

**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

\_\_\_\_\_ 2024 г.  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
«РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»**

**По специальности высшего образования – подготовки кадров высшей  
квалификации по программе ассистентуры-стажировки**

**55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)»**

**Вид: «Режиссура мультимедиа»**

Присваиваемая квалификация

**«Режиссер аудиовизуальных искусств. Преподаватель творческих  
дисциплин в высшей школе»**

Форма обучения-очная

Срок обучения-2 года

Москва, 2024

Название дисциплины (модуля) **«РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с ФГОС ВО подготовки кадров высшей квалификации по специальности 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», утвержденного приказом Министерства образования и науки 22 марта 2016 г. N 274.

**Руководитель:** С.М. Соколов профессор ВГИК, заслуженный деятель искусств РФ, зав. кафедрой анимации и компьютерной графики, руководитель мастерской.

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры  
анимации и компьютерной графики

Протокол № 47/А от 30.08.2024

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ С.М. Соколов

**СОГЛАСОВАНО:**

Начальник отдела по методической работе \_\_\_\_\_ В.В. Атаман

Декан факультета анимации и мультимедиа \_\_\_\_\_ Е.Г. Яременко

Зав. библиотекой \_\_\_\_\_ В.М. Шипулина

Зав. отделом аспирантуры и докторантуры \_\_\_\_\_ С.М. Медведева

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	с.4
1.1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	с.4
1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	с.4
1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).....	с.4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.6
2.1. Организационно – методические данные дисциплины.....	с.6
2.2. Содержание разделов дисциплин.....	с.7
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.7
2.2.2. Тематический план курс.....	с.9
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.11
2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.....	с.12
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.12
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.12
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.13
3.3. Самостоятельная работа обучающихся.....	с.15
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.15
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.....	с.16
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ....	с.17
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.20

## **1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ**

### **1.1. Цели и задачи дисциплины**

#### **Цель изучения дисциплины:**

Создание целостного представления о специфических особенностях режиссуры интерактивных медиа, в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени, привитие навыков творческого мышления, навыков создания художественных образов на экране в кино, теле и компьютерных технологиях, формирование режиссера нового поколения, обладающего теоретическими знаниями и практическими приемами работы в компьютерной технологии при ее постоянном развитии.

*Задачи освоения дисциплины* заключаются в передаче студентам основных принципов аудиовизуального творчества и в умении их применения в той или иной области мультимедийной и рекламной деятельности.

### **1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Режиссура интерактивных медиа» относится к вариативной части ОПОП, её изучение осуществляется на 1,2 курсах. Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единицы, 324 академических часа. Одна зачетная единица эквивалентна 36 академическим часам (при продолжительности академического часа 45 минут) или 27 астрономическим часам при недельной нагрузке 54 академических часа.

Дисциплина «Режиссура интерактивных медиа» тесно связана с дисциплинами «Современное аудиовизуальное искусство», «Цифровой звук и видео», «Режиссура мультимедиа», «Создание мультимедийных произведений».

### **1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

**ПК-12** готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества;

**ПК-13** способность проявлять креативность профессионального мышления, находить нестандартные художественно-технические и управленческие решения;

**ПК-14** способность работать с технологиями современного производства аудиовизуальных продуктов, использовать в работе современные приемы и оборудование;

**ПК-15** готовность участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду;

**ПК-16** готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети "Интернет".

Планируемые результаты обучения	Показатели достижения заданного уровня освоения компетенций		
	знать	уметь	владеть
Содержание компетенции			
<b>ПК-12</b> готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	Современные разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	Использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	Способами работы с современными разработками в области аудиовизуального искусства.
<b>ПК-13</b> способность	Художественно-	Проявлять	Обладать

проявлять креативность профессионального мышления, находить нестандартные художественно-технические и управленческие решения.	технические и управленческие решения.	креативность профессионального мышления, находить нестандартные художественно-технические и управленческие решения.	креативным мышлением, способами и приемами управления творческим коллективом.
<b>ПК-14</b> способность работать с технологиями современного производства аудиовизуальных продуктов, использовать в работе современные приемы и оборудование.	Технологии современного производства аудиовизуальных продуктов.	Использовать в работе современные приемы и оборудование.	Современными приемами работы в области производства аудиовизуальных продуктов.
<b>ПК-15</b> готовность участвовать в культурной жизни общества, создавая художественно-творческую и образовательную среду.	Культурно-образовательную жизнь города и/или региона.	Определять культурную значимость для общества творческой деятельности.	Правилами межкультурной и межличностной коммуникации, культурой профессиональной речи.
<b>ПК-16</b> готовность разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети «Интернет».	Как реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети «Интернет».	Разрабатывать и реализовывать собственные и совместные с участниками творческих групп просветительские проекты.	Приемами и способами работы с творческим коллективом в целях популяризации аудиовизуальных искусств в широких слоях общества, в том числе и с использованием возможностей СМИ и сети «Интернет».

