

**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**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Драматургия интерактивных 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 180 академ. час. / 5 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 70,8 час.  
самостоятельная работа: 109,2 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
активность на практических занятиях	4,5
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	4
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	5
посещение лекционных занятий	4
творческое задание.	4,5
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	4,5
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	4
экзамен	5

Рабочая программа дисциплины «Драматургия интерактивных 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):**

Дележа Е.М., профессор кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма, канд. искусствоведения

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

Курнос Д.А., старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

**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:

постижение основ нелинейной драматургии, особенностей интерактивной наррации в мультимедийных и виртуальных проектах, формирование навыков работы над сценариями основных форм интерактивных нарративных медиа.

### Задачи дисциплины:

1. Сформировать представление о базовых вопросах нелинейной драматургии.
2. Ознакомить с характерными чертами интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа: компьютерных игр, интерактивного кино и телевидения, виртуальных миров, интернет-медиа.
3. Научить специфике работы над сценарием, учитывающую участие в интерактивном рассказе зрителя-пользователя.
4. Дать представление о различных стратегиях соединения интерактивности с повествованием; различных степенях участия аудитории в рассказывании истории.
5. Сформировать навыки конструирования сюжета с учетом специфики интерактивного медиума (интерактивный фильм, интерактивное мультимедийное произведение, повествование в виртуальном окружении, онлайн-повествование, интерактивная драма), а также используемой авторской программы.
6. Научить пользоваться при производстве интерактивной мультимедийной продукции базовыми законами драматургии, закрепленными в таких понятиях, как сценарий, история (story) и дискурс, экспозиция, завязка конфликт, саспенс, перипетия и т.д., разбираться в многообразии сценарных форм и уметь пользоваться ими на практике.
7. Научить создавать игровые ситуации, конфликты, характеры, системы образов и применять их при создании сценария интерактивного мультимедийного произведения.

## 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:

- Ознакомительная практика
- Основы живописи и рисунка
- Теория и история цифровых медиа
- История зарубежного кино
- История зарубежной литературы
- Основы кинодраматургии
- Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:
  - Изобразительное решение мультимедийного проекта
  - Преддипломная практика
  - Методика проектирования авторского произведения
  - 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-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.

ОПК-3.2 — Выявляет и анализирует особенности экранной интерпретации произведений литературы и искусства.

### Профессиональные компетенции

**Вид деятельности: художественно-творческий.**

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию новых мультимедийных произведений.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта, разрабатывает режиссерский сценарий.

**Знает:** особенности драматургической конструкции различных жанров интерактивных медиа

**Умеет:** использовать выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности при создании сценария для интерактивного проекта

**Владеет:** спецификой работы над сценарием для интерактивного проекта

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 180 академ. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 70,8 час.

самостоятельная работа: 109,2 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
экзамен	5

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	4	5	Итого
Лекции	16	0	16
Практические	16	32	48
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	33,5	38	71,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	33,5	37,7
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>105,5</b>	<b>177,2</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Раздел 1. Основы драматургии интерактивного проекта

##### Тема 1. 1. Введение в интерактивное повествование

Понятия нарратива и повествования. Повествователь/рассказчик в интерактивном произведении. Реципиент. Специфика использования понятия нарратива в контексте драматургии. Понятие интерактивности. Интерактивное повествование. Агентность (агентивность). Поток («Flow»). Лудонарративный диссонанс. Четыре типа нарратива: пробуждающий, постановочный, внедренный, генеративный. Нарративный дизайн. Прикладные

области применения дисциплины.

### **Тема 1. 2. Композиция интерактивного произведения**

Композиция интерактивного АВП. Тема и сюжет интерактивного АВП. Связь темы и идеи. Нарративная структура произведения. Выбор. Значимый выбор. Разница между композицией и нарративной структурой, их взаимосвязь. Типы нарративных структур. Связь между нарративной структурой и жанром АВП.

Сюжет и фабула. Конфликт интерактивного АВП. Жанр интерактивного АВП. Парадигма Филда. Композиционные приемы построения интерактивного АВП. Событие в интерактивном повествовании. Размещение события в сюжете и нарративе.

Завязка, кульминация и развязка в интерактивном АВП: специфика формирования. Драматургия сериала применительно к интерактивным АВП.

### **Тема 1. 3. Персонаж интерактивного произведения**

Персонаж. Виды персонажей в интерактивном произведении. Понятие протагониста и антагониста в интерактивном АВП. Типы протагониста по степени отождествления с реципиентом. Персонаж интерактивного АВП и его характеристики. Обезличенный персонаж. Кастомизируемый персонаж. Понятие «четверной стены». Прием «ложного» протагониста. Понятие архетипа и архетипического образа. Арка персонажа в интерактивном АВП. Варианты эволюции архетипического образа героя по Кэмпбеллу, Волгеру, Проппу. Характер персонажа. Мироззрение персонажа. Связь мироззрения, протагониста и архитектуры выбора.

