

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

«Создание 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 252 академ. час. / 7 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 112,3 час.
самостоятельная работа: 139,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад (презентация)	6,7,8
контрольная работа	6
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение лекций	6
посещение практических занятий	6,8
посещение практического занятия	7
работа над курсовой работой, защита	8
творч задание	7
творческое задание	6
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	6,7
экзамен	8

Рабочая программа дисциплины «Создание 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):

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

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

В.П. Безменников, старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рецензент(ы):

И.В.Евтеева , ,
проф., кандидат 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:

Приобретение углубленных знаний и практических навыков по созданию интерактивного нарративного проекта.

Задачи дисциплины:

1. Раскрыть особенности современной практики конструирования интерактивной вымышленной и невымышленной реальности в сети Интернет, потенциал ее дальнейшего развития.
2. Дать углубленное представление о задачах и функциях разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта (замысел, техническое задание, эскизный проект, черновой проект, технологический проект, макетирование, испытания и т.д.).
3. Научить основным принципам дизайна интерфейса мультимедийного произведения.
4. Научить реализации цифрового медиума на различных этапах создания проекта: предпродакшн, продакшн и постпродакшн.
5. Получить углубленное представление об особенностях производства различных видов гипермедийной продукции: гипервидео, веб-проектов, интерактивного повествования на базе мобильных устройств.
6. Освоить методы обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов;
7. Дать представление о специфике производства в условиях многоплатформенной коммуникации.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений 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

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

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-3.5 — Учитывает стилевые и технологические особенности интерактивного произведения, создает мультимедийный проект.

Знает: особенности производства различных видов интерактивной аудиовизуальной продукции, задачи и функции разработчиков на различных этапах создания интерактивного проекта

Умеет: создавать интерактивный проект, учитывая стилевые особенности

интерактивного повествования, принимать художественно-творческие решения с учетом современных экономических и технических требований

Владеет: навыками создания интерактивных проектов различной жанровой и стилистической направленности

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 252 академ. час. / 7 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 112,3 час.

самостоятельная работа: 139,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	6,7
экзамен	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	8	Итого
Лекции	16	0	0	16
Практические	16	32	32	80
Индивид. занятия	2	2	2	6
Консультации	3	2	2	7
Самостоятельная работа	26	27	36	89
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6	33,5	50,7
Итого	71,6	71,6	105,5	248,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Создание интерактивного проекта

Тема 1. 1. Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов

Вариативность задач и функций режиссера мультимедиа в разработке аудиовизуального проекта в условиях существующего разнообразия используемых интерактивных медиа и цифровых платформ: компьютерные и видеоигры, веб-нарративы, интерактивное кино, интерактивная реклама, интерактивные нарративные инсталляции и виртуальные среды, интерактивные мультимедийные приложения на базе мобильных платформ, интерактивные нарративы на базе расширенной реальности, трансмедийное повествование и др.

Тема 1. 2. Основные этапы работы над проектом

Методы разработки интерактивных медиа. Общая характеристика основных этапов работы над проектом. Этап разработки концепции и планирования. Этап проектирования. Этап производства. Этап интеграции и тестирования. Этап распределения.

Тема 1. 3. Характеристика профессиональных обязанностей команды разработчиков интерактивных медиа

Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта: исполнительный продюсер, продюсер, помощник продюсера, креативный директор, интерактивный дизайнер, промышленный дизайнер, руководитель проекта, копирайтер/редактор, специалист по

контенту, исследователь, графические дизайнеры, звукорежиссер, съемочная группа, фотограф, менеджер сети, программист.

Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа. Взаимодействие режиссера с другими членами команды.

Тема 1. 4. Планирование и документирование интерактивных проектов

Замысел. Естественные и искусственные ограничения. Определение концепции проекта. Определение целевой аудитории. Определение платформы доставки. Создание дизайн-документа, объединяющего в себе все или большую часть материалов начального замысла. Разработка начальных прототипов. Создание эскизов и сториборда. Дизайн интерфейса. Разработка навигационной структуры («линейная навигация», «иерархическая навигация», «сетевая навигация» или их комбинация).

