

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

«Режиссура мультимедиа»

Наименование ОПОП: Продюсер кино и телевидения

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

Форма обучения: очно-заочная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,4 час.

самостоятельная работа: 73,6 час.

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

Рабочая программа дисциплины «Режиссура мультимедиа» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.04 Продюсерство (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 734)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Продюсер кино и телевидения» по специальности 55.05.04 Продюсерство

Составитель(и):

А.М. Князева, старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

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

Рецензент(ы):

Милосердов С., Ген. директор ООО Таламус

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

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

Н. Л. Горина

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:

Знакомство с сущностью и спецификой режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности.

Задачи дисциплины:

1. Ознакомить студентов с разнообразными видами цифровых медиа, обладающими интерактивными и мультимедийными свойствами.
2. Дать студентам знания по основам режиссуры мультимедиа, особенностям использования средств художественной выразительности и художественным приемам в цифровом медиаискусстве.
3. Способствовать освоению студентами основного понятийного аппарата, используемого при создании контента цифровых медиа.
4. Ознакомить студентов с художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельностью режиссера мультимедиа по созданию цифровых аудиовизуальных произведений.

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:

История телевидения и медиа

Основы анимационных технологий

Основы кинооператорского мастерства

Основы кинорежиссуры

Работа над постановочным проектом

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

Бизнес-планирование аудиовизуальных проектов

Продвижение аудиовизуальной продукции

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-4 — Способен распознавать художественную, общественную и коммерческую ценность творческого проекта, генерировать идеи создания новых проектов в области экранных или исполнительских искусств.

ОПК-4.1 — Анализирует художественный потенциал проекта, учитывая специфику различных областей экранных или исполнительских искусств.

Знает: выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности; особенности восприятия интерактивного художественного пространства; мировые тенденции развития мультимедиа

Умеет: обобщать тенденции кинематографического рынка и прогнозировать успешность творческого проекта в ракурсе современных актуализаций; генерировать идеи создания новых мультимедийных произведений

Владеет: навыками оценки актуальности, художественного потенциала мультимедийного проекта и его предполагаемую востребованность на рынке

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,4 час.

самостоятельная работа: 73,6 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	0	0
Практические	32	32
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	65	65
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6
Итого	107,6	107,6

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Общая характеристика интерактивных цифровых медиа

Становление и развитие интерактивных цифровых медиа. Понятия «мультимедиа», «новые медиа», «интерактивные медиа. Изменения методов создания, доставки и потребления контента. Краткая характеристика объектов профессиональной деятельности режиссера мультимедиа: компьютерных и видеоигр, веб-проектов, интерактивных игровых и документальных фильмов, интерактивной рекламы, интерактивных нарративных инсталляций и виртуальных сред, трансмедийного повествования.

Тема 2. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности

Пути становления нового вида режиссерской деятельности: от дизайна мультимедиа-продуктов к созданию интерактивного художественного пространства. Факторы, определяющие специфику режиссуры мультимедиа: новый способ рассказывания истории; эстетическая природа интерактивных медиа; участие зрителя/пользователя в интерактивном рассказе; мультимедийный контент; использование авторского инструментария и др. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера мультимедиа. Яркие представители профессии.

Тема 3. Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа

Влияние интерактивных, мультимедийных и иммерсивных технологий на расширение выразительных и нарративных свойств цифровой среды. Изобразительные и выразительные средства мультимедийных произведений. Феномен интерактивности: от искусства представления к общению. Понятие интерактивности в контексте повествования. Уровни и способы интерактивности. Пространство и время в цифровых нарративах. Композиция мультимедийного произведения. Жанровое разнообразие интерактивных медиа и специфика режиссуры по жанрам. Наиболее распространенные приемы выразительности, свойственные определенному жанру.

Тема 4. Симбиоз контента и высоких технологий

Понятия: «цифровой контент», «кросс-платформенный контент», «контент, создаваемый пользователями». Структура контента цифровых медиа. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента. Роль технологических инноваций в создании цифрового контента. Программные средства, участвующие в разработке интерактивных медиа.

Тема 5. Создание интерактивных медиа

Общая характеристика основных этапов работы над проектом: разработка концепции и планирование; дизайн и прототипирование; производство; тестирование; распределение для продюсера. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.