### **Тема 1. 4. Диалог и монолог в интерактивном произведении.**

Диалог и монолог в интерактивном произведении: виды, формы. Медийная реализация диалога и монолога. Эмбиентный диалог. Интерактивный диалог. Функции диалогов и монологов. Приемы улучшения диалогов.

## **Раздел 2. Разработка нарративного контента**

### **Тема 2. 1. Создание сеттинга**

Сеттинг. Функции сеттинга. Виды сеттинга. Микро и макросеттинг. Фокус и границы сеттинга. «Лор»: определение, функции и принципы работы. Миростроение. Связь миростроения и жанра. Два подхода к миростроению. Элементы миростроения: космогония, научные основы, карты, биосфера, общество, политика и др. Связь миростроения с драматургическим замыслом и героем произведения. Алгоритм миростроения.

### **Тема 2. 2. Нарративные пласты интерактивного произведения**

Внедренный нарратив в узком и широком смысле. Принципы содержания и размещения носителей внедренного нарратива. Внутриигровые тексты и их виды, принципы работы с ними. Принципы написания и оформления внутримедийных текстов интерактивного произведения. Повествование от окружения. Нетекстовые элементы нарративного дизайна: картинки, символы, окружение, дизайн пространства. Игровая механика как нарративное средство. Генеративное повествование. Критерии возникновения генеративного повествования. повествовании.

### **Тема 2. 3. Архитектура выбора**

Выбор. Виды выбора: значимый, осмысленный, выбор с отложенными последствиями, выбор с влиянием на переменные, ложный, декоративный, моральный и др. Связь выбора и агентивности реципиента. Прогнозируемый и непрогнозируемый выбор. Разочарование в выборе. Последствия. Мироззрения в ролевых системах. Награда. Отыгрыш роли.

### **Тема 2. 4. Квестовые системы**

Квест. Создание квеста. Свойства квеста. Типы квестов. Награда за квест. Цепочка квестов. Линейное усложнение. Повторение. Ответвление. Отложенные последствия. Зависимость от времени. Моральная дилемма. Турнир. Сюжетные структуры квестов: ромбовидная, линейный хаб, побочные квесты.

### **Тема 2. 5. Технология разработки нарративного контента**

Бриф. Логлайн. Тэглайн. Синописис. Расширенный синописис. Сторилайн. Сценарная заявка. Библия персонажа. Блок – схема. Таблица. Википедия. Поэпизодный план. Виды технических

заданий. Формирование технического задания для другого специалиста при разработке интерактивного произведения. Инструменты создания нарративного контента.

### 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>Основы драматургии интерактивного проекта</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>
1.1	Введение в интерактивное повествование	2	0	0	0	0	0	2
1.2	Композиция интерактивного произведения	2	0	0	4	0	0	6
1.3	Персонаж интерактивного произведения	6	0	0	6	0	0	12
1.4	Диалог и монолог в интерактивном произведении.	6	0	0	6	0	0	12
<b>2</b>	<b>Разработка нарративного контента</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>
2.1	Создание сеттинга	0	0	0	6	0	0	6
2.2	Нарративные пласты интерактивного произведения	0	0	0	6	0	0	6
2.3	Архитектура выбора	0	0	0	6	0	0	6
2.4	Квестовые системы	0	0	0	6	0	0	6
2.5	Технология разработки нарративного контента	0	0	0	8	0	0	8
	<b>ВСЕГО</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Драматургия интерактивных медиа» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	1.2 Композиция интерактивного произведения	3
2	1.3 Персонаж интерактивного произведения	4,5
3	1.4 Диалог и монолог в интерактивном произведении	4,5
4	2.1 Создание сеттинга	4,5

5	2.2 Нарративные пласты интерактивного произведения	4,5
6	2.3. Архитектура выбора	4,5
7	2.4. Квестовые системы	4,5
8	2.5 Технология разработки нарративного контента	6

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Драматургия интерактивных медиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практических занятиях	4,5
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	4
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	5
посещение лекционных занятий	4
творческое задание.	4,5
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	4,5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
экзамен	5

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

Входной контроль отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Что такое нарратив и повествование? В чем разница между понятиями?
2. Какие типы (пласты) нарратива существуют (по Г. Дженкинсу)? В чем разница между ними?
3. Что такое агентность (агентивность)?
4. Что такое поток («flow»)?
5. Что такое лудо-нарративный диссонанс?
6. Что такое нарративный дизайн?
7. Литература и нелинейная драматургия.
8. Какова специфика работы с событиями (в то числе конкретно с завязкой, кульминацией, развязкой) в интерактивном произведении?