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1 Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану
--

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану									
Общая трудоемкость дисциплины <u>  9  </u> зач. ед. <u> 324 </u> час.									
Вид учебной работы	Количество часов								
	Всего по уч. плану	В том числе по курсам							
		1	2						
Практическая работа	132	68	64						
Самостоятельная работа	180	34	146						
Контроль	12	6	6						
Форма промежуточной аттестации	ЗачО	ЗачО	ЗачО						
Всего часов	324	108	216						

## 2.2. Содержание разделов дисциплин

### 2.2.1. Структура дисциплины

№	Темы	Количество часов					
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем				СРС
			лек.	практ.	лаб.	инд.	
I курс							
Раздел I.							
1	Эволюция интерактивных медиа	8		7			1
2	Уровни повествования	10		7			3

3	Интерактивное повествование	10		7			3
4	Интерактивное кино: история, теория и практика	10		7			3
Раздел II.							
5	Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении.	11		7			4
6	Веб-повествование: разнообразие форм	11		7			4
Раздел III.							
7	Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса.	11		7			4
8	Интеграция цифровых медиа в театральную практику	11		7			4
9	Современное пространство интерактивного повествования	10		6			4
10	Работа режиссера интерактивных медиа. (1 часть)	10		6			4
	ЗаО	6					
Итого за 1 курс:		108		68			34
Всего за 1 курс:		108					
II курс							
Раздел IV.							
11	Работа режиссера интерактивных медиа. (2 часть)			32			73
12	Работа режиссера интерактивных медиа. (3 часть)			32			73



	<b>Итого за 2 курс:</b>			<b>64</b>			<b>146</b>
	<b>ЗаО</b>	<b>✓ 6</b>					
	<b>Всего за 2 курс:</b>	<b>216</b>					
	<b>Общая трудоемкость:</b>	<b>324</b>					

## 2.2.2 Тематический план курса

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование раздела дисциплины</b>	<b>Содержание раздела</b>
1.	Эволюция интерактивных медиа	Эволюция интерактивных медиа, в основе которых лежит аудиовизуальное повествование (от интерактивного фильма «Киноавтомат» 1967 года и первых детских интерактивных телевизионных шоу “WinkyDinkandYou” 60-х, созданных в доцифровую эпоху, до современных компьютерных игр и интерактивной драмы “Façade” с применением интеллектуальных систем)
2.	Уровни повествования	Рассматриваются различные уровни участия аудитории (реципиента) в разворачивании повествования, различные виды повествовательных структур, различные платформы медиа.
3.	Интерактивное повествование	Как эффективно использовать уникальные возможности цифровых медиа для создания вымышленных и невымышленных историй? Какие возможны формы участия реципиента в разворачивании нарратива? Что определяет нарративный опыт реципиента? Как взаимодействует нарративный дизайн (создание повествования) с интерактивным дизайном?
4.	Интерактивное кино: история, теория и практика	Что означает для кино быть интерактивным? Какова степень влияния зрителя-пользователя на сюжет? Каково будущее кинематографа? Отталкиваясь от различных подходов к понятию «интерактивный фильм», лекция рассматривает разнообразный опыт создания интерактивного кино за более чем 30-летнюю историю его развития, используя наиболее яркие примеры из мировой практики.
5.	Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении	Анализа опыта интерактивного повествования задолго до появления цифрового телевидения (одновременный показ несколькими вещательными каналами различных точек зрения или линий истории).  Отталкиваясь от различных подходов к созданию