Тема 6. Разработка компьютерных игр

Краткая характеристика Разработка компьютерных игр в зависимости от жанра игры; количества игроков и способа их взаимодействия; визуального представления; платформы. Состав типичной команды разработчиков (представители разных специализаций). Этапы разработки коммерческой игры (после утверждения идеи): препродакшн (создание дизайн-документа, объединяющего в себе все или большую часть материалов начального замысла; разработка начальных прототипов, эскизов и т.п.); продакшн (написание исходного кода; создание спрайтов или 3D-моделей игровых элементов; разработка эффектов, запись музыки; создание уровней; запись диалогов для скриптовых сцен и неигровых персонажей); тестирование игры.

Роль геймдизайнера в создании компьютерных игр (разработка правил, стиля и дизайна).

Разработка дизайн-документа с целостным видением игры— основная задача геймдизайнера. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах. Примеры известных геймдизайнеров и их проектов.

Тема 7. Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы.

Краткая характеристика специфики дизайна разнообразных видов интерактивных медиа. Режиссура интерактивного документального фильма, веб-проекта. Методы и приемы пользовательского участия. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ. Качество интерфейса пользователя, его графический дизайн и юзабилити. Опыт создания интерактивного нарративного контента. Реклама в Интернете. Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма. Специфика режиссуры интерактивных, мультимедийных перформансов, интерактивных аудиовизуальных инсталляций. Опыт интерактивного кино и телевидения. Примеры наиболее значимых проектов.

Тема 8. Режиссура трансмедийных проектов

Трансмедийное повествование – перспективная модель медиа-бизнеса для продюсера. Понятия «трансмедиа», «трансмедийное повествование». Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов: формирование мира истории; выбор конкретных медиа и платформ для реализации целостного трансмедийного нарратива; вовлечение аудитории в развертывание нарратива. Мировой опыт в области теории и практики многоплатформенного повествования. Контент-анализ трансмедийных проектов, созданных большими студиями и вещателями (например, Avatar, Lost, Halo, Dexter, DrWho, Heroes, District 9) и проектов, созданных малобюджетными компаниями, включая инди-разработчиков (например, Pandemic, Highrise).

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	Общая характеристика интерактивных цифровых медиа	0	0	0	2	0	0	2
2	Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности	0	0	0	2	0	0	2
3	Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	0	0	0	4	0	0	4
4	Симбиоз контента и высоких технологий	0	0	0	4	0	0	4
5	Создание интерактивных медиа	0	0	0	6	0	0	6
6	Разработка компьютерных игр	0	0	0	6	0	0	6
7	Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы.	0	0	0	6	0	0	6
8	Режиссура трансмедийных проектов	0	0	0	2	0	0	2
	ВСЕГО	0	0	0	32	0	0	32

* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Режиссура мультимедиа» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Общая характеристика интерактивных цифровых медиа	3
2	Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности	3
3	Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	6
4	Симбиоз контента и высоких технологий	6
5	Создание интерактивных медиа	9

6	Разработка компьютерных игр	9
7	Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы. Интерактивное телевидение	9
8	Режиссура трансмедийных проектов	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 «Режиссура мультимедиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

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

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

1. Работа с учебной литературой - Учебная литература
2. Подготовка к беседам и выступлениям - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
3. Подготовка к презентациям - Подготовка к творческим заданиям Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
4. Изучение программ для создания презентаций - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
5. Изучение программ - Подготовка к творческим заданиям - методическое пособие, справочник программного обеспечения
6. Изучение программ - Подготовка к творческим заданиям - методическое пособие, справочник программного обеспечения
7. Изучение программных средств взаимного преобразования графических файлов различных форматов - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
8. Подготовка к аттестации. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения

Самостоятельная работа (СРС) – планируемые многообразные виды индивидуальной и коллективной учебной, научной, творческой и производственно-практической деятельности, осуществляемые при методическом руководстве, но без непосредственного или частичного

участия преподавателя в специально отведенное для этого аудиторное или внеаудиторное время.

Различают следующие виды СРС: аудиторная (на занятиях под непосредственным руководством и контролем преподавателя по его заданию), консультации (контактные часы), внеаудиторная (вне аудитории по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия).

