

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА» (ВГИК)**

Филиал ВГИКа в г. Хабаровске (Хабаровский край)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе

_____ И. В. Коротков

« ____ » _____ 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ПРАКТИКУМ ПО ИНТЕРАКТИВНЫМ МЕДИА»**

Специальность 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Специализация программы специалитета: Режиссер мультимедиа

Форма обучения: очная

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 733 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения», одобрена на заседании кафедры анимации и компьютерной графики, согласована с директором Института анимации и цифровых технологий Е.Г. Яременко, начальником отдела по методической работе В.В. Атаманом, зав. библиотекой В.М. Шипулиной.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Цели и задачи освоения дисциплины**
- 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**
- 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**
- 4. Объем дисциплины и виды учебной работы**
- 5. Содержание дисциплины**
 - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий**
 - 5.2. Содержание тем дисциплины**
- 6. Самостоятельная работа обучающихся**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**
- 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**
- 10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины «Практикум по интерактивным медиа» – изучение основных направлений, концепций и фигур из истории медиаискусства.

Задачи дисциплины:

- освоение и профессиональное использование обучающимися традиционных и новых изобразительных возможностей для достижения высоких творческих результатов;
- обучение студентов самостоятельно разрабатывать и воплощать проекты, востребованные в современном медиатизированном мире, в том числе в пространстве современного искусства.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Практикум по интерактивным медиа» относится к Обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) и преподается на 4 курсе в 8-м семестре.

Данная дисциплина реализуется на базе основных теоретических и профессиональных практических дисциплин подготовки режиссера мультимедиа.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций ПК-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
Тип задач: художественно-творческий		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	ПК-3. Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<i>Знает:</i> ПК-3.1. как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложно комбинированного пространства мультимедийного произведения; <i>Умеет:</i> ПК-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам; ПК-3.3. формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D; ПК-3.4. совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством, а также реальных персонажей, снятых на хромакейном фоне в виртуальной студии, с моделированными виртуальными персонажами и средами;

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
		Владеет: ПК-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 академических (81 астрономический) часов. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 8-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов		
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам	
		7	8
Работа с преподавателем (контактные часы):	60	–	60
Теоретический блок:			
Лекции	–	–	–
Практический блок:			
Практические и семинарские занятия	60	–	60
Самостоятельная работа	48	–	48
Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой		–	✓
ВСЕГО	Акад час.	108	–
	З. е.	3	–
			108
			3

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	Общая трудоемкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 1. Обзор некоторых мультимедиа программ	4	2	2
Тема 2. Технологии, содержащие принцип мультимедиа	8	4	4
Тема 3. Мультимедиа-контент	10	6	4
Тема 4. Интерактивный мультимедиа-контент	10	6	4
Тема 5. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент	10	6	4
Тема 6. Разработка обучающимися собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов	14	6	8
Тема 7. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов	10	6	4
Тема 8. Работа с видеоматериалом, снятым на хромакее	12	6	6

Название тем	Общая трудо- емкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
Тема 9. Работа с 3D-элементами	10	6	4
Тема 10. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн	10	6	4
Тема 11. Инфографика	10	6	4
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой			
ИТОГО за 8-й семестр	108	60	48

5.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Обзор некоторых мультимедиа-программ

Обзоры программ по созданию мультимедиа-контента. Работа с мультимедиа и кино и анимации.

Тема 2. Технологии, содержащие принцип мультимедиа

Разбор приёмов, в кино, анимации и иного рода контента, где используется техники мультимедиа.

Тема 3. Мультимедиа-контент

Просмотр с обучающимися соответствующего мультимедиа-контента.

Тема 4. Интерактивный мультимедиа-контент

Просмотр с обучающимися соответствующего интерактивного мультимедиа-контента.

Тема 5. Базовые принципы сведения различных сред в мультимедиа-контент

Принципы сведения разного рода материалов в единый законченный кадр.

Тема 6. Разработка обучающимися собственного мультимедиа-контента и мультимедиа-проектов

Применение обучающимися полученных знаний в своих учебных работах. Технический контроль в работах обучающихся.

Тема 7. Внедрение в видеоматериал виртуальных объектов

Настройка автоматического отслеживания перемещения камер и объектов на отснятом материале. Внедрение искусственных объектов в сцены с движущейся камерой.

Тема 8. Работа с видеоматериалом, отснятым на хромакее

Удаление фона за объектами съёмки. Создание собственного фона (декораций) за объектами съёмки. Разбор частых ошибок при съёмке хромакейных сцен.

Тема 9. Работа с 3D-элементами

Базовые принципы создания трёхмерных объектов. Работа с трёхмерными слоями. Объединение элементов разных сред в единую законченную композицию.

Тема 10. Моушн-дизайн и бродкаст дизайн

Погружение в теорию и практику дизайна рекламы, телепередач и концертного оформления.

Тема 11. Инфографика

Основы создания инфографики. Применение инфографики в научно-популярных, документальных и других средах.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий по пройденным темам. На основе теоретических и практических знаний по дисциплине обучающийся самостоятельно выполняет упражнения по реализации собственного замысла по созданию аудиовизуального произведения с использованием технологий, содержащих принцип мультимедиа.

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры» 7-8 октября 2009 г. / Науч. ред., сост. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010.
2. Маньковская, Н.Б., Бычков, В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК. 2011.
3. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре. – М.: ВГИК, 1973.
4. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. / Пер. с англ. /Под ред. С.И. Жданова. – М.: ГИТР, 2005.
5. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: Учебное пособие. / Ред.-сост. Е.Я. Басин. – М.: Смысл, 2002.
6. Эйзенштейн С.М. Метод / С.М. Эйзенштейн. Тайны мастеров / Сост., автор предисл. и коммент. Н.И. Клейман. – М.: Музей кино, Эйзенштейновский центр, 2002.

8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины

Обучающимся обеспечен доступ к электронно-библиотечным системам: «Айбукс» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>). Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ВГИКа. Подробная информация о постоянно пополняемом объеме электронных информационных ресурсов ВГИК доступна на сайте университета: <http://www.vgik.info/library/information/>

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

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

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: лекционные аудитории, оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами, библиотеку, компьютерные классы.

Оборудование в аудитории	Кол-во
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Хопёр	1
Манипулятор мышь Genius	1

Оборудование в аудитории	Кол-во
Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC)	
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
Конфигурация системного блока:	
– процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	
– оперативная память – 32 Gb	
– системный диск – SSD 254Gb	
– дата диск – SATA 1Tb	
– графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)	
– операционная система – Windows 10 64Bit	
Монитор LG25UM58-P	12
Наушники Sennheiser HD215	12
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
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
Конфигурация системного блока:	
– процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz	
– оперативная память – 32 Gb	
– системный диск – SSD 254Gb	
– дата диск – SATA 1Tb	
– графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5)	
– операционная система – Windows 10 64Bit	
Монитор LG25UM58-P	12
Наушники Sennheiser HD215	12