

**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,  
научной и воспитательной работе**

*М.А. Сакварелидзе*

**М.А. Сакварелидзе**

« *08* » *ноября* 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**«СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ»**

<b>Специальность:</b>	<b>55.09.01 Режиссура аудиовизуальных искусств</b>
<b>Вид:</b>	<b>Режиссура мультимедиа</b>
<b>Уровень высшего образования:</b>	<b>Подготовка кадров высшей квалификации</b>
<b>Квалификация выпускника:</b>	<b>Режиссер аудиовизуальных искусств 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, 2022

Название дисциплины (модуля) **«СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ».**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с ФГОС ВО 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 объединенном заседании кафедры анимации и компьютерной графики и кафедры режиссуры анимационного фильма.

Протокол № 9/А от «7» июня 2022 г.

## 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.5
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.7
2.1. Организационно – методические данные дисциплины.....	с.7
2.2. Содержание разделов дисциплины.....	с.7
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.7
2.2.2. Тематический план курса.....	с.7
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.8
2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.....	с.10
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.11
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.11
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.11
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.13
5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.....	с.13
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	с.14
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.16

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Целью** данной дисциплины является формирование понимания современных цифровых медиа и новых способов аудиовизуального повествования. Создание интерактивного произведения — творческий процесс, не ограничивающийся простым применением набора правил и принципов. Сегодня трудно говорить о существовании определенной технологии производства художественных мультимедиа, хотя можно предположить отдельные, важные этапы создания интерактивного произведения, опираясь на опыт кино-, телепроизводства, а также на уже проявивший себя опыт разработки компьютерных игр и разнообразной мультимедийной продукции.

**Задача** дисциплины - изучить:

- основы технологии «Создания мультимедийных произведений»;
- основы проектной деятельности и руководства проектом;
- возможности создания мультимедийного аудиовизуального произведения в процессе художественно-творческой производственной работы на анимационных, кино-теле, видеостудиях и других кинематографических и телевизионных организациях, радио, в Интернет-издательствах, средствах массовой информации;
- организационно-управленческую деятельность на анимационных, кино-, теле-, видеостудиях и других кинематографических и телевизионных организациях, в Интернет-издательствах, средствах массовой информации;
- педагогическую деятельность, включая учебно-методическую и учебно-организационную деятельность в образовательных учреждениях соответствующего профиля.

## 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Создание мультимедийных произведений» является частью вариативного цикла (блока) дисциплин учебного плана по направлению программы подготовки научно-педагогических кадров в ассистентуре-стажировке по специальности 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств «Режиссура мультимедиа», относится к вариативной части ООП, её изучение осуществляется на 2 курсе. Дисциплина «Создание мультимедийных произведений» тесно связана с дисциплинами: «Режиссура мультимедиа», «Режиссура интерактивных медиа», «Современное аудиовизуальное искусство».

Создание мультимедийных произведений - это специализация режиссуры, порожденная компьютерной технологией конца прошлого XX века.

Создание мультимедийных произведений - это работа режиссера, работающего в кино-, теле, видео- и компьютерной промышленности и создающего для них свои произведения, которые медиа средства тиражируют и транслируют в каждый дом, в каждый телевизор, в компьютерные сети Интернет, в зрительный зал.

Режиссерской работой может быть:

1. Создание **цикловой или отдельной передачи**, - изобразительно выразительное решение в полном объеме от драматургии и работы с актером, организации съемок и монтажа до титров, декораций, комбинированных кадров, спецэффектов.

2. Идейно-постановочное, стилистическое решение и дизайн **телеканала** в полном объеме или частично.

3. Идейно-драматургическое и изобразительно-выразительное решение кино-, видео-,  **телефильма или телепрограммы**, дизайн в полном объеме от титров до декораций, комбинированных кадров, спецэффектов и постпродакшн.

4. Идейно-драматургическое и изобразительно-выразительное решение **цифрового анимационного фильма и компьютерной игры**, дизайн в полном объеме от титров до декораций, комбинированных кадров и спецэффектов.

5. Идеино-драматургическое и изобразительно-выразительное решение **рекламного ролика и музыкального клипа**, дизайн в полном объеме от титров до декораций, комбинированных кадров и спецэффектов.

6. Идеино-драматургическое и изобразительно-выразительное решение зрелищных **шоу-программ** с лазерными и компьютерными эффектами.

