

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
«РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ 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 разделов, тем дисциплины
6. Самостоятельная работа обучающихся
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины
 - Основная литература*
 - Дополнительная литература*
 - Рекомендуемые фильмы для самостоятельных просмотров обучающимися*
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

Цели дисциплины: создание целостного представления о специфических особенностях режиссуры интерактивных медиа, формирование режиссера нового поколения, обладающего теоретическими знаниями и практическими приемами работы в компьютерной технологии при ее постоянном развитии.

Задачи дисциплины:

- изучение основных принципов аудиовизуального творчества;
- привитие навыков творческого мышления, создания художественных образов на экране в кино-, теле- и компьютерных технологиях, в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени;
- выработка умения применения в той или иной области мультимедийной и рекламной деятельности полученных знаний и навыков.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Режиссура интерактивных медиа» относится к Обязательной части Блока 1 Дисциплины (модули) ОП ВО, её изучение осуществляется на 2-4-м курсах в 3-8-м семестрах.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для успешного освоения следующих дисциплин: «Теория и практика монтажа», «Изобразительное решение мультимедийного произведения» и других дисциплин специализации.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся универсальной УК-2 и профессиональных компетенций ПК-1, ПК-3 (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<i>Знает:</i> УК-2.1. основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности; УК-2.2. технологию разработки и реализации творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности; УК-2.3. закономерности создания художественного образа и технологии его реализации; <i>Умеет:</i> УК-2.4. генерировать творческую идею (цель проекта) и формулировать на ее основе концепцию проекта

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
		<p>(творческий замысел);</p> <p>УК-2.5. ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;</p> <p>УК-2.6. осуществлять публичное представление проекта;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>УК-2.7. навыками разработки и реализации проектов в сфере профессиональной деятельности;</p> <p>УК-2.8. навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта (творческого замысла) с учетом имеющихся ресурсов и в соответствии действующими правовыми нормами;</p> <p>УК-2.9. навыками организации творческо-производственного процесса.</p>

Наименование категории (группы) профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональной компетенции выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	ПК-1. Способен и готов к созданию по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-	<p><i>Знает:</i></p> <p>ПК-1.1 современные методы реализации мультимедиа проектов;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>ПК-1.2. находить новые способы решения творческих задач при создании мультимедиа проектов; реализовывать актуальные идеи в области искусства мультимедиа;</p> <p>ПК-1.3. обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;</p> <p>ПК-1.4. точно формулировать идею мультимедиа проекта;</p>

Наименование категории (группы) профессиональных компетенций	Код и наименование профессиональной компетенции выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
	коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента	<p>ПК-1.5. отчётливо формулировать смысл каждой составной части мультимедиа проекта;</p> <p>ПК-1.6. находить точное изобразительное решение мультимедиа проекта;</p> <p>ПК-1.7. формировать творческий коллектив способный воплотить мультимедиа проект;</p> <p>ПКО-1.8. создавать серии эскизов, определяющих стилистику мультимедиа проекта;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>ПК-1.9. цифровыми инструментами мультимедиа и Интернет-ресурсами.</p>
	ПК-3. Способен формировать мультимедиа пространство с использованием классических и цифровых инструментов.	<p><i>Знает:</i></p> <p>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;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>ПК-3.2. грамотно ставить задачу техническим службам;</p> <p>ПК-3.3. формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 2D и 3D;</p> <p>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;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>ПК-3.5. навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа в виртуальном пространстве.</p>

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц, 432 академических (324 астрономических) часа. При изучении дисциплины проводятся мастер-классы. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 4, 6, 7 семестрах; экзамен и защита курсового проекта – в 8-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов							
	Всего	В том числе по семестрам:						
		3	4	5	6	7	8	
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	192	34	30	34	30	34	30	
Практические занятия	192	34	30	34	30	34	30	
2. Самостоятельная работа	186	2	36	2	36	68	42	
Форма промежуточной аттестации –зачет с оценкой, экзамен, КП	54	–	6	–	6	6	36	
ИТОГО:	часов	432	36	72	36	72	108	108
	зач. ед.	12	1	2	1	2	3	3

