
- b) Промо
- c) адвергейминг,
- d) Сэмплинг,
- e) Баз-маркетинг

3. Реклама в виде игр, которые разрабатываются специально для презентации продукта/бренда целевой аудитории в игровой, позитивной форме с целью максимально ее заинтересовать.

- a) Продакт плейсмент

- b) Промо
- c) адвергейминг,
- d) Сэмплинг,
- e) Баз-маркетинг

4. Вид рекламной активности компании, путем которой узнают о товаре не от кого-то (из телевизора или радио, страниц печатных изданий), а лично – просто попав на дегустацию, раздачу рекламных образцов товара или другой вид промо акции.

- a) Продакт плейсмент
- b) Промо
- c) адвергейминг,
- d) Сэмплинг

10 Интерактивный нарратив состоит из

- a) истории
- b) взаимодействия
- c) базы данных
- d) дискурса

11 Мультимедийный проект, являющийся примером интерактивного цифрового повествования на базе интеллектуальных систем

- a) «Façade», авторы Матеас и Стерн
- b) Out my Window, автор Katerina Cisek
- c) Heavy Rain, студия Quantic Dream

12 Мультимедийный проект, выполненный в жанре интерактивной документалистики

- a) драма «Façade», авторы Матеас и Стерн
- b) Out my Window, автор Katerina Cisek
- c) Heavy Rain, студия Quantic Dream

13 Проект, выполненный в жанре интерактивного кино

- a) драма «Façade», авторы Матеас и Стерн
- b) Out my Window, автор Katerina Cisek
- c) Heavy Rain, студия Quantic Dream

14 Вставьте пропущенное слово: «_____ - репрезентация события или последовательности событий, реальных или вымышленных»

- a) нарратив
- b) дискурс
- c) Интерактивность}

Ключи ответов

Номер задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант ответа	a,b	a	b	a	a	b	a,b	a,b	a,b	a
Номер задания	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Вариант ответа	a	c	d	c	b	a	a	b	c	a

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Примерный перечень тем для презентаций к зачету в 1 семестре

1. Рихард Вагнет (совокупное художественное произведение)
2. Футуризм. Разработка новых пластических идей
3. Луи Фуллер. Эксперименты с проекциями

4. Футуристические манифесты.
5. Имперссионизм. Разработка новых подходов к изображению реальности.
6. Синтетический футуристический театр
7. Экспрессионизм Разработка новых подходов к изображению реальности.
8. Первые опыты проекций 360 градусов
9. Дада. Направление междисциплинарное . Идеи , значение.
10. Эрвин Пискатор -театральные эксперименты
11. Сергей Эйзенштейн -театральные эксперименты. «Дневник Глумова»
12. Дзига Вертов
13. Баухауз-лицо 20 века
14. Ласло Мхой Надь
15. Оскар Шлеммер и триадический балет.
16. Василий Кандинский и театр.
17. Нам Джун Пайк- основоположник медиа-арта
18. Билл Виола и медиа-арт.
19. ЕАТ.ВАНноаер Буш.9 театральных вечеров
20. Джеффри Шоу
21. Эль Лисицкий. Проуны.
22. Сюрреализм. Разработка новых подходов к изображению реальности.
23. Форрегер. Эксперименты в области кинотеатрального пространства
24. Театральные эксперименты Эйзенштейна.

Примерный перечень тем для презентаций к зачету во 2 семестре

ТЕМА №1

- 1.Интерактивная нарративная реклама. Примеры. Анализ двух примеров интерактивной нарративной рекламы разных видов.
2. Четыре формы интерактивности.

ТЕМА №2

- 1.Интерактивное музыкальное видео. Примеры. Анализ двух работ.
- 2.Модели интерактивности» Кэти Сален и Эрик Циммерман.

ТЕМА №3

- 1.Первый Интерактивный фильм .
- 2.Типы Навигации в интерактивном проекте

ТЕМА №4

- 1.Первый анимационный фильм созданный целиком на компьютере
- 2.История виртуальной реальности. «Link Trainer»

ТЕМА№5

- 1.Понятие гипертекст, мультимедиа, гипермедиа.
- 2.Провокация Орсона Уэллса.Радиопостановка по роману Герберта Уэллса «Война миров».

ТЕМА№6

- 1.Ванневер Буш. Метех/
- 2.Тед Нельсон. Гипертекст.

ТЕМА№7

- 1.Гипертекст, гипермедиа, гипервидео.
- 2.Синерама.История возникновения. Примеры.

ТЕМА №8

1. Проект «Sensorama». Послужил началом чего? Рассказать о проекте и авторе.
2. Алан Паркер. "The wall". Рассказать о шоу на основе которого сделан фильм.

ТЕМА №9

1. «Кинокарта Аспена». Началом чего послужил этот проект. Рассказать о проекте.
2. Фильм «Улика» 1985 года. Особенности.

ТЕМА №10

1. Мосс Лэндинг 1985 год - как ранний пример «Мультимедийного гипертекста».
2. Первый цифровой интерактивный фильм «Господин Пейбек».

