

**Министерство культуры Российской Федерации**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования «Всероссийский государственный университет**  
**кинематографии имени С.А. Герасимова» (ВГИК)**

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по учебно-методической работе

\_\_\_\_\_ И.В. Коротков

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ДРАМАТУРГИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ**  
**СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОЕКТА»**

<b>Специальность:</b>	<b>52.09.07 Драматургия</b>
<b>Уровень высшего образования:</b>	<b>Подготовка кадров высшей квалификации</b>
<b>Квалификация выпускника:</b>	<b>Драматург высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе</b>
<b>Форма обучения:</b>	<b>Очная</b>
<b>Нормативный срок обучения</b>	<b>2 года</b>

Москва, 2024

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 22.03.2016г. № 277, зарегистрированного Минюстом России 18.04.2016г., рег. № 41825 с учетом рекомендаций ОПОП.

Разработчик: Перельштейн Р.М., доктор искусствоведения, доцент кафедры драматургии кино

Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры драматургии кино

Протокол №1 от 30 августа 2024 г.

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ А.А. Дзюбло  
(подпись)

СОГЛАСОВАНО:

Декан сценарно-киноведческого факультета \_\_\_\_\_ В.В. Марусенков  
(подпись)

Начальник отдела по методической работе \_\_\_\_\_ В.В. Атаман  
(подпись)

Зав. библиотекой \_\_\_\_\_ В.М. Шипулина  
(подпись)

Зав. аспирантурой \_\_\_\_\_ С.М. Медведева  
(подпись)

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цель и задачи

Цель дисциплины – профессиональная подготовка ассистентов-стажеров, обучающихся по специальности «Драматургия», к созданию на высоком профессиональном уровне драматургической основы мультимедийного проекта.

Задачи:

- овладеть навыками работы над мультимедийным проектом с использованием современных компьютерных технологий;
- овладеть системой информации об использовании мультимедийных технологий в создании современных аудиовизуальных произведений;
- освоить навыки работы в творческом коллективе над созданием мультимедийного проекта.

*Требования к уровню освоения дисциплины*

По окончании изучения дисциплины «Драматургические принципы создания мультимедийных проектов» ассистент-стажер должен:

- иметь представление о развитии современного российского и зарубежного рынка мультимедиа;
- понимать особенности работы сценариста в области создания мультимедийного проекта, компьютерной игры, видеоблога и т.д.;
- знать законы драматургического построения сценария и фильма и применять их при создании сценария мультимедийного проекта;
- владеть умением профессионального разбора драматургической основы сценария;
- разбираться в технологии производства мультимедийных проектов.

## 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина изучается на 1 году обучения ассистентуры-стажировки и относится к дисциплинам по выбору.

Дисциплина «Драматургические принципы создания мультимедийных проектов» разработана с опорой на теоретическую основу дисциплины «Актуальные аспекты теории драматургии» и практические основы курса «Мастерство драматурга».

## 1.3. Компетенции обучающегося

Процесс освоения дисциплины «Драматургические принципы создания мультимедийного проекта» направлен на формирование компетенций:

- способностью осуществлять профессиональную деятельность в качестве драматурга и редактора, создавать и редактировать произведения драматургии (ПК-10);
- способностью создавать на высоком профессиональном уровне конкурентоспособную продукцию в области искусства драматургии и уметь выражать свой творческий замысел привлечением художественно-выразительных средств (ПК-12);
- способностью работать в кооперации с коллегами, в коллективе, уметь представить в произведении драматургии общий замысел и учитывать общую концепцию будущего аудиовизуального и сценического произведения (ПК-13);
- способностью работать в различных драматургических жанрах и видах аудиовизуальных и сценических искусств (ПК-14);
- способностью обобщать, анализировать, воспринимать информацию, ставить цели и выбирать пути их достижения, использовать для решения творческих задач современные технические средства и информационные технологии (ПК-15).