		интерактивного повествования на современном ТВ
6.	Веб-повествование: разнообразие форм	В лекции рассматриваются разнообразные формы аудиовизуального веб-повествования, использующие определенные сильные стороны Интернета как цифрового медиума: интерактивный фильм, веб-документалистика, веб-ТВ-сериал, повествование в виртуальном мире (Second-Life и др.), повествование в социальных сетях, интерактивная нарративная реклама, ARG(игра в альтернативной реальности), веб-повествование на базе видео и др. Наряду с лучшими примерами из мировой практики, иллюстрирующими специфику той или иной формы веб-повествования, в лекции рассматриваются также интерактивные проекты с открытым контентом..
7.	Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса	Лекция рассказывает о трансмедийном повествовании, представляющем собой технику передачи массовой аудитории чувств, тем и понятий посредством системного и согласованного использования нескольких медиа-платформ. Данная форма повествования создана для персонального вовлечения членов медиа-аудитории в пространство истории, усиливает личное участие каждого в раскрытии нарратива. Каждый медиум обеспечивает расширение повествования, оптимизирует погружение в историю и предлагает аудитории новые способы участия в рассказе.
8.	Интеграция цифровых медиа в театральную практику	Что собой представляют цифровые медиа и как они влияют на сценическое повествование? Как используются уникальные возможности цифровых медиа и новых технологий в современной театральной практике? Как расширить аудиторию современного театра на базе интернет-технологий?
9.	Современное пространство интерактивного повествования	Анализ теоретических концепций интерактивного повествования, режиссуре цифровых медиа и ее практическому воплощению в западных и отечественных работах
10.	Работа режиссера интерактивных медиа. (1 часть)	Определение художественно-выразительных средств, необходимых для создания интерактивного проекта
11.	Работа режиссера интерактивных медиа. (2 часть)	Освоение поступающих образцов новой аудиовизуальной техники, аппаратных и программных средств мультимедиа.

12.	Работа режиссера интерактивных медиа. (3 часть)	Организация и выполнение технической эксплуатации систем и комплексов студии мультимедиа в соответствии с требованиями технической документации
-----	---	---

### 2.2.3 Содержание дисциплины

Номер темы	Тема	В данной теме раскрыты следующие компетенции
1	Эволюция интерактивных медиа	ПК-12
2	Уровни повествования	ПК-13 ПК-15 ПК-16
3	Интерактивное повествование	ПК-14 ПК-13 ПК-15 ПК-16
4	Интерактивное кино: история, теория и практика	ПК-15
5	Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении	ПК-16 ПК-15
6	Веб-повествование: разнообразие форм	ПК-12 ПК-15
7	Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса	ПК-13
8	Интеграция цифровых медиа в театральную практику	ПК-14
9	Современное пространство интерактивного повествования	ПК-15
10	Работа режиссера интерактивных медиа. (1 часть)	ПК-16 ПК-13 ПК-14
11	Работа режиссера интерактивных медиа. (2 часть)	ПК-12

		ПК-13
		ПК-14
12	Работа режиссера интерактивных медиа. (3 часть)	ПК-13
		ПК-14

#### **2.2.4. Занятия с применением инновационных форм**

*При обучении по данной программе применяются следующие формы обучения:*

- практическое применение современных компьютерных технологий при выполнении творческих проектов.

При выполнении практических заданий ассистенты-стажеры используют для реализации своего творческого замысла компьютерные технологии и специальные программы. Аудитории для практических занятий оборудованы компьютерами с соответствующими программным обеспечением.

### **3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)**

#### **3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине**

Текущий контроль знаний по дисциплине заключается в просмотрах творческих проектов, созданных ассистентами-стажерами в рамках практических занятий и самостоятельной работы с последующим обсуждением.

#### **Критерии оценки проекта**

<b>Отлично</b>	<b>Хорошо</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>
Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи. Проявление творческой индивидуальности.	Оригинальность идеи или заимствованная идея.	Отсутствие готового проекта.
Качество изобразительного ряда проекта.	Есть замечания по изобразительному ряду проекта.	Несоответствие требованиям к выполнению проекта.	

Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности.	Использование технических средств экранной выразительности, но есть недоработки.		
Высокое качество технического выполнения проекта.	Приемлемое качество технического выполнения проекта.	Низкое качество технического выполнения проекта.	
Активность обучающегося на занятиях	Активность обучающегося на занятиях.	Пропуски занятий по неуважительной причине.	Пропуски занятий по неуважительной причине.

### 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен.

На экзамене ассистенты-стажеры демонстрируют творческий проект, Компетенции, проверяемые в результате экзамена:

№	Компетенция	Что оценивается	Критерии оценки
1	<b>ПК-12</b>	Способы работы с современными разработками в области аудиовизуального искусства.	Использование своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.
2.	<b>ПК-13</b>	Художественно-технические и управленческие решения.	Проявление креативности профессионального мышления, нестандартные художественно-технические и управленческие решения.
3.	<b>ПК-14</b>	Работа с компьютерными технологиями.	Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности. Высокое качество технического выполнения творческой работы.
4.	<b>ПК-15</b>	Обсуждение творческого проекта.	Межкультурная и межличностная коммуникация, культура профессиональной речи.

