

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

«Техника и технология медиа производства»

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 54 астроном. час. / 2 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 26,3 час.
самостоятельная работа: 27,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	5
посещение занятий, активная работа на занятии	5
творческое задание	5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5

Рабочая программа дисциплины «Техника и технология медиа производства» 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):

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

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

Гайлюнас С.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рецензент(ы):

Милосердов С., Директор ООО Таламус

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:

Изучение сущности и специфики медиапроизводства как синтеза художественно-творческой, технико-технологической и организационной деятельности по созданию интерактивного проекта

Задачи дисциплины:

1. Изучить базовые вопросы, связанные с созданием проекта от начального замысла до реализации.
2. Изучить и освоить общие и специфические особенности разработки интерактивных проектов различных видов и форматов.
3. Сформировать ясное понимание специфики основных этапов работы над созданием медиапроекта.
4. Сформировать умение грамотно, в соответствии с технико-технологическими возможностями и календарным планом, создавать медиапроекты.

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:

- 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:
- Изобразительное решение мультимедийного проекта
- Режиссура визуальных эффектов
- Преддипломная практика
- Программирование интерактивного проекта
- 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: современные технические и технологические возможности создания мультимедийного произведения

Умеет: применять возможности интерактивных мультимедийных сред при создании сложнокомбинированного пространства интерактивного произведения

Владеет: широким спектром современных инструментов для создания мультимедийного произведения

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен создавать мультимедийные произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента.

ПК-2.3 — Создает медиапроекты различных видов и форматов в соответствии с творческим замыслом, технико-технологическими возможностями и календарным планом.

Знает: технику и технологию медиапроизводства и особенности основных этапов создания медиапроекта

Умеет: составлять календарный план, формулировать задачи членам творческой группы, контролировать процесс создания медиапродукта

Владеет: методами достижения изобразительных решений в соответствии с творческим замыслом

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 астроном. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 26,3 час.

самостоятельная работа: 27,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	Итого
Лекции	6	6
Практические	18	18
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	24	24
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	3,7
Итого	53,7	53,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Индустрия интерактивных медиа

Общая характеристика студии: структура студий, отделы, кадровый состав, техническое оснащение. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта. Круг профессиональных обязанностей и специфика работы в медиаиндустрии сценариста, режиссера, продюсера, оператора, фотографа, художника-постановщика, звукорежиссера, композитора, художника-аниматора, программиста и др.

Тема 2. Студии и компании, занятые производством медиапродукции

Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта. Взаимодействие продюсера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции. Этапы проектирования медиапродукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.

Тема 3. Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции

Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта. Взаимодействие продюсера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции. Этапы проектирования медиапродукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.

Тема 4. Предпродакшн

Планирование работ по созданию медиапродукции исходя из бюджета проекта. Разработка календарного плана производства визуальных эффектов. Управление производственными процессами разработки проекта. Работа в подготовительный период: утверждение заявки, написание сценария интерактивного проекта, режиссерская разработка, создание раскадровок, разработка эскизов персонажей и среды, создание аниматика, планирование сложных спецэффектов в период предпродакшн.

Тема 5. Продакшн

Организационно-производственная деятельность в период продакшн. Подбор и разработка технико-технологических средств, необходимых для реализации проекта: программный комплекс, оборудование съёмочных площадок и павильонов Motion Capture, проектирование специфических средств демонстрации проекта (напр. для инсталляций, перформансов). Руководство коллективом специалистов по созданию медиапродукции. Съёмка необходимых видеоматериалов, фотографий. Создание персонажей, компьютерной графики и анимации. Захват движения и трёхмерное сканирование.

Тема 6. Постпродакшн

Монтаж видеоматериала. Создание визуальных эффектов. Работа со звуком (озвучивание, запись речи, шумов, запись музыки, сведение фонограмм). Работа в авторской программе. Разработка, просмотр и тестирование контента.

Тема 7. Авторские программы по созданию интерактивных медиа

Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Flash CS, MAYA, Clynt, Adobe Captivate, Unity 3D и их аналоги. Возможности и особенности программ, достоинства и недостатки.

Тема 8. Специфика производства различных видов медиапродукции

Особенности производства различных видов медиапродукции: гипервидео, web проектов, интерактивного повествования на базе мобильных устройств.

Тема 9. Реализация проекта

Способы реализации медиапродукции в зависимости от её вида. Создание технической базы для реализации и поддержки проекта.

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	Индустрия интерактивных медиа	0,75	0	0	1,5	0	0	2,25
2	Студии и компании, занятые производством медиапродукции	0,75	0	0	1,5	0	0	2,25
3	Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции	0,75	0	0	3	0	0	3,75
4	Предпродакшн	0,75	0	0	1,5	0	0	2,25
5	Продакшн	1,5	0	0	3	0	0	4,5
6	Постпродакшн	0,75	0	0	1,5	0	0	2,25
7	Авторские программы по созданию интерактивных медиа	0,75	0	0	3	0	0	3,75
8	Специфика производства различных видов медиапродукции	0	0	0	1,5	0	0	1,5
9	Реализация проекта	0	0	0	1,5	0	0	1,5
	ВСЕГО	6	0	0	18	0	0	24

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Техника и технология медиа производства» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Индустрия интерактивных медиа».	1,5
2	Тема: «Студии и компании, занятые производством медиапродукции».	1,5
3	Тема: «Организационно-производственная деятельность по созданию медиапродукции».	3
4	Тема: «Предпродакшн».	1,5
5	Тема: «Продакшн».	3
6	Тема: «Постпродакшн».	1,5

7	Тема: «Авторские программы по созданию интерактивных медиа».	3
8	Тема: «Специфика производства различных видов медиапродукции».	1,5
9	Тема: «Реализация проекта».	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 «Техника и технология медиа производства».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	5
посещение занятий, активная работа на занятии	5
творческое задание	5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Контроль проводится в форме устного опроса.