Общая трудоемкость дисциплины – 3 з.е. (108 ак. час.), в том числе контактные часы – 34, самостоятельная работа – 68 ак.час.

Форма контроля – зачет на 1-ом году обучения.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану		
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>3 з.ед</b>	<b>108 академических часа</b>
<b>Вид учебной работы</b>	<b>Количество ак.часов</b>	
	<b>Всего по уч.плану</b>	<b>В т.ч. по семестрам</b>
<b>Работа с преподавателем (аудиторные занятия):</b>	<b>34</b>	
Теоретический блок:		
Лекции		
Практический блок:	34	34
практические и семинарские занятия		
лабораторные работы (лабораторный практикум)		
<b>Работа с преподавателем (индивидуальные занятия)</b>		
<b>Самостоятельная работа:</b>	<b>68</b>	<b>68</b>
Теоретический блок:		
Работа с информационными источниками		
Практический блок:		
Контрольная работа		
Курсовая работа		
Работа с УМК		
Создание проекта, эссе, реферата и др. объектов		
<b>Форма итогового контроля</b>	<b>6</b>	<b>зачет</b>
<b>Всего часов</b>	<b>108</b>	

## 2.2. Тематический план дисциплины

Название разделов и тем	Общая трудоемкость (в ак. часах)	Виды учебных занятий				
		Аудиторные занятия, в том числе				Самостоятельная работа
		Лекции	Практические занятия	Лабораторная работа	Индивидуальная	
Раздел 1. Мультимедийный проект.						
Тема 1 Основные понятия мультимедийного проекта.	4		2			2
Тема 2 Мультимедийные проекты на современном русском и зарубежном рынке.	6		2			4
Тема 3 Режиссура мультимедиа.	6		2			4
Тема 4 Технология производства мультимедийного проекта.	6		2			4
Тема 5. Драматургия мультимедиа.	8		2			4
Тема 6 Мультимедийные проекты в образовании	6		2			4
Раздел 2. Компьютерные игры.						
Тема 7 Основные понятия компьютерной игры.	4		2			2
Тема 8 История компьютерных	6		2			4

игр						
<b>Тема 9</b> Классификация компьютерных игр	6		4			4
<b>Тема 10</b> Составляющие компьютерной игры	6		2			4
<b>Тема 11</b> Разработка сценария компьютерной игры. Герои компьютерных игр	8		2			4
<b>Раздел 3. Видео блоги</b>						
<b>Тема 12</b> Место видеоблогов на современном кинорынке	6		2			4
<b>Тема 13</b> История видеоблогов	6		2			4
<b>Тема 14</b> Драматургия видеоблогов	6		2			4
<b>Раздел 4. VR-технологии.</b>						
<b>Тема 15</b> Понятие VR-технологии	6		2			4
<b>Тема 16.</b> Особенности съемок VR-технологии	6		2			4
<b>Тема 17.</b> Сценарий фильма, снятого в VR-технологии	6		2			4
<b>Тема 18</b> Сценарий фильма с совмещенными технологиями	6		2			4
<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>		<b>38</b>			<b>68</b>

### **3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Тема 1. Основные понятия мультимедийного проекта. Определение мультимедийного проекта. Составляющие элементы проекта.

Тема 2. Мультимедийные проекты на современном русском и зарубежном рынке. Определение мультимедийного проекта. Составляющие элементы проекта. Современное заполнение кинорынка.

Тема 3. Режиссура мультимедиа. Особенности режиссуры мультимедиа. Линейный и нелинейный способы подачи информации.

Тема 4. Технология производства мультимедийного проекта.

Этапы производства мультимедийного проекта. Видео, анимация, графика, музыка

Тема 5. Драматургия мультимедиа. Особенности сценария мультимедийного проекта

Тема 6. Мультимедийные проекты в образовании. Использование мультимедийных проектов в современном образовании. Подготовка образовательной презентации и сценария вебинара. Презентации, вебинары и пр.