5.	<b>ПК-16</b>	Уровень разработки проекта.	Проявление творческой индивидуальности. Качество изобразительного ряда творческого проекта.
----	--------------	-----------------------------	--

**Планируемые уровни сформированности компетенции у выпускников:**

	Уровни сформированности компетенции	Содержательное описание уровня	Основные признаки уровня
1	2	3	4
1	<b>Пороговый уровень</b>	способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;  умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• определяет необходимость новых знаний для общекультурного и профессионального развития;</li> <li>• организует процесс самостоятельного приобретения новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• перечисляет современные образовательные технологии и дает им определение;</li> <li>• знаком со способами поиска и получения информации в Интернете, методами дистанционного образования, навыками коллективной интерактивной работы</li> <li>• применяет образовательные и информационные технологии на практике.</li> </ul>
2	<b>Продвинутый уровень</b> (относительно порогового уровня)	-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;  -умеет использовать современные образовательные и информационные технологии	<ul style="list-style-type: none"> <li>• анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта</li> <li>• анализирует, сравнивает и подбирает для практики необходимые образовательные и информационные технологии;</li> </ul>
3	<b>Высокий уровень</b> (Максимально возможная выраженность компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования)	-способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт;  -умеет использовать	<ul style="list-style-type: none"> <li>• высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта;</li> </ul>

		современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.</li> </ul>
--	--	--	--

### 3.3 Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельно ассистенты-стажеры создают творческую работу (проект), которая суммирует все практические и теоретические знания, полученные ассистентом-стажером, а также производственные и творческие навыки, его умение самостоятельно решать сложные композиционные задачи в неразрывной связи с требованиями кинематографического производства.

## 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### *Основная литература*

1. Блок, Брюс. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: учебное изд. / Б. Блок; пер. с англ.: Ю. Чиликина; ред.: В. Монетов, М. Казючиц; Гуманитар. ин-т теле- и радиовещания им. М.А. Литовчина. - 2-е изд. - М.: ГИТР, 2012. - 320 с.
2. Запись и воспроизведение объёмных изображений в кинематографе и других областях : третья международная научно-техническая конференция (Москва, 21-22 апреля 2011 г.): материалы и доклады / Мин. культ. РФ, СК РФ, МКБК, СПбГУКИ, МКВИ ; ред.: О. Н. Раев ; авт. фот.: М. Е. Сапегин. - М. : МКБК, 2012. - 224 с. : рис., табл., фот.
3. Грант, Тони. Запись звука на видеокамеру / Т. Грант ; Пер. с англ. П. В. Смоляковой; под ред. О. Б. Хвойной. - М. : ГИТР, 2006. - 256 с. ил.
4. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры: рек.Упр.учеб.заведениями Комитета по делам кинематогр. при СНК СССР в кач-ве учебн.пособ.для ст.киновузов и актер.киношк. Репринт.изд. / Л.В. Кулешов; ВГИК. Кафедра режиссуры. - М. : ВГИК, 1995. - 464 с.
2. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст] : учеб. пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК. 2011 — 208 с.
3. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей : Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques / Дж. Маэстри; Пер. С. Базаев. - СПб. : Питер, 2001. - 327 с.

4. Попова Эванс, Екатерина Джоновна. Курс лекций по звукорежиссуре в кино : пособие / Е. Д. Попова Эванс ; авт. послесл.: О. Иоселиани. - М. : ВГИК им. С. А. Герасимова, 2017. - 292 с.
5. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре : рекомендовано методсоветом ВУЗа / М.И. Ромм ; ВГИК. Кафедра кинорежиссуры. - М. : ВГИК, 1973. - 254 с.
6. Ромм, М. И. Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М. : б. и., 1981. - 85 с.
7. Уайатт, Хилари. Монтаж звука в теле- и кинопроизводстве. Знакомство с технологиями и приемами : учебное издание / Х. Уайтт, Т. Эмиес ; Пер. с англ. П. В. Смоляковой ; Под ред. А. К. Чудинова. - 3-е изд. - М. : ГИТР, 2006. - 272 с. : ил.
8. Уорд, Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении: рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер.с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М.: ГИТР, 2005. - 196 с.
9. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства : учебное пособие / С. Эйзенштейн ; Ред. - сост.: Е. Я. Басин. - М.: Смысл, 2002.