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Наименование разделов и тем	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий	
		Прак. зан.	СР
Тема 1. Эволюция интерактивных медиа	37	19	18
Тема 2. Уровни повествования	37	19	18
Тема 3. Интерактивное повествование	37	19	18
Тема 4. Интерактивное кино: история, теория и практика	37	19	18
Тема 5. Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении	37	19	18
Тема 6. Веб-повествование: разнообразие форм	37	19	18
Тема 7. Трансмедийное повествование – перспективный путь развития медиабизнеса	37	19	18
Тема 8. Интеграция цифровых медиа в театральную практику	39	19	20
Тема 9. Современное пространство интерактивного повествования	39	19	20
Тема 10. Работа режиссера интерактивных медиа	41	21	20
Промежуточная аттестация – зачет с оценкой, экзамен, КП	54		
Итого часов	432	192	186

5.2. Содержание разделов, тем дисциплины

Тема 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 годов, созданных в доцифровую эпоху, до современных компьютерных игр и интерактивной драмы «Façade» с применением интеллектуальных систем.

Тема 2. Уровни повествования

Различные уровни участия аудитории (реципиента) в развертывании повествования, различные виды повествовательных структур, различные платформы медиа.

Тема 3. Интерактивное повествование

Способы эффективного использования уникальных возможностей цифровых медиа для создания вымышленных и невымышленных историй. Возможные формы участия реципиента в развертывании нарратива. Что определяет нарративный опыт реципиента. Взаимодействие нарративного дизайна (создание повествования) с интерактивным дизайном.

Тема 4. Интерактивное кино: история, теория и практика

Будущее кинематографа. Степень влияния зрителя-пользователя на сюжет.

Понятие «интерактивный фильм». Разнообразный опыт создания интерактивного кино за более чем 30-летнюю историю его развития. Наиболее яркие примеры из мировой практики создания интерактивного кино.

Тема 5. Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении

Анализ опыта интерактивного повествования задолго до появления цифрового телевидения (одновременный показ несколькими вещательными каналами различных точек зрения или линий истории). Различные подходы к созданию интерактивного повествования на современном ТВ.

Тема 6. Веб-повествование: разнообразие форм

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.

Лучшие примеры из мировой практики, иллюстрирующие специфику той или иной формы веб-повествования. Интерактивные проекты с открытым контентом.

Тема 7. Трансмедийное повествование – перспективный путь развития медиабизнеса

Трансмедийное повествование как техника передачи массовой аудитории чувств, тем и понятий посредством системного и согласованного использования нескольких медиа-платформ.

Данная форма повествования, созданная 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.

Тема 8. Интеграция цифровых медиа в театральную практику

Цифровые медиа и их влияние на сценическое повествование. Методы использования уникальных возможностей цифровых медиа и новых технологий в современной театральной практике.

Способы расширения аудитория современного театра на базе интернет-технологий.

Тема 9. Современное пространство интерактивного повествования

Анализ теоретических концепций интерактивного повествования, режиссуры цифровых медиа и ее практического воплощения в западных и отечественных работах.

Тема 10. Работа режиссера интерактивных медиа

Определение художественно-выразительных средств, необходимых для создания интерактивного проекта. Освоение поступающих образцов новой аудиовизуальной техники, аппаратных и программных средств мультимедиа. Организация и выполнение технической эксплуатации систем и комплексов студии мультимедиа в соответствии с требованиями технической документации.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает изучение основной и дополнительной литературы, просмотры рекомендованных фильмов. Обучающиеся самостоятельно создают творческую работу (проект), которая суммирует все практические и теоретические знания, производственные и творческие навыки, умение самостоятельно решать сложные композиционные задачи в неразрывной связи с требованиями кинематографического производства, полученные за время изучения дисциплины.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература

1. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений: Учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств. Кемерово: КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил. ЭБС «Лань».
2. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК. 2011 — 208 с.

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.