Тема 7. Основные понятия компьютерной игры.

Тема 8. История компьютерных игр. Появление и развитие компьютерных игр на русском и зарубежном рынках.

Тема 9. Классификация компьютерных игр. Классификация игр по жанру, количеству и взаимодействию игроков, визуальному представлению, платформе, тематике.

Тема 10. Составляющие компьютерной игры. Сеттинг, геймплей, музыка, производство.

Тема 11. Разработка сценария компьютерной игры. Герои компьютерных игр. Основные принципы драматургии компьютерной игры. Джозеф Кемпбел «Путешествие героя». Архетипические герои игр.

Тема 12. Место видеоблогов на современном кинорынке. Зрительское восприятие видеоблогов. Их место на современном кинорынке. Реклама в блогах.

Тема 13. История видеоблогов. Появление и развитие видеоблогов в России и за рубежом. Тема 14. Драматургия видеоблогов. Создание сценариев видеоблогов.

Тема 15. Понятие VR-технологии. Стереofilьмы. Создание зрительных, звуковых, тактильных эффектов. Технологии для смартфонов.

Тема 16. Особенности съемок VR-технологии.

Тема 17. Сценарий фильма, снятого в VR-технологии. Особенность сценария – нахождение зрителя внутри фильма. Участие зрителя в сюжете.

Тема 18. Сценарий фильма с совмещенными технологиями. Особенности сценариев фильмов с элементами игрового, анимационного и документального кино; компьютерной графики; vr-технологий.

#### **3.1 Содержание дисциплины по видам занятий**

##### **3.1.1. Аудиторные занятия**

Аудиторные занятия ведутся в форме практических занятий, предполагают опыт активной практической работы по анализу мультимедийных проектов и созданию собственных произведений с использованием мультимедийных технологий.

### 3.1.2. Самостоятельная работа студентов

Данный вид занятий предполагает самостоятельную работу по изучению специальной литературы, просмотру мультимедийных проектов и их анализу, разработку творческих заданий, соответствующих разным этапам обучения данной дисциплине.

## 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Каждому обучающемуся и преподавателю обеспечен одновременный неограниченный доступ к электронно-библиотечным системам:

ЭБС «Юрайт» лицензионный договор № 193-23-У <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>	от 11.12.2023 г. по 10.12.2024 г.
ЭБС «Лань» контракт № 192-23-У <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>	от 11.12.2023 г. по 10.12.2024 г.
ЭБС «Айсбук» контракт № 201-23-У <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>	от 08.12.2023 г. по 07.12.2024 г.
Электронная библиотека ВГИК <a href="http://vgik.info/library">http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>	бессрочно

Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

При чтении лекций и проведении практических семинаров используется компьютерная техника для демонстрации видеоматериалов. Программное обеспечение, используемое при осуществлении образовательного процесса по дисциплине: комплект лицензионного программного обеспечения Microsoft Office; а также Power DVD, Media Player Classic для работы с изобразительным рядом кино-, телефильмов и мультимедиа в ходе лекций, семинаров и самостоятельных занятий.

Проверка домашних заданий, взаимодействие со студентами мастерской: переписка, рассылка, обсуждение, проведение индивидуальных консультаций - осуществляется посредством использования социальных сетей и электронной почты преподавателей и обучающихся.

### 4.1. Основная литература

1. Буров А.М., Яременко Е.Г., Соколов С.М., Лукиных Н.В., Орлов А.М., Монетов В.М. Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления. ВГИК, 2012.
2. Дворко Н.И. Основы режиссуры мультимедиа-программ. СПб, 2005.
3. Деникин А.А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям. // Художественная культура. 2013. № 1 (6).
4. Иоскевич Я.Б. Интернет как новая среда художественной культуры. СПб, 2006.