#### *Дополнительная литература:*

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения, М., 1978.
2. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
3. Базен А., Ренуар Ж. Музей кино, М., 1995.
4. Бергман о Бергмане, М., Радуга, 1985.
5. Бертольд Брехт о театре. Сб. статей, М., 1960.
6. Брессон Р. Музей кино. М., 1994.
7. Выготский Л. Психология искусства. М., 1987.
8. Герасимов С. Собр. Соч. в 3-х томах. М., Искусство, 1982.
9. Довженко А. Собр. соч. в 4-х томах. М., Искусство, 1964.
10. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах, М., Искусство, 1980.
11. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61.
12. Тарковский А. Начало... и пути. М., ВГИК, 1994.
13. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993.
14. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71.

#### **5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**



### **а) информационные технологии, программное обеспечение**

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSC  
WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ)

### **б) информационно-справочные системы**

ЭБС «Юрайт»	
ЭБС «Лань»	
ЭБС «Айсбук»	
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

## **6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

<b>№</b>	<b>Оборудование в аудитории</b>	<b>Кол-во</b>
<b>1002</b>	- Плазменная панель Panasonic	1
	- Системный блок Хопёр	1
	- Манипулятор мышь Genius	1
	Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	
<b>1015</b>	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER	1
	- Системный блок HP Z440	8
	- Монитор BENQ BL2420/T	8
	- Клавиатура Genius KB-220E	8
	- Манипулятор мышь HP Optical	8
	- Наушники Sennheiser HD215	7
	- HDMI Switcher VS-161H	1
	<b><u>Программное обеспечение аудитории</u></b>	

	<p><b>-Adobe CC 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года) – на 8 компьютеров</p> <p><b>-Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p> <p><b>-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров</p>	
<b>1021</b>	<p>- Станок для съёмки компьютерной перекладки</p> <p>- Компьютер для съёмки</p> <p>- Компьютерный монитор</p> <p>- Видеокамера Sony</p> <p>- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV</p> <p>- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75</p> <p>- Кабель FireWire</p> <p><b><u>Программное обеспечение</u></b></p> <p><b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации</p> <p><b>Номера лицензий:</b></p> <p>1) DDBUAG-CPB0F2</p> <p>Computer ID - WKYBZ0</p> <p>unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5</p>	<p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>4</p> <p>5</p>

	<p>2) KNHCFP-8XTDW0</p> <p>Computer ID - 22EBZ2</p> <p>Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2</p> <p>3) KSJCYL-WXRXE3</p> <p>Computer ID - KHFBZ2</p> <p>Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>4) LBC54M-SDVBM0</p> <p>Computer ID - UCBZ95</p> <p>Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0</p> <p>5) L0DNMW-YTMVG3</p> <p>Computer ID - 6A6Z93</p> <p>Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6</p> <p><b><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u></b></p> <p>-Fluo Lyte 110 Dmx</p> <p>-Fluo Lyte 330 Dmx</p> <p>-Dedolight DLH4-300</p> <p>-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт</p> <p>-Manfrotto A244N – мэджик арм</p> <p>-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm</p>	
		24
		3
		6
		6
		6
		6

-Manfrotto O760 – штатив-лягушка	3
-GRIP KIT – D800KIT	3
-GRIP HEAD - D200B	6
-R4500 – Стабилизатор 4500BA	1
-Затемнение окон	
-Шкафы - сейфы для хранения реквизита и оборудования	2
- Стационарные осветительные приборы (дежурное освещение)	15

## **7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

При подготовке к занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения дисциплины рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке. На занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Ассистенту-стажеру рекомендуется следующая схема подготовки к занятию:

- Проработать конспект лекций;
- Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
- Проработать вопросы занятия;
- Выполнить практическое задание.

Систематическая подготовка к занятиям в течение семестра позволит использовать время экзаменационной сессии для систематизации знаний.

Если в процессе самостоятельной работы над изучением теоретического материала или при решении задач у ассистента-стажера возникают вопросы, разрешить которые самостоятельно не удастся, необходимо обратиться к преподавателю для получения у него разъяснений или указаний. В своих вопросах ассистент-стажер должен четко выразить, в чем он испытывает затруднения, характер этого затруднения.