Тема 1. 5. Питч-документ и вижен-документ

Что включает в себя понятие питч-документ, в чем отличия от вижен-документа. Какие цели преследуют оба типа документов. Структура и элементы питч-документа. Типичные ошибки.

Тема 1. 6. Концепт-документ

Что включает в себя понятие концепт-документ. Какие цели преследует концептирование игрового проекта. Структура и элементы концепт-документа. Типичные ошибки.

Тема 1. 7. Дизайн-документ

Что включает в себя понятие дизайн-документ. Какие цели преследует дизайн документ игрового проекта. Структура и элементы дизайн-документа. Типичные ошибки.

Тема 1. 8. Производство интерактивных медиа

Создание мультимедийного контента. Осуществление многослойного монтажа и спецэффектов. Звуковой дизайн (разработка эффектов, запись речи, музыки, шумов, создание звукового баланса). Программирование. Этап интеграции и тестирования. Распределение.

Тема 1. 9. Визуальная сфера мультимедийного произведения

Статика и динамика в мультимедийном произведении. Активные и пассивные составляющие визуальной композиции. Графический 2D дизайн и плоскостные композиции. Видео и фото изображения, как основа для визуальных композиций. Использование 3D-киберпространства в изобразительном решении. Компьютерная анимация в визуальном ряду интерактивного мультимедийного произведения (ИМП). Творческий метод работы режиссера компьютерной анимации. Средства выразительности компьютерной анимации. Технологическая цепочка создания анимационного компьютерного фильма.

Тема 1. 10. Звуковая сфера мультимедийного произведения

Выразительные средства звуковой образности. Речь, музыка, шумы, пауза – компоненты звуковой партитуры интерактивного произведения. Особенности создания звуковой сферы виртуальных сцен. Роль звуковой атмосферы, звуковых объектов интерфейса. Разнообразие приемов драматургического использования речи, музыки, шумов в интерактивных произведениях различных видов и жанров. Лейттема в интерактивном художественном пространстве. Выразительные средства звукорежиссуры.

Тема 1. 11. Практикум по созданию интерактивных проектов различной сложности

Разработка учебных аудиовизуальных проектов для различных видов интерактивных медиа и цифровых платформ. Создание группой студентов рабочего прототипа компьютерной игры с выполнением различных функций команды разработчиков. Создание документального веб-проекта на базе любого цифрового медиума (на выбор студента: видео, фото, анимация, инфографика, иммерсивные коллажи, возможна комбинация медиа). Разработка интерактивной онлайн-рекламы. Создание интерактивного музыкального клипа с использованием различных приемов организации интерактивности(на выбор студента).

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	Создание интерактивного проекта	16	0	0	80	0	6	102
1.1	Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Основные этапы работы над проектом	4	0	0	2	0	0	6
1.3	Характеристика профессиональных обязанностей команды разработчиков интерактивных медиа	4	0	0	0	0	0	4
1.4	Планирование и документирование интерактивных проектов	2	0	0	4	0	2	8
1.5	Питч-документ и вижен-документ	4	0	0	8	0	0	12
1.6	Концепт-документ	0	0	0	10	0	0	10
1.7	Дизайн-документ	0	0	0	10	0	0	10
1.8	Производство интерактивных медиа	0	0	0	12	0	2	14
1.9	Визуальная сфера мультимедийного произведения	0	0	0	12	0	0	12
1.10	Звуковая сфера мультимедийного произведения	0	0	0	8	0	2	10
1.11	Практикум по созданию интерактивных проектов различной сложности	0	0	0	12	0	0	12
	ВСЕГО	16	0	0	80	0	6	102

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов	1,5

2	Основные этапы работы над проектом	3
3	Планирование и документирование интерактивных проектов	1,5
4	Питч-документ и вижен-документ	6
5	Концепт-документ	6
6	Дизайн-документ	9
7	Производство интерактивных медиа	9
8	Визуальная сфера мультимедийного произведения	9
9	Звуковая сфера мультимедийного произведения	6
10	Практикум по созданию интерактивных проектов различной сложности	9

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 «Создание интерактивного проекта».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад (презентация)	6,7,8
контрольная работа	6
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение лекций	6
посещение практических занятий	6,8
посещение практического занятия	7
работа над курсовой работой, защита	8
творч задание	7
творческое задание	6
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	8
зачет с оценкой	6,7

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Темы контрольных работ в 6 семестре:

Анализ интерактивного проекта в широком жанровом диапазоне, выбранного студентом в качестве референса для дипломного проекта.