Творческое задание: написание сценария для интерактивного фильма (4 сем.)

1. Понимание, что такое выбор и значимый выбор.
2. Знание принципов функционирования и размещения событий в интерактивном произведении.
3. Владение базовыми понятиями в области кинодраматургии.

Творческое задание: анализ нарративной структуры произведения (4 сем.)

1. Анализ драматургической структуры прозаического произведения.
2. Анализ нарративной структуры прозаического произведения.
3. Анализ жанра произведения
4. Анализ конфликта произведения
5. Главные и эпизодические персонажи произведения.

Творческое задание: создание персонажа для интерактивного произведения (4 сем.)

1. Создание библии персонажа-протагониста.
2. Создание антагониста для персонажа
3. Знание типов и характеристик. Протагонист.
4. Знание различных систем архетипов.

Творческое задание: написание сцены с диалогом и монологом (4 сем.)

1. Создание сцены с диалогом и/или монологом для разработанного ранее персонажа с указанием медийных средств реализации.
2. Знание типов диалога и монолога.
3. Знание функций диалога и монолога.

Творческое задание: создание сеттинга произведения. монологом (5 сем.)

1. Знание функций и видов сеттинга, а также алгоритмов его разработки.
2. Знание взаимосвязей между сеттингом произведения и драматургическим замыслом, нарративной структурой, техническими и финансовыми возможностями проекта.
3. Разработка сеттинга под готового персонажа.

Творческое задание: создание текстового контента для интерактивного произведения (5 сем.)

1. Знание принципов работы с внедренным и генеративным нарративом.
2. Принципы написания и оформления внутримедийных текстов интерактивного произведения.
3. Создание текстового контента для интерактивного произведения.

Творческое задание: создание квеста для интерактивного произведения (5 сем.)

1. Знание типов, видов, функций, свойств квестов и квестовых систем.
2. Создание квестовой системы.

Творческое задание: создание квеста для интерактивного произведения (5 сем.)

1. Знание всех элементов сценарной заявки.
2. Знание технологии работы с нарративным контентом.
3. Составление сценарной заявки для интерактивного произведения.

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

Примерный перечень вопросов для подготовки к зачету 4 сем.:

1. Что такое нарратив? Приведите хотя бы два определения.

2. Четыре типа нарратива по Г. Дженкинсу.
3. Агентность. Поток («flow»). Лудо-нарративный диссонанс.
4. Что такое нарративная структура произведения? Приведите несколько примеров нарративных структур.
5. Принципы формирования развязки интерактивного произведения.
6. Завязка. Кульминация. Особенности работы с событиями в интерактивном произведении.
7. Что такое жанр и как он определяется на стадии сценария? В чем специфика жанровых особенностей интерактивного произведения?
8. Основные смешанные и чистые жанры в кинодраматургии.
9. Основные составляющие художественного образа в ИМП.
10. Архетип по К. Юнгу. Архетипический образ. Приведите несколько примеров архетипического образа. Арка персонажа.
11. Типы и функции диалога. Интерактивный диалог.
12. Типы и функции монолога. Эмбиентный диалог.

Примерный перечень вопросов для подготовки к экзамену 5 сем.:

1. Функции и виды сеттинга.
2. Основные элементы миростроения.
3. Внедренный нарратив в узком и широком смысле.
4. Внутриигровые тексты и их виды, принципы работы с ними.
5. Генеративное повествование. Приведите примеры проектов с упором на генеративное повествование.
6. Виды выбора в интерактивном произведении.
7. Система мировоззрения в интерактивном произведении и ее связь с архитектурой выбора.
8. Свойства и типы квестов.
9. Сюжетные структуры квестов.
10. Логлайн. Тэглайн. Синописис. Особенности синописиса для интерактивного произведения.
11. Сценарная заявка.
12. Игровая механика как элемент нарратива.

Творческое задание для экзамена (5 семестр):

Презентация нарративного решения интерактивного проекта.

Представляет собой публичную презентацию ключевых элементов нарративного решения произведения.

Состоит из:

1. Названия произведения.
2. Вид продукции
3. Площадки реализации
4. Драматургический и, если это игра, геймплейный жанры
5. Тэглайн, Логлайн, Синописис
6. Нарративная структура произведения
7. Способ формирования развязки произведения и ее модель
8. Основные персонажи произведения, тип протагониста, степень влияния на них реципиентом
9. Сеттинг произведения и степень влияния на него реципиентом
10. Медийные средства реализации элементов произведения
11. Принципы, на которых построена архитектура выбора в произведении

Задание проверяет как базовые знания в сфере драматургии, так и связанные специфически с созданием нарративного решения интерактивного произведения.

