

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

«Программирование интерактивного проекта»

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения
Форма обучения: очная
Факультет: экранных искусств
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма
Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 77,7 час.
самостоятельная работа: 66,3 час.

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

Рабочая программа дисциплины «Программирование интерактивного проекта» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Составитель(и):

Гайлюнас С.В., доцент каф. РежММиА кафедры

Литовская И.В., доцент каф. РежММиА кафедры

Рецензент(ы):

Кайгородов А., Директор Green FX

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

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

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

Задачи дисциплины:

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

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Компьютерная графика и анимация

Компьютерные музыкальные технологии

Современные технологии

Творческо-производственная практика

Техника и технология медиа производства

Звуковое решение аудиовизуального произведения

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Основы живописи и рисунка

Работа режиссера с актером и неактером при создании мультимедийного произведения

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

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.4 — Применяет для воплощения авторского замысла разнообразные средства художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

Знает: технологический процесс написания программы

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

Владеет: программированием применительно к интерактивным мультимедийным

проектам

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: творческо-производственный.

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

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

Знает: языки программирования

Умеет: создавать художественный образ, используя различные языки программирования

Вид деятельности: творческо-производственный.

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

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

Знает: основные понятия программирования, техники и приемы программирования

Умеет: практически работать с современными языками программирования, вырабатывая наиболее эффективные способы решения технологических задач

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 77,7 час.

самостоятельная работа: 66,3 час.

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

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	7	8	Итого
Лекции	0	0	0
Практические	32	32	64
Индивид. занятия	4	4	8
Консультации	3	2	5
Самостоятельная работа	28,5	25	53,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	12,8
Итого	71,7	71,6	143,3

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Основные понятия алгоритмизации

Алгоритм: определение, виды, свойства, разработка

Тема 2. Логические основы алгоритмизации

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

Тема 3. Языки и системы программирования

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

Тема 4. Методы программирования

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

Тема 5. Основные элементы языка

Переменная: определение и типы. Константа. Числовые данные.

Тема 6. Операторы языка

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

Тема 7. Массивы

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

Тема 8. Строки и множества

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

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

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

Тема 10. Процедуры и функции

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

Тема 11. Библиотеки подпрограмм

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

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Основные понятия алгоритмизации	0	0	0	4	0	0	4
2	Логические основы алгоритмизации	0	0	0	4	0	0	4
3	Языки и системы программирования	0	0	0	8	0	0	8
4	Методы программирования	0	0	0	8	0	0	8
5	Основные элементы языка	0	0	0	4	0	0	4
6	Операторы языка	0	0	0	4	0	4	8
7	Массивы	0	0	0	4	0	0	4
8	Строки и множества	0	0	0	8	0	0	8
9	Организация ввода-вывода данных. Работа с файлами	0	0	0	8	0	0	8
10	Процедуры и функции	0	0	0	4	0	0	4
11	Библиотеки подпрограмм	0	0	0	8	0	4	12
	ВСЕГО	0	0	0	64	0	8	72

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

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

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

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Программирование интерактивного проекта».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

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

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Для проведения входного контроля используется форма собеседования.

Собеседование – проверка знаний по базовым вопросам.

Перечень основных тем для собеседования.

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

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

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для подготовки к контрольной работе:

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

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

Комплекты заданий для контрольных работ 7 сем.:

Контрольная работа «Логические основы алгоритмизации»:

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

Темы творческих заданий 8 сем.

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

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Примерные вопросы к зачету 7 семестр:

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

Примерные вопросы к зачету с оценкой 8 семестр:

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

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

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
контрольная работа	22	1	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
активность на практических занятиях	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
творческое задание	22	1	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

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

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

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

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

7.2. Интернет-ресурсы

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

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

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

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

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

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

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

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

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

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы. Прежде всего, при изучении такой дисциплины как «Программирование интерактивного проекта», следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «новые медиа», «интерактивность», «интерактивное кино», «гипертекст», «виртуальная реальность» и другие. Важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе. Помимо освоения понятийного аппарата, студенты должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. А так как подавляющее большинство проектов – англоязычные, очень важным фактором для глубокого понимания дисциплины становится знание английского языка.

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

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

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

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

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

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

Это ... абсолютный, бескомпромиссный принцип».