Вопросы входного контроля:

1. Живопись в системе визуальных искусств.
2. Современные виды живописи.
3. Место живописи в жизни общества.
4. Известные галереи живописи.
5. Цветовые законы гармонии.
6. Исторические аспекты поиска цветовой гармонии.
7. Цветовой круг Ньютона. Отношения цветов.
8. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах.
9. Художественное отображение действительности. Художественная среда.
10. Театральное режиссерское мастерство. Система К.С.Станиславского.
11. Эстетические принципы театральной режиссуры.
12. Эстетические принципы и выразительные средства экранной режиссуры.
13. Понятие синтетичности в искусстве. Творчество и технологии.
14. Медиа, new Media, мультимедиа. Основные определения.
15. Области применения мультимедиа.
16. Мультимедийное произведение. Основные понятия.
17. Понятие «интерактивность». Особенности интерактивного мультимедийного произведения.
18. Понятие интерактивности в контексте повествования. Области применения интерактивного мультимедиа.
19. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов.
20. Понятия «трансмедиа», «трансмедийное повествование».

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примерные темы докладов:

1. Общая характеристика медиaprостранства.

2. Понятие кроссмедиа.
3. Интернет как основной канал коммуникации.
4. Этапы создания анимационного фильма.
5. Применение анимации в кино, рекламе, мультимедийных и веб-проектах, компьютерных играх.
6. Сравнение программ для создания трехмерной анимации.
7. Современные методы разработки 3D персонажей.
8. Процедурная генерация в видеоиграх.
9. Специфика работы в медиаиндустрии.

Примерные темы творческих заданий:

1. Специфика производства в условиях концепции кросс-медиа.
2. Этапы проектирования медиапродукции.
3. Постпродакшн: основные виды работ
4. Продакшн: основные виды работ.
5. Общая характеристика медиaprостранства.
6. Производство медиапродукции в сфере образовательных программ.
7. Инструментарий Eclipse как среда разработки мобильных игр и приложений.
8. Программная среда разработки компьютерных игр Unity3D.
9. Технологии создания визуальных эффектов для гипермедиа.
10. Технологии 3D-мэппинга

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету:

1. Место интерактивных медиа в индустрии развлечений.
2. Общая характеристика медиaprостранства.
3. Специфика производства в условиях концепции кросс-медиа.
4. Общая характеристика студии: структура студий, отделы, кадровый состав.
5. Задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта.
6. Взаимодействие продюсера, главного менеджера с различными членами творческого коллектива.
7. Подчинение технических средств и технологии реализации медиапродукции.
8. Этапы проектирования медиапродукции: замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.
9. Календарный план производства визуальных эффектов.
10. Управление производственными процессами создания медиапродукции.
11. Продакшн: основные виды работ.
12. Характеристика особенностей периода продакшн.
13. Постпродакшн. Основные виды работ.
14. Особенности работы в авторских программах по созданию интерактивного проекта.

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 выполнении учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	22	1	22
Доклад	16	1	16
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. Рисунок в компьютерных технологиях (компьютерная графика). Часть 1 [Текст] : учебное пособие / В.А. Коновалов, М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 45 с.
http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_kompjuternyh_tehnologijah_UP_2018.pdf
2. Интернет-СМИ: теория и практика [Текст] : учеб. пособие / А. О. Алексеева [и др.] ; ред. М. М. Лукина. - М. : Аспект Пресс, 2010. - 346 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Коновалов, В. А. Рисунок в компьютерных технологиях [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 172 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю
http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_kompjuternyh_tehnologijah_UP_2018.pdf
4. Нестерова, Е. И. Технологическая среда медиаиндустрии [Текст] : учебное пособие для вузов / Е. И. Нестерова, В. С. Якимович, Г. М. Луговой. - Уфа : Аэтерна, 2015. - 128 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика : учебник для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 "Графика" специализации 05 - Художник анимации и компьютерной графики / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. - Текст непосредственный
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Интернет-СМИ: Теория и практика : учебное пособие / А. О. Алексеева, Е. Л. Варганова, Л. А. Круглова, Н. Г. Лосева. — Москва : Аспект Пресс, 2013. — 348 с. — ISBN 978-5-7567-0542-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/68827>
7. Пол, К.
Цифровое искусство : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с. : ил. - ISBN 978-5-91103-389-7. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. 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>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Ibooks <http://ibooks.ru/>
2. E.lanbook <http://e.lanbook.com/>
3. Books.GUKiT <http://books.gukit.ru/>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Photoshop CS6
Adobe MasterCollection 2014

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

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

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

Сайт-агрегатор рецензий о музыкальных альбомах, играх, фильмах, телевизионных шоу «Metacritic». <https://www.metacritic.com>

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

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

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

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

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

При изучении дисциплины «Техника и технология медиапроизводства» работа обучающихся складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы.

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Обучающимся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:

в ходе лекционных и практических занятий:

- ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,
- фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;
- фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий;
- участие в активной дискуссии с обоснованием собственных позиций,
- активное участие в обсуждении рассматриваемой темы.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Цель лекционных занятий - развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков режиссерского мышления.

Выбор и применение определенных образовательных технологий в учебном процессе осуществляется на основе учета специфики учебной деятельности, ее информационно-ресурсной основы и предстоящими видами учебных задач.

Лекция-визуализация.

Форма проведения лекционного занятия, в ходе которой активизация процесса обучения происходит за счет наглядности и проблемности изложения изучаемого материала, когда перед обучающимися ставятся различные проблемные задачи, вопросы, раскрываются противоречия, побуждающие совместно искать подходы к их решению. В лекции-визуализации передача информации сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в том числе иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).