

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 телевизионных и радиопрограмм

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

Форма обучения: очная

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: 66,4 час.

самостоятельная работа: 41,6 час.

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

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 телевизионных и радиопрограмм» по специальности 55.05.04 Продюсерство

Составитель(и):

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

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

С.В. Гайлюнас, доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

В.П. Безменников, 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:

Основы кинооператорского мастерства

История телевидения

Основы кинорежиссуры

Основы продюсирования

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

Бухгалтерский учет и налогообложение в кино- и телепроизводстве

Бизнес-планирование аудиовизуальных проектов

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

Владет: 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: 66,4 час.
самостоятельная работа: 41,6 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	7

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	7	Итого
Лекции	0	0
Практические	64	64
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	33	33
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.

Интерактивное телевидение

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	4	0	0	4
2	Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности	0	0	0	4	0	0	4
3	Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	0	0	0	8	0	0	8
4	Симбиоз контента и высоких технологий	0	0	0	8	0	0	8
5	Создание интерактивных медиа	0	0	0	12	0	0	12
6	Разработка компьютерных игр	0	0	0	12	0	0	12
7	Режиссура веб-проектов, интерактивных фильмов и интерактивной рекламы. Интерактивное телевидение	0	0	0	12	0	0	12
8	Режиссура трансмедийных проектов	0	0	0	4	0	0	4
	ВСЕГО	0	0	0	64	0	0	64

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

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 программных средств взаимного преобразования графических файлов различных форматов - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
7. Подготовка к аттестации. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения

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) мконфликт 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) сылки пассивны
 - c) сылки 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...
- взаимодействие
 - диалог
 - внедрение
 - активность
9. Сколько форм интерактивности согласно Мари-Лоре Райан?
- четыре
 - две
 - шесть
 - пять
10. Как называется форма интерактивности в которой участие пользователя сводится к манипулированию путями, которые заранее определены и представлены историей?
- внешняя – ознакомительная
 - внутренняя – ознакомительная
 - внешняя – онтологическая
 - 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:

- Понятия: «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».
- Выразительные средства экрана, используемые при создании мультимедийных продуктов.
- Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств.
- Социальные функции медиа. Медиа и общество.
- Понятие: «формат интерактивного аудиовизуального произведения»; отличительные признаки разных форматов.
- Этапы развития цифровых технологий.
- Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
- Роль цифровых медиа в современной художественной культуре.
- Принципы новых медиа по книге Льва Мановича «Язык новых медиа».
- Общая характеристика ключевых понятий цифровых медиа («интерактивность», «иммерсивность», «гипертекстуальность», «участие»).
- Влияние компьютерных игр на психологию пользователей и социальную культуру.
- Специфика аудиовизуального контента в Интернете, его интерактивность и аудиовизуальная компонента.
- Веб-повествование: разнообразие форм. Анализ примеров.
- История развития веб-документалистики.
- Цифровое повествование, машиними и другие формы творчества пользователей Интернета.
- Компьютерные и онлайн-игры в медиасреде.
- Виртуальные музеи и виртуальное путешествие.
- Краткая характеристика мультимедийных продуктов, объединенных понятием «компьютерные игры».
- Современные технологии производства контента в цифровых медиа.
- Понятие «интеративность» 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	1,5	32	48,0
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	6	1	6
творческое задание	12	1	12
доклад	4	1	4
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

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. 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>
3. 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>
4. 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
5. 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
6. 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>
7. 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
8. Познин В. Ф. Работа в творческих студиях над телевизионными произведениями различных жанров [Текст] : учебное пособие / В. Ф. Познин, 2018. - 101 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

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>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

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

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

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

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.