Рекомендуемые фильмы для самостоятельных просмотров обучающимися

- «Адмирал Ушаков» - М.Ромм
- «Амадеус» - М.Форман
- «Амаркорд» - Ф.Феллини
- «Андрей Рублев» (1 и 2 серии) - А.Тарковский
- «Ашик Кериб» - С.Параджанов
- «Банды Нью-Йорка»- М.Скорсезе
- «Бег» (1 и 2 серии) - А.Алов и В.Наумов
- «Без вины виноватые» - В.Петров
- «Бесприданница» - Я.Протазанов
- «Бешеные деньги» - Е.Матвеев
- «Блоу ап» - М.Антониони
- «Борис Годунов» - С.Бондарчук
- «Валентино» - К.Рассел
- «Вальмонт» - М.Форман
- «Великий воин Албании Скандербег» - С.Юткевич
- «Воробей» – Дзефферелли
- «Вечерние посетители» - М. Карне
- «Век невинности» –М.Скосезе
- «Визит вежливости» - Ю.Райзман
- «Восемь с половиной» - Ф.Феллини
- «Гамлет» - Г.Козинцев
- «Декамерон» - П.Пазолини
- «Дети райка» – М.Карне
- «Джейн Эйр» - Дзефферелли
- «Джюльетта и духи» - Ф.Феллини
- «Дочь Райна» - Д.Лин
- «Евангелие от Матфея» - П.Пазолини
- «Елизавета» – Шекхар Капур
- «Загнанных лошадей пристреливают, не правда ли?» - С.Поллок
- «Иван Грозный» (1 и 2 серии) - С.Эйзенштейн
- «Идиот» – В.Бортко
- «Илья Муромец» - А.Птушко
- «Кабаре» - Б.Фосс
- «Казанова» - Ф.Феллини
- «Калина красная» - В.Шукшин
- «Король танцует» – Ж.Корбье
- «Книга Просперо» - П.Гринуэй
- «Конец Санкт-Петербурга» - В.Пудовкин
- «Контракт рисовальщика» - П.Гринуэй
- «Королева Марго» – П.Широ
- «Король Лир» - Г.Козинцев

«Красное и черное» - К.Отан-Лара
«Легенда о Тиле Уленшпигеле» (1 и 2 серии) - А.Алов и В.Наумов
«Леонара» - Л.Висконти
«Любовь Свана» - М.Шлендорф
«Людвиг» - Л.Висконти
«Машенька» - Ю.Райзман
«Мой друг Иван Лапшин» - А.Герман
«Медея» - П.Пазолини
«На последнем дыхании» - Ж.-Л.Годар
«Невинный» - Л.Висконти
«Огнем и мечем» –Е.Гоффман
«Обретенное время» – р-Р.Руис
«Октябрь» - С.Эйзенштейн
«Опасные связи» – С.Фрирз
«Отелло» - С.Юткевич
«Петр I» (1 и 2 серии) - В.Петров
«Повар, муж, жена и ее любовники» - П.Гринуэй
«Подранки» - Н.Губенко
«Покаяние» - Т.Абуладзе
«Путевка в жизнь» - Н.Экк
«Пышка» - М.Ромм
«Разум и чувства»- А.Вайда
«Реставрация» – М.Хоффман
«Рим» - Ф.Феллини
«Рим в 11 часов» - Д.Де Сантис
«Ромео и Джульетта» - Ф.Дзеффирелли
«Руслан и Людмила» (1 и 2 серии) - А.Птушко
«Русский бунт» – А.Прошин
«Садко» - А.Птушко
«Сатирикон» - Ф.Феллини
«Сельская учительница» - М.Донской
«Сирано де Бержерак» – П. П.Раппно
«Сказка о царе Салтане» - А.Птушко
«Тегеран 43» - А.Алов и В.Наумов
«Фараон» –Е.Кабалерович
«Фанни и Александр» - И.Бергман
«Царь Эдип» - П.Пазолини
«Цвет граната» - С.Параджанов
«Шепоты и крик» - И.Бергман

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/>).

Электронные библиотеки, базы данных, информационно-справочные и поисковые системы.

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