По данной дисциплине предусмотрена:

- контролируемая самостоятельная работа (КСР) при методическом руководстве и контроле преподавателя

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Виды и назначение мультимедиа продуктов.
2. Игровые мультимедиа продукты.
3. Основные определения мультимедиа. Возможности мультимедиа
4. Выразительные возможности компьютерных искусств.
5. Виды и типы игровых проектов.
6. Создание динамичного изображения с применением компьютерных технологий.
7. Оценка технического совершенства и художественно-информационного качества медиапродукта
8. Структура HTML-документа.
9. Композиционные решения мультимедиа продуктов.
10. Композиционные решения презентации.
11. Способы демонстрации презентаций.
12. Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа.
13. Применение слоев в растровой графике.
14. Применение каналов в растровой графике.
15. Творчество геймдизайнеров и игрового процесса.
16. Проекты для контент-анализа.
17. Проекты для мобильных платформ.

Примерные темы докладов:

1. Анализ творческих проектов цифровых медиахудожников.
2. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
3. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
4. Анализ примеров веб-проектов.
5. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.
6. Контент-анализ интерактивных невымышленных проектов.
7. Контент-анализ трансмедийных проектов.

Творческие задания в процессе изучения дисциплины могут быть самыми разнообразными, и это зависит и от конкретного мастера, и от конкретной группы студентов.

Примерный перечень творческих заданий:

1. практические задания по созданию элементов компьютерных игр;
2. выполнение творческих заданий в программах «Clynt», «Adobe Captivate»;
3. упражнения по созданию разнообразных аудиовизуальных произведений короткой формы с использованием компьютерных технологий;
4. разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
5. разработка документального веб-проекта;
6. создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
7. разработка концепции трансмедийного проекта;
8. создание контента веб-проекта;

9. разработка и создание контента обучающих образовательных программ.

Пример тестового задания:

Выбирается 10 вопросов из Банка тестовых заданий. К каждому заданию приведены 2-5 вариантов ответов. При выполнении задания следует в бланке ответов под номером выполняемого задания указать буквы, соответствующие правильным ответам.

Бланк ответов

Номер задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант ответа										

Например:

Тестовые задания к Тема 2. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности

1. Назовите основную причину возникновения людонарративного диссонанса у игрока:

- a) конфликт интерактивности и повествования
- b) конфликт повествования и погружения
- c) сюжетные плот-твисты
- d) ошибки в программном коде игры
- e) конфликт игрового процесса и вовлечения

2. К интерактивному документальному фильму можно отнести проект, который начинается с намерения задокументировать реальность и использует цифровые интерактивные технологии для реализации этих намерений».

- a) Верно
- b) Неверно

3. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы - стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма.

- a) Верно
- b) Неверно

4. NEW MEDIA - временное обозначение каналов коммуникаций, еще не получивших широкое распространение, но обладающие качествами медианосителя.

- a) верно
- b) неверно

5. В чем главное отличие гипертекста от обычного текста?

- a) ссылки активны
- b) ссылки пассивны
- c) ссылки активно-пассивны

6. Вставьте пропущенное слово: «_____ - любой медиа продукт или продукт коммуникации, который может быть включен в разные медийные структуры (вербального, визуального, аудитивного или мультимедийного планов) и в разные медийные обстоятельства (периодическая печать, радио, телевидение, Интернет, мобильная и спутниковая связь и др.)

- a) медиатекст

- b) контент
- c) нарратив

7. Процесс дизайна интерактивного повествования требует, чтобы создатель понимал историю как....

- a) составные элементы системы
- b) базу данных
- c) фиксированный линейный нарратив
- d) линейный контент

Тема 3.2 Виды интерактивности и типы человеческих взаимоотношений в виртуальном интерактивном пространстве

8. Интерактивность — обобщенный термин, пришедший к нам из английского от слова interaction, которое в переводе означает...

- a) взаимодействие
- b) диалог
- c) внедрение
- d) активность

9. Сколько форм интерактивности согласно Мари-Лоре Райан?

- a) четыре
- b) две
- c) шесть
- d) пять

10. Как называется форма интерактивности в которой участие пользователя сводится к манипулированию путями, которые заранее определены и представлены историей?