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Этап разработки концепции и планирования
2. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
3. Взаимодействие режиссера с другими членами команды.
4. Создание мультимедийного контента.
5. Средства выразительности компьютерной анимации.
6. Выразительные средства звукорежиссуры.

Темы докладов в 6 семестре:

1. Методы разработки интерактивных медиа.
2. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
3. Создание контента интерактивных нарративных медиа.
4. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
5. Этапы создания анимационного фильма.
6. Этапы разработки концепции и планирования
7. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
8. Взаимодействие режиссера с другими членами команды

Темы докладов в 7 семестре:

1. Выразительные средства звуковой образности в мультимедийном произведении
2. Дизайн-документ игрового проекта.
3. Современные методы разработки 3D персонажей.
4. Процедурная генерация в видеоиграх.
5. Создание мультимедийного контента.
6. Средства выразительности компьютерной анимации.
7. Выразительные средства звукорежиссуры.

Примерный перечень творческих заданий:

1. Разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
2. Разработка документального веб-проекта; создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
3. Разработка концепции трансмедийного проекта;
4. Создание элементов компьютерных игр;
5. Создание прототипа компьютерной игры.
6. Создание контента веб-проекта;
7. Разработка и создание контента обучающих образовательных программ.

Темы для анализа и обсуждения в 6 семестре:

1. Деятельность режиссера по созданию интерактивных проектов
2. Основные этапы работы над проектом
3. Планирование и документирование интерактивных проектов

Темы для анализа и обсуждения в 7 семестре:

1. Питч-документ и вижен-документ
2. Концепт-документ
3. Дизайн-документ
4. Производство интерактивных медиа
5. Визуальная сфера мультимедийного произведения
6. Звуковая сфера мультимедийного произведения

Защита курсовой работы осуществляется в 8 семестре.

Курсовая работа представляет собой решение конкретной задачи по созданию художественно-творческого продукта в виде разработки интерактивного аудиовизуального или не интерактивного аудиовизуального произведения.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла.

Тематика курсовых работ (8 сем): Питчинг идеи дипломного проекта.

На питчинге дипломного проекта (производится устно) обучающийся должен представить следующую информацию:

- рабочее название ИАВП или АВП;
- состав команды
- логлайн, основные герои, краткий синопсис (Концепт документ) или дается описание предлагаемого проекта с обоснованием необходимости его производства (не касается категории целиком создаваемых с помощью компьютерных технологий и (или) не привязанные в производстве к временам года);
- жанр, стиль или форма реализации проекта; визуальное решение;
- описание целевой аудитории, хронометраж.
- план разработки (роадмап, КПП)

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень теоретических вопросов к зачету с оценкой в 6 семестре:

1. Области применения интерактивного мультимедиа.
2. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства различия.
3. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
4. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
5. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
6. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
7. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
8. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
9. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений.
10. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
11. Особенности подготовки визуального ряда мультимедийного произведения.
12. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
13. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа

Перечень теоретических вопросов к зачету с оценкой в 7 семестре:

1. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
2. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
3. Композиция и мизансцена в компьютерных играх
4. Этапы разработки концепции и планирования интерактивного произведения
5. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
6. Методы разработки интерактивных медиа
7. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства
8. Дизайн-документ игрового проекта

Перечень вопросов к экзамену по дисциплине в 8 семестре:

1. Области применения интерактивного мультимедиа.
2. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства различия.
3. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
4. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
5. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
6. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
7. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
8. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
9. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
10. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.
11. Основные этапы работы над интерактивным проектом.
12. Взаимодействие режиссера с другими членами команды.
13. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
14. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений.
15. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
16. Особенности подготовки визуального ряда мультимедийного произведения.
17. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
18. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения.
19. Ориентация в виртуальном пространстве.
20. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.
21. Звуковая картина и звуковой образ в интерактивном мультимедийном произведении.
22. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности.
23. Техническая палитра режиссера мультимедиа.
24. Использование 3D-киберпространства в изобразительном решении.
25. Компьютерная анимация в визуальном ряду интерактивного мультимедийного произведения.
26. Разработка интерактивного проекта.1. Ключевые тенденции формирование индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента.
27. Существующие подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума.
28. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера интерактивных медиа.
29. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента.
30. Выбор медиа для репрезентации контента.
31. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
32. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах.
33. Сюжет, зрелищность, опыт игрока.
34. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ.
35. Звуковой дизайн интерактивной документалистики.
36. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов
37. Образовательный потенциал различных типов цифровых медиа
38. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
39. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
40. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.

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 6			
Обязательная аудиторная работа			
посещение лекций	1	8	8
посещение практических занятий	4	8	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	10	1	10
доклад (презентация)	4	1	4
контрольная работа	16	1	16
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		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практического занятия	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
доклад (презентация)	4	2	8
творч задание	14	1	14
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		
Семестр 8			

Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Работа над Курсовой работой, Защита	30	1	30
доклад (презентация)	4	2	8
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	10	1	10
подготовка презентаций 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		

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

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

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

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

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

7.1. Литература

1. Основы режиссуры мультимедиа-программ : учебное пособие/ под ред. Н. И. Дворко. - СПб : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Таркус, Е.А. Интерактивная нарративная реклама [Текст] ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 36 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Мультимедийные технологии. Ч. 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде [Электронный ресурс]: учеб.-метод.комплекс/ сост. О. В. Абалакова. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2014. – 72 с.
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=341130>
4. Мультимедийные технологии. Ч. 2. Мультимедиа в презентационной деятельности [Электронный ресурс]: учеб.-метод.комплекс/ сост. О. В. Абалакова. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2014. – 63 с.
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=351172>
5. Таркус, Е. А. Интерактивная нарративная реклама [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е. А. Таркус ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 36 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/297.pdf>
6. Уэйншенк, Сьюзан. 100 новых главных принципов дизайна [Текст] / С. Уэйншенк. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 288 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. 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>
8. 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>
9. Лидвелл, Уильям. Универсальные принципы дизайна : 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций [Текст] : пер. с англ. / У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 272 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
10. Бредли, Хизер. Дизайн. Современный креатив [Текст] : пер. с англ. / Х. Бредли. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 200 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

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 «Создание интерактивного проекта» 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>

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

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

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

При изучении дисциплины «Создание интерактивного проекта» работа студентов складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы: выполнения домашних заданий, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать реферат на предложенную преподавателем тему. При написании реферата разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к экзамену.

Для допуска к экзамену студенту необходимо выполнить и представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к экзамену рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачёте допускается использование собственных конспектов лекций.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный

конспект источников;

- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой теме. Выучите их;
- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.

Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Целью выполнения и защиты курсовой работы является:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по дисциплине, применение этих знаний при решении конкретных художественно-творческих и производственно-технологических задач;
- применение теоретических знаний и практических навыков при решении конкретных задач в области режиссуры мультимедиа;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
- освоение методов обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов.

В процессе выполнения курсовой работы студент по собственному замыслу на основе оригинального сценария или другого литературного произведения разрабатывает концепцию и осуществляет создание мультимедийного произведения определенной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, обеспечивает его высокий художественный уровень. Он должен стремиться наиболее полно раскрыть технико-творческие возможности цифровой среды, будь то интерактивный фильм, веб-проект или компьютерная игра.

Современному режиссеру мультимедиа требуются навыки, неведомые создателям традиционных аудиовизуальных медиа. Выстраивая интерактивное аудиовизуальное произведение, ему необходимо думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого нарративного опыта.