### 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

**ПК-4** способность разрабатывать и применять современные образовательные технологии, выбирать оптимальную цель и стратегию обучения, создавать творческую атмосферу образовательного процесса;

**ПК-7** владеть средствами и методами режиссуры экранных произведений, выполнять работу по подготовке и созданию в качестве режиссера;

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

**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-4</b> способность разрабатывать и применять современные образовательные технологии, выбирать оптимальную цель и стратегию обучения, создавать творческую атмосферу образовательного процесса.	Общефилософский и специализированный понятийно-категориальный инструментарий для изучения культурных феноменов.	Использовать знания, полученные в области философии и гуманитарных наук, в своей творческо-педагогической, просветительской и научной деятельности.	Способностью отбирать и применять в преподавательской деятельности необходимую информацию по проблемам истории и философии искусства и культуры с использованием современных образовательных технологий;
<b>ПК-7</b> владеть средствами и методами режиссуры экранных произведений, выполнять работу по подготовке и созданию в качестве режиссера.	Принципы составления экранных произведений.	Образно и эмоционально воплощать свои творческие намерения.	Средствами и методами режиссуры экранных произведений.

<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-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-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».

В результате освоения дисциплины *«Создание мультимедийных произведений»* обучающийся должен знать:

- параметры современных устройств воспроизведения звука и отображения видеoinформации;
- программные средства аудио и видео монтажа для создания мультимедиа продуктов;
- способы формирования стереоскопических изображений и возможностях существующей в настоящее время аппаратуры;
- о современных средствах моделирования виртуальной реальности и их характеристиках.

*уметь:*

- выбирать аппаратное обеспечение мультимедиа, необходимое для реализации творческого замысла режиссера мультимедиа программ  
использовать возможности компьютерных программ для максимального раскрытия аудиовизуального образа;  
**владеть:**
- изобразительными стилистическими мультимедиа и всем спектром возможностей технических компьютерных технологий.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины и виды учебной работы по действующему плану					
Общая трудоемкость дисциплины	7 зач.ед. 252 час.				
Вид учебной работы	Количество часов				
	Всего по учебному плану	В т.ч. по курсам			
		1	2		
Самостоятельная работа	108		108		
Практическая работа	144		144		
Контроль					
Форма контроля	ЗаО		ЗаО		
Всего часов	252		252		

### 2.2. Содержание разделов дисциплины

#### 2.2.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость изучения дисциплины: 252 часа, 7 зачетных единиц.

#### 2.2.2. Тематический план курса

№	Название разделов и тем	Общая трудоемкость в часах	Практическая работа	Самостоятельная работа
1	Веб-повествование: разнообразие форм.	21	12	9
2	Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса.	21	12	9
3	Изучение теории режиссуры мультимедиа	21	12	9
4	Изучение специальной литературы, практические задания.	21	12	9
5	Интерактивное кино: история, теория и практика.	21	12	9
6	Изучение требований и условий создания интерактивного медиапроекта.	21	12	9
7	Современное пространство интерактивного повествования	21	12	9
8	Работа режиссера по созданию	21	12	9

	мультимедийного проекта.			
9	Работа режиссера по созданию аудиопроекта.	21	12	9
10	Работа режиссера по созданию анимационного проекта.	21	12	9
11	Работа режиссера по созданию компьютерной игры.	21	12	9
12	Работа режиссера по созданию видеоарта, артплея, путеводителя по музею.	21	12	9
13	Контроль	ЗаО		
<b>Итого</b>		<b>252</b>	<b>144</b>	<b>108</b>

### 2.2.3. Содержание дисциплины

#### Тема 1. Веб-повествование: разнообразие форм.

В теме 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.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12.*

**Тема 2. Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса.** Тема 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.

*В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12.*

#### Тема. 3 Изучение теории режиссуры мультимедиа.

Создание концептуальной модели звукозрительного образа мультимедийного произведения на основе авторской идеи или литературного сценария и руководство созданием интерактивного художественного пространства, объединение и направление творчества художника, аниматора, видеооператора, фотографа, композитора или музыкального оформителя, звукорежиссера, программиста и т. д. Возможности достижения высокого уровня художественного зрелища, занимающего самостоятельное место в современной аудиовизуальной культуре, новые средства коммуникации, а также профессиональная подготовка творческих кадров — режиссеров мультимедиа. Достижение фундаментального профессионального образования в области режиссуры экранных искусств со спецификой режиссуры мультимедиа и практическим освоением передовых компьютерных технологий, обеспечение учебного процесса самой современной технической базой для широкой

возможности творческого самовыражения — основа подготовки специалистов нового направления.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12, ПК-14***

#### **Тема 4. Интерактивное кино: история, теория и практика.**

**Интерактивное повествование.** Как эффективно использовать уникальные возможности цифровых медиа для создания вымышленных и невымышленных историй? Какие возможны формы участия реципиента в развертывании нарратива? Что определяет нарративный опыт реципиента? Как взаимодействует нарративный дизайн (создание повествования) с интерактивным дизайном? 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.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-4, ПК-12, ПК-14***

#### **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). Отталкиваясь от различных подходов к созданию интерактивного повествования на современном ТВ.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-14***

#### **Тема 6. 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.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12, ПК-14.***

#### **Тема 7. Современное пространство интерактивного повествования.**

Анализ теоретических концепций интерактивного повествования, режиссуре цифровых медиа и ее практическому воплощению в западных и отечественных работах.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-4, ПК-7, ПК-12, ПК-14, ПК-16.***