### 4.2. Дополнительная литература

1. Каптерев А.И. Мультимедиа как социокультурны феномен. - М., 2002.
2. Кемпбел Джозеф. Тысячеликий герой. - М., 1997.
3. Нехорошев Л. «Драматургия фильма». Учебник. ВГИК, 2009 г.
4. Шехтер Т.Е. Искусство мультимедиа. Мультимедиа и техника. - СПб, 2010.
5. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа. Уч. пособие для студентов. - М., 2004.

### 4.3. Интернет-источники

1. <https://videouroki.net/webinar/mul-timiediinyie-tiekhnologhii-v-obrazovanii.html>



Мультимедийные технологии в образовании.

2. [https://www.youtube.com/watch?v=fN--CgmJs6o&feature=em-subtitle\\_digest](https://www.youtube.com/watch?v=fN--CgmJs6o&feature=em-subtitle_digest)  
Молчанов Александр. Третья сценарная конференция. День 2, часть 2. Выступление Марии Кочаковой «Портфолио сценариста компьютерных игр».
3. <http://itmultimedia.ru/vebinary-videokonferencii-i-videotranslyacii-segodnyashnyaya-realnost/>  
Вебинары, Видеоконференции и Видеотрансляции. Сегодняшняя Реальность.
4. <https://www.youtube.com/watch?v=VedS8STVE8E>  
Вызовы эпохи мультимедиа. // Всероссийский семинар и вебинар «Мультимедийные технологии в образовании» Дата: 25.03.2015.
5. <http://megaobuchalka.ru/6/23483.html>  
Этапы разработки мультимедийного проекта.
6. <http://newreporter.org/2017/01/20/zapis-vebinara-oksany-silantevoj-rabota-multimedijnogo-prodyusera-v-pryamom-efire/>  
Силантьева Оксана. Работа мультимедийного продюсера в прямом эфире.
7. [www.cinemotion.ru](http://www.cinemotion.ru) №47. Игровая индустрия.
8. <http://www.advecon.ru/dictionary/mixed-media/> Мультимедиа.
9. [http://manuilov.narod.ru/multimedia/multi\\_master.htm](http://manuilov.narod.ru/multimedia/multi_master.htm) Технология разработки мультимедийных мастер-шаблонов.
10. <http://web.archive.org/web/20140728130814/http://sias.ru/magazine/vypusk-6-2013/yazyki/843.html>  
Деникин А.А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям. // Художественная культура. 2013. № 1 (6).
11. [http://mkrf.ru/upload/mkrf/mkdocs2012/08\\_11\\_2012\\_4.pdf](http://mkrf.ru/upload/mkrf/mkdocs2012/08_11_2012_4.pdf)  
Буров А.М., Яременко Е.Г., Соколов С.М., Лукиных Н.В., Орлов А.М., Монетов В.М. Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления. ВГИК, 2012.
12. <https://www.youtube.com/watch?v=99UX5g6E8sA> Путешествие героя.

## 5. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- Учебная аудитория 316.
- Просмотровый зал 316.
- Помещение для самостоятельной работы обучающихся - лаборатория драматургии кино324.
- Библиотека с читальным залом.
- Учебная кино-телестудия, оснащённая техническими средствами (зал 316, для просмотра аудиовизуальных произведений) оборудованный кинопроекторами и соответствующими экранами, с возможностью воспроизведения объемного звука с полным дистанционным управлением показа с места преподавателя. Оснащён видеопроекцией с разрешением не ниже HD (1280-720), Pioneer BDP-LX71 (Носители: Blu-ray disc (BD-ROM, BD-R/RE), DVD-Video (DVD-R, DVD-R DL, DVD-RW), CD (CD-DA, DTS-CD, PC-Files [ISO 9660 file system only]), Медиаконтейнеры: AVI, MKV, MPG, TS, M2TS, MP4, WMV, VOB, EVO, ISO, BDMV (с меню).  
Кодеки: MPEG1, MPEG2, MPEG4, H.264, VC-1, XviD, DivX, WMV, AVCHD.  
Panasonic PT-DW 10000E (Проектор: HD (1280 – 720).  
Звуковой процессор Dolby CP 650 - Dolby Digital (stereo, mono, 5.1), DTS.