- a) внешняя – ознакомительная
- b) внутренняя – ознакомительная
- c) внешняя – онтологическая
- d) внутренняя – онтологическая

Ключи ответов

Тема 2. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности

Номер задания	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Вариант

ответа	a	a	a	a	a	a,b	a	a	a	
--------	---	---	---	---	---	-----	---	---	---	--

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой:

1. Понятия: «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».
2. Выразительные средства экрана, используемые при создании мультимедийных продуктов.
3. Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств.
4. Социальные функции медиа. Медиа и общество.
5. Понятие: «формат интерактивного аудиовизуального произведения»; отличительные признаки разных форматов.
6. Этапы развития цифровых технологий.
8. Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
8. Роль цифровых медиа в современной художественной культуре.
9. Принципы новых медиа по книге Льва Мановича «Язык новых медиа».
10. Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа («интерактивность»,

«иммерсивность», «гипертекстуальность», «участие».

11. Влияние компьютерных игр на психологию пользователей и социальную культуру.
12. Специфика аудиовизуального контента в Интернете, его интерактивность и аудиовизуальная компонента.
13. Веб-повествование: разнообразие форм. Анализ примеров.
14. История развития веб-документалистики.
15. Цифровое повествование, машинима и другие формы творчества пользователей Интернета.
16. Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде.
17. Виртуальные музеи и виртуальное путешествие.
18. Краткая характеристика мультимедийных продуктов, объединенных понятием «компьютерные игры».
19. Современные технологии производства контента в цифровых медиа.
20. Понятие «интерактивность» в контексте повествования.
21. Краткая характеристика объектов профессиональной деятельности режиссера мультимедиа.
22. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений
23. Современные реализации интернет-телевидения.
24. Мультимедийные веб-проекты и специфика их создания.
25. Интерактивные и мультимедийные свойства веб-рекламы.
26. Этапы разработки компьютерных игр.
27. Понятие «трансмедийное повествование».
28. Ключевые требования к трансмедийному проекту.
29. Способы участия зрителей/пользователей в создании трансмедийного нарратива.

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)
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	8	1	8
доклад	4	1	4
творческое задание	10	1	10
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. Фрумкин, Григорий Моисеевич. Введение в сценарное мастерство: Кино, телевидение, реклама [Текст] : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - М. : Академический Проект, 2005. - 144 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. 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>
3. 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>
4. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища / П. М. Ершов. - М. : Мир искусства, 2010. - 408 с. - (Золотой фонд режиссерской мысли). - ISBN 978-5-904407-04-9. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов факультета фотографии и технологий дизайна по специальности 071301 "Художественное руководство кино-фото-видеостудией / С.-Петерб. гос. ун-т кино и тел. ; сост. П. Я. Солдатенков. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2013. - Режим доступа: по логину и паролю
http://books.gukit.ru/pdf/2013_1/000206.pdf
6. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] : учебное пособие / Д. Е. Батраков [и др.] ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 160 с. - Режим доступа: по логину и паролю
http://books.gukit.ru/pdf/2019/Uchebnaja%20literatura/144i_Batnikov_Rezhissura_audiovizualnogo_proizvedeniya_UP_2018.pdf
7. Основы режиссуры мультимедиа-программ : учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб. : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с. : ил. - (Библиотека гуманитарного университета ; вып. 25). - ISBN 5-7621-0330-7. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Режиссура образной экранной документалистики : учебное пособие по специальности 071101 «Режиссура кино и телевидения» / сост. П. Я. Солдатенков. - СПб. : СПбГУКиТ, 2013. - 75 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Загл. с титул. экрана. - Текст : электронный.
https://elib.gikit.ru/books/pdf/2013_1/000184.pdf

7.2. Интернет-ресурсы

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, Vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование

5. Independent Games Festival official website
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Режиссура мультимедиа» не предусмотрено.

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
 Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>
 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
 Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>
 Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

При изучении дисциплины «Режиссура мультимедиа» работа студентов складывается из:

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

В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать доклад на предложенную преподавателем тему. При написании доклада 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 зачёту.

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

При подготовке к зачёту рекомендуется добросовестно изучить обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачёте допускается использование собственных конспектов.

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.