

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.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практических занятиях	4,5
подготовка презентации к групповой дискуссии	4,5
посещение лекционных занятий	4
творческое задание.	4,5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
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):

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

Курносов 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:

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

Методика проектирования авторского произведения

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: требования, предъявляемые интерактивностью к литературной первооснове произведения

Умеет: применять для воплощения авторского замысла знания особенностей драматургии интерактивных медиа

Владеет: навыками режиссерского анализа мультимедийного произведения

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
Итого	71,7	105,5	177,2

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. Драмматургия 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. Мировоззрение персонажа. Связь мировоззрения, 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 драмматургическим 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. Мировоззрения 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. Синопсис. Расширенный синопсис. 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
1	Основы драматургии интерактивного проекта	16	0	0	16	0	0	32
1.1	Введение в интерактивное повествование	2	0	0	0	0	0	2
1.2	Композиция интерактивного произведения	6	0	0	6	0	0	12
1.3	Персонаж интерактивного произведения	6	0	0	6	0	0	12
1.4	Диалог и монолог в интерактивном произведении.	2	0	0	4	0	0	6
2	Разработка нарративного контента	0	0	0	32	0	0	32
2.1	Создание сеттинга	0	0	0	8	0	0	8
2.2	Нарративные пласты интерактивного произведения	0	0	0	6	0	0	6
2.3	Архитектура выбора	0	0	0	8	0	0	8
2.4	Квестовые системы	0	0	0	6	0	0	6
2.5	Технология разработки нарративного контента	0	0	0	4	0	0	4
	ВСЕГО	16	0	0	48	0	0	64

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	4,5
2	1.3 Персонаж интерактивного произведения	4,5
3	1.4 Диалог и монолог в интерактивном произведении	3
4	2.1 Создание сеттинга	6

5	2.2 Нарративные пласты интерактивного произведения	4,5
6	2.3. Архитектура выбора	6
7	2.4. Квестовые системы	4,5
8	2.5 Технология разработки нарративного контента	3

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	4,5
посещение лекционных занятий	4
творческое задание.	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 1: 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 2: 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 3: 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 4: 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 1: создание сеттинга произведения. (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 2: 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 3: создание квеста для интерактивного произведения (5 сем.)

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

Творческое задание 4: 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

Вопросы 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.

Вопросы для подготовки к экзамену 5 сем.:

1. Функции и виды сеттинга.
2. Основные элементы миростроения.
3. Внедренный нарратив в узком и широком смысле.
4. Внутригровые 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)
Семестр 4			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практических занятиях	2,5	8	20,0
Посещение лекционных занятий	2,5	8	20,0
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание.	7,5	4	30,0
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка презентации к групповой дискуссии	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 5			
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 презентации к групповой дискуссии	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. 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>
2. 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>
3. 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>
4. 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>
5. 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>
6. 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>
7. 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>
8. 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>
9. 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>
10. 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>

- 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>
Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>
Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.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

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.