Существуют различные стратегии соединения интерактивности с повествованием, различные степени участия аудитории в рассказывании истории, различные средства взаимодействия. Все это создает многообразие интерактивных форм повествования и, следовательно, различный подход к разработке мультимедийного произведения. Так, например, создание интерактивного документального или игрового фильма в ряде элементов перекликается с созданием линейного киноповествования. Компьютерные игры, в основе которых лежит история, представляют собой интеграцию нелинейного/линейного нарратива и игрового процесса. Спецификой многих документальных веб-проектов является не только мультимедийность и нелинейность повествования, но и реальное участие пользователей в создании контента благодаря новым возможностям интернет-технологий (методология открытого контента). Необходимость понимания сложной, постоянно развивающейся природы интерактивного повествования является обязательным условием деятельности режиссера мультимедиа.

Выполнение курсовой работы – это сочетание художественно-творческой и творческо-производственной деятельности.

Художественно-творческая деятельность предполагает:

- применение на практике принципов режиссерского анализа литературного произведения, интерактивного сценария, выбранного для воплощения цифрового аудиовизуального проекта;
- интерпретацию литературного произведения, разработку замысла будущего интерактивного произведения, развитие и обогащение его в сотрудничестве с другими участниками

творческого процесса;

— применение разнообразных выразительных средств в работе над проектом;

Творческо-производственная деятельность предполагает:

— использование современных технических и технологических возможностей интерактивных средств аудиовизуального повествования;

— применение на практике перспективных мультимедийных технологий и программных средств цифровых медиа, специализированных компьютерных программ, необходимых для реализации мультимедийных проектов;

— грамотную постановку задач техническим службам.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла. Написание пояснительной записки к курсовой работе нельзя считать лишь оформительской работой. Это творческое выражение мыслей в языковой форме, в процессе которого происходит проработка многочисленных деталей.

Содержание пояснительной записки формируется в соответствии с заданием на курсовую работу по согласованию с руководителем. Пояснительная записка содержит общую характеристику проекта, обоснование замысла, режиссерский сценарий, раскадровки, разработку визуального решения, технико-технологические аспекты реализации проекта, общие выводы, список использованной литературы. Если курсовая работа представляет собой разработку компьютерной игры, основой пояснительной записки может быть дизайн-документ, дополненный материалом конкретной реализации продукта.

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими стандартами, Изложение материала в ней должно быть последовательным и логичным.

Методические рекомендации для преподавателей

При подготовке к лекциям по дисциплине «Создание интерактивного проекта» преподавателю рекомендуется использовать, в первую очередь, литературу, указанную в программе.

При проведении лекции следует обращать внимание студентов на наиболее важные моменты. Главные определения и формулировки должны быть продиктованы. На их обсуждение должно быть отведено достаточно времени.

Сложно воспринимаемые на слух имена, термины и названия должны быть выписаны на доске.

Изложение лекционного материала должно сопровождаться примерами, а также демонстрацией наглядных материалов, как в распечатанном виде, так и с применением мультимедийного проектора.

Во время лекции необходимо привлекать студентов к обсуждению тех или иных вопросов по теме занятия.

Студентам, пропустившим занятия, рекомендуется давать задания по написанию рефератов на соответствующие темы. Рефераты должны быть представлены в электронном и печатном виде.

Часть планового лекционного материала, не прочитанного в аудитории, может быть вынесена на самостоятельное изучение студентами.

Во время выполнения студентами практических работ по дисциплине, следует следить за самостоятельностью их работы и предупреждать о времени, выделенном на выполнение каждой из работ. Однако стоит учитывать индивидуальные особенности каждого и, при необходимости, выделять дополнительное время не укладывающимся в стандартные сроки.

Проверку домашних заданий следует проводить систематически, не допуская возникновения задолженностей. Студент, пропустивший лекцию, не освобождается от необходимости выполнять домашнее задание и отчитываться по нему.

В конце каждого семестра студенту даётся индивидуальное задание, выполнение которого требует использования всех знаний и навыков, полученных при изучении дисциплины «Создание интерактивного проекта».

К промежуточной аттестации допускаются студенты, выполнившие все практические работы и представившие в электронном виде все домашние задания.