ТЕМА №11

1. Один из первых проектов гипервидео - HyperCafe. 1996 год
2. Интерактивным кино «POV»

ТЕМА №12

1. Интерактивная психологическая драма. Tender Loving Care 1998.
2. Интерактивный проект Five minutes

Примерный перечень теоретических вопросов к зачету с оценкой в 3 семестре

ТЕМА №1

1. Графический дизайн интерфейса и навигация в мультимедийном проекте.
2. Навигация. Основные типы (9 пунктов)

ТЕМА №2

1. Художественно-выразительные средства веб-проектов.
2. Примеры веб-документалистики: интерактивный документальный проект "Out of Window", "Welcome to Pine Point" и другие. Примеры, режиссеры

ТЕМА №3

1. Интерактивность как понятие. Четыре формы интерактивности Мари-Лоры Райан.
2. «Модели интерактивности» Кэти Сален и Эрик Циммерман

ТЕМА №4

1. Суть «нарративного парадокса» (конфликта между нарративом и интерактивностью).
2. Модели пользовательского взаимодействия. Классификация Гаудеци

ТЕМА №5

1. Интерактивная реклама, понятие, основные характеристики, виды. (примеры)
2. «Модели интерактивности» Кэти Сален и Эрик Циммерман

ТЕМА №6

1. Трансмедийное повествование в цифровую эпоху. Требования к трансмедийному проекту.
2. Различия Transmedia от обычных кроссмедиа

ТЕМА №7

1. Интерактивные музыкальные видео. (Винсент Мориссет, Chris Milk и др) Примеры.
2. ПЯТЬ принципов Новых медиа

ТЕМА №8

1. Медиа как понятие. «Горячие и холодные средства коммуникации». Маршал Макклуюн.

2. Три основных принципа мультимедиа

ТЕМА №9

1. Интерактивный нарратив. 5 принципов Новых медиа.
2. Лев Манович. Новые свойства аудиовизуального повествования в условиях цифровой среды

ТЕМА №10

1. Мультимедийность как понятие.
2. Статические и динамические средства.

ТЕМА №11

1. Нам Джун Пайк- основоположник медиа-арта
2. Билл Виола и медиа-арт.

ТЕМА №12

1. Понятия: медиа, нарратив, интерактивность.
2. Четыре формы интерактивности

Практические (творческие) задания к зачету с оценкой:
Перечень проектов для распаковки на зачёте с оценкой 3 сем.

1. Alma, a Tale of Violence: <http://www.doclab.org/2012/alma-a-tale-of-violence/>
2. Bear 71: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>
3. Beyond 9/11: <http://docubase.mit.edu/project/beyond-911/>
4. Bla Bla: <http://blabla.nfb.ca/#/blabla>
5. Cat and the Coup: <http://www.thecatandthecoup.com/>
6. D-day to Victory: <http://ddaytovictory.ca/>
7. Inside The Haiti Earthquake: <http://www.gamesforchange.org/play/inside-the-haiti-earthquake/>
8. Forgotten Flags: <http://www.forgotten-flags.com/>
9. Gallipoli: The First Day: <http://www.abc.net.au/innovation/gallipoli/>
10. Gaza/Sderot — Life in spite of everything: <http://gaza-sderot.arte.tv>
11. Highrise: <http://highrise.nfb.ca/>
12. Hollow: <http://hollowdocumentary.com/>
13. Journey to the End of the Coal: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>
14. One Millionth Tower: http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php
15. Out My Window: <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>
16. Planet Galata: A Bridge in Istanbul
17. Prison Valley: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
18. Storming Juno: <http://www.stormingjuno.com/>
19. The Block: <http://www.sbs.com.au/theblock/#>
20. This Land: <http://thisland.nfb.ca/#/thisland>
21. Waterlife: <http://waterlife.nfb.ca/#/>
22. Welcome to Pine Point - <http://pinepoint.nfb.ca>

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 1			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий	4	8	32
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	10	1	10
тестовое задание	20	1	20
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		
Семестр 2			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий	4	8	32
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	10	1	10
тестовое задание	20	1	20
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		
Семестр 3			

Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий	4	8	32
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
тестовое задание	20	1	20
Доклад	10	1	10
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

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. : ил. - (Библиотека гуманитарного университета ; вып. 25). - ISBN 5-7621-0330-7. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. 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>
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. Степанова, П. М. Кинопедагогика и медиаобразование : учебное пособие для студентов, обучающихся по специальности - Киноведение / П. М. Степанова. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2016. - 98 с. - ISBN 978-5-94760-231-9. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. 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>
6. Распределение цифрового видео по широкополосным, телевизионным, мобильным и конвергентным сетям. Тенденции, проблемы и решения [Текст]
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, Vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование
5. Independent Games Festival official
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Теория и история цифровых медиа» 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 о музыкальных альбомах, играх, фильмах, телевизионных шоу «Metacritic». <https://www.metacritic.com>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы «Rotten Tomatoes». <https://www.rottentomatoes.com>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.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 «Теория и история цифровых медиа», 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 обучаемых с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении лекций студенты должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

При подготовке к выступлению на практическом занятии или семинаре:

- 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 конспектировании научной литературы:

- сделайте в тетради большие поля для заметок;
- прежде чем конспектировать материалы источника, напишите фамилию автора и его инициалы, полное название работы, место издания, год том, страницы. Если источник статья из журнала или сборника, то сначала выпишите фамилию и инициалы автора, название статьи, а затем выходные данные издания;
- прочитайте и подумайте над всем текстом в целом или над большим законченным отрывком / главой /;
- выделите узловые вопросы, продумайте главные положения изученного источника, сформулируйте их своими словами и запишите в тетрадь;
- подтвердите, отдельные положения цитатами / цитата выписывается без искажений, обозначается кавычками, указываются страницы/;
- используйте различные приемы выделения текста: подчеркните главную мысль, ключевое слово. Если что-то особенно важно или непонятно, на полях проставьте знаки ! или ?.

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 словарик 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.