#### 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 4</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практических занятиях	4	8	32
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание.	7,5	4	30,0
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, 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 5</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практических занятиях	2,5	16	40,0
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание.	7,5	4	30,0
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		

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

**Система оценивания результатов обучения по дисциплине**

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

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

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

### 7.1. Литература

1. Сценарное мастерство : кино- и теледраматургия как искусство, ремесло и бизнес [Текст] : реферат книги Р. Уолтера. - М. : ИПК работников телевидения и радиовещания, 2007. - 63 с  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. 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>
3. Югай, И. И. 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>
4. Нехорошев, Л. Н. Драматургия фильма [Электронный ресурс] : учебник / Л. Н. Нехорошев. - Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, 2009. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/94229/#1>
5. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища [Текст]/ П. М. Ершов. - М. : Мир искусства, 2010. - 408 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Сахновский, В. Г. Работа режиссера : учебное пособие / В. Г. Сахновский. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2019. — 252 с. — ISBN 978-5-8114-4156-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/115959>
7. Воденко, М. О. Герой и художественное пространство фильма: анализ взаимодействия [Электронный ресурс] учебное пособие / М. О. Воденко. - Москва : ВГИК, 2011. - 119 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69365/#1>
8. Аль Д. Н. Основы драматургии[Текст] : учебное пособие для вузов, 6-е изд., испр. - СПб. : Лань, 2013. - 288 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Аль, Д. Н. Основы драматургии : учебное пособие / Д. Н. Аль. — 10-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 280 с. — ISBN 978-5-8114-9217-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.  
<https://e.lanbook.com/book/196747>
10. Потемкин, С. В. Эстетика видео, телевидения и язык кино [Электронный ресурс] / С. В. Потемкин ; ред.: В. И. Потемкин, Л. Н. Горбачева ; С.-Петерб. гос. ун-т кино и телев. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2011. - 111 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/345.pdf>

- 11 Пол, К. Цифровое искусство [Текст] : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

## 7.2. Интернет-ресурсы

1. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU.
2. Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
3. Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>
4. Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

## 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Драматургия интерактивных 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>  
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 обучающихся**

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. 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 обучающегося как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучающегося в рамках учебной программы. Прежде всего, при изучении такой дисциплины как «Основы драматургии интерактивных медиа», следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «нарратив», «нарративная структура», «новые медиа», «интерактивность», «интерактивное кино», «интерактивное повествование», «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, обучающиеся должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. 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 обучающиеся должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

### **Методические рекомендации для преподавателей**

На протяжении всех лет обучения по данной специализации обучающийся формирует представление о профессии. Изучая теоретические основы специальности, принципы создания интерактивных цифровых медиа, работая над творческими заданиями, каждый обучающийся постепенно осваивает режиссерское мастерство. В процессе обучения он получает углубленную профессиональную и специализированную подготовку в области перспективных мультимедийных технологий и программных средств цифровых медиа, приобретая навыки работы со специализированными компьютерными программами, необходимыми для реализации мультимедийных проектов.

Преподаватель читает лекции по темам, предусмотренным учебной программой. Лекции разрабатываются на основе литературы, указанной в рабочей программе и ежегодно корректируются, чтобы включенный материал по содержанию и по форме соответствовал требованиям времени. В первую очередь, преподаватель должен дать представление о базовых вопросах драматургии интерактивных медиа. Большое значение следует уделить изучению общих и специфических признаков режиссерского творчества в сфере интерактивного искусства.

Особое внимание педагогу следует уделить специфическим особенностям режиссуры мультимедиа, интерактивной и нелинейной драматургии; их синтетической природе, включающей разнообразные виды и жанры художественного творчества; характерным чертам интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа: компьютерных игр, интерактивного кино и телевидения, виртуальных миров, интернет-медиа; научить профессиональному анализу и оценке готовых мультимедийных произведений.

Важный аспект преподавания дисциплины «Основы драматургии интерактивных медиа» - обучение основному понятийному аппарату, используемому при создании интерактивных мультимедийных проектов, компьютерных и видеоигр, программ интерактивного телевидения, интернет-проектов и проектов на базе систем виртуальной реальности, пониманию эволюции

развития интерактивного творчества, раскрытие общих и специфических признаков интерактивного художественного пространства.

Накопленные знания и мастерство реализуются студентом в выпускной квалификационной работе, представляющей собой мультимедийный проект, в основе которого лежит история. Интерактивное повествование является сегодня экспериментальной зоной исследования и апробирования разнообразных идей, методов, технологий. Не случайно процесс работы над многими проектами представляет собой лабораторию художественной практики, в которой креативные приемы, свойственные созданию традиционных медиа, сочетаются с инновационными решениями, продиктованными интерактивностью и гипермедийностью цифровых медиа.