## 6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ФОС дисциплины «Драматургические принципы создания мультимедийного проекта» включает в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию. В свою

очередь текущий контроль подразумевает контроль самостоятельной работы и работы на занятиях.

### **6.1 Текущий контроль работы на занятиях**

Текущий контроль работы ассистента на практических занятиях проходит в форме творческих заданий по созданию элементов мультимедийного проекта, которые выполняет ассистент-стажёр.

### **6.2 Текущий контроль самостоятельной работы**

Текущий контроль самостоятельной работы представляет собой творческое задание в форме сценарного проекта, методических разработок и других заданий, предложенных педагогом индивидуально для ассистента.

### **Вопросы к зачету**

Раздел 1. Мультимедийный проект (ПК-10, ПК-12, ПК-14)

1. Какие существуют основные понятия мультимедийного проекта.
  2. Охарактеризовать основные тенденции мультимедийных проектов на современнорусском и зарубежном рынке.
  3. Каковы особенности режиссуры мультимедиа.
  4. Перечислить основные этапы производства мультимедийного проекта.
  5. Каковы особенности сценария мультимедийного проекта?
- Раздел 2. Компьютерные игры (ПК-10, ПК-12, ПК-13, ПК-14)

1. Дать определение основным понятиям компьютерной игры.
  2. Какова классификация компьютерных игр.
  3. Какие существуют составляющие компьютерной игры.
  4. Дать классификацию героев компьютерных игр.
  5. Какие особенности у сценария компьютерной игры.
- Раздел 3. Видеоблоги (ПК-12, ПК-13, ПК-14)

1. Определить место видеоблогов на современном кинорынке.
2. Охарактеризовать этапы появления и развития видеоблогов.
3. Особенности драматургии

видеоблогов. Раздел 4. VR-технологии. (ПК12, ПК-14, ПК-15)

1. Дать определение понятия VR-технологии.
2. Обосновать особенности съемок VR-технологий.
3. Определить особенности работы над сценарием фильма, снятого в VR-технологии.

### **Критерии оценки (ПК-10, ПК-12, ПК-13, ПК-14, ПК-15):**

*неудовлетворительно* - неспособен создавать мультимедийный проект на профессиональном уровне, не знает драматургических принципов создания мультимедийного проекта, не имеет представления о VR-технологиях, драматургии видеоблогов, и компьютерных игр;

*удовлетворительно* - имеет представление о мультимедийных технологиях, может представить общий замысел мультимедийного произведения (компьютерной игре, видеоблоге), его драматургическую концепцию, способен анализировать информацию о современных мультимедийных технологиях;

*хорошо* – готов редактировать драматургическое строение мультимедийного проекта, способен работать над мультимедийным проектом с коллегами, участвует как драматург в создании мультимедийного проекта (видеоблогов, компьютерных игр);

*отлично* – как драматург создаёт на высоком профессиональном уровне различные виды мультимедийной продукции, работает в творческом союзе с коллегами, знает современный рынок мультимедийных технологий.

## **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Практика ассистентов-стажеров является важнейшей частью профессионального обучения. Стажер без отрыва от учебных занятий может трудиться на рабочем месте предприятия или учреждения, выполнять отдельные задания в кинокомпаниях, самостоятельно работать над сценариями мультимедийных проектов.

Необходимым элементом учебно-творческой деятельности ассистента является просмотр видеоблогов, компьютерных игр, посещение фестивалей VR-технологий.

Рекомендуется ведение записных книжек. В них ассистент анализирует современный рынок; заносит наиболее значительные наблюдения, факты, события и свое отношение к ним, замыслы; описывает идеи сценариев.