**Тема 8. Работа режиссера по созданию мультимедийного проекта. (1 часть).** Вводная часть. Роль режиссера мультимедиа. Выбор темы. Тематический диапазон мультимедиа. Начало- биографическая тема (сделать репортаж о своей семье, как пример). Создание исторического мультимедийного проекта (не слишком отдаленное прошлое). Тема репортажа с компьютерной обработкой. Создание сказочного мультимедийного проекта. Мультимедийный портрет. Научное исследование. Выбор темы проекта для первого мультимедийного проекта вместе с руководителем (пример, стихи Маршака). Определение художественно-выразительных средств, необходимых для создания мультимедийного проекта.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12, ПК-14, ПК-16.***

**Тема 9. Работа режиссера по созданию аудио проекта (2 часть).**

Освоение поступающих образцов новой аудиовизуальной техники, аппаратных и программных средств мультимедиа.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12, ПК-14, ПК-16.***

**Тема 10. Работа режиссера по созданию компьютерной игры. Работа режиссера по созданию видеоarta, artплея, путеводителя по музею (3 часть).** Организация и выполнение технической эксплуатации систем и комплексов студии мультимедиа в соответствии с требованиями технической документации.

***В данной теме раскрыты следующие компетенции: ПК-7, ПК-12, ПК-14, ПК-16.***

**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

Отлично	Хорошо	Удовл.	Неуд.
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	ПК-4	Общефилософский и специализированный понятийно-категориальный инструментарий для изучения культурных феноменов.	Умение грамотно поддерживать беседу по профессиональным вопросам.
2.	ПК-7	Принципы составления экранных произведений.	Средства и методы режиссуры экранных произведений.
3.	ПК-12	Готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных	Использование в своей профессиональной деятельности новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.

		областях художественного творчества.	
4..	<b>ПК-14</b>	Работа с компьютерными технологиями.	Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности. Высокое качество технического выполнения творческой работы.
4.	<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	<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>

		информационные технологии	
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 современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта;</li> <li>• дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.</li> </ul>

### 3.3. Самостоятельная работа обучающихся. Работа над мультимедийным проектом

Тема проекта избирается самим выпускником и рассматривается кафедрой.

Творческая работа (проект) 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. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е. Ю. Светлакова ; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. – Кемерово : КемГУКИ, 2011. – 152 с.: ил.
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.

### 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**

*Электронные библиотеки:*

ЭБС «Юрайт» договор №4888/185-21-У от 19.11.2021г. <a href="https://biblio-online.ru/">https://biblio-online.ru/</a>
ЭБС «Лань» договор № Э596/01-10.21 193-21-У от 25.11.2021г. договор №933/01-10.21 192-21-У от 25.11.2021г. <a href="https://e.lanbook.com/">https://e.lanbook.com/</a>
ЭБС «Айсбукс» контракт №25-03/21К/186-21-У от 19.11.20-21г. <a href="https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf">https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf</a>
<a href="http://vgik.info/library">Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library</a> , <a href="http://biblio.vgik.info">http://biblio.vgik.info</a>

**6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
<b>1002</b>	- Плазменная панель Panasonic - Системный блок Хопёр - Манипулятор мышь Genius Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	1 1 1
<b>1015</b>	- Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER - Системный блок HP Z440 - Монитор BENQ BL2420/T - Клавиатура Genius KB-220E - Манипулятор мышь HP Optical - Наушники Sennheiser HD215 - HDMI Switcher VS-161H  <u><b>Программное обеспечение аудитории</b></u>  - <b>Adobe CC 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года) – на 8 компьютеров - <b>Microsoft Office 2016</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>Kaspersky Endpoint Security 10</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>Autodesk 3DS Max, Maya 2017</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров - <b>The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1)</b> (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	1 8 8 8 8 7 1
<b>1021</b>	- Станок для съёмки компьютерной перекладки - Компьютер для съёмки - Компьютерный монитор	4 4 4

- Видеокамера Sony	4
- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV	3
- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75	1
- Кабель FireWire	4
<b><u>Программное обеспечение</u></b>	
<b>STOP MOTION PRO 7</b> – Программа для покадровой съёмки анимации	5
<b>Номера лицензий:</b>	
1) DDBUAG-CPB0F2	
Computer ID - WKYBZ0	
unlock code - YCRZ39-FZY9ZR-4GCZ9H-5GCZ9A-Z9Z9Z5	
2) KNHCFP-8XTDW0	
Computer ID - 22EBZ2	
Unlock code - WUCB7Z-R7BZ9U-76BZ9L-A7BZ9A-Z9Z9Z2	
3) KSJCYL-WXRXE3	
Computer ID - KHFBZ2	
Unlock code – LMACPZ-Q2BZ97-XUBZ9W-YUBZ9A-Z9Z9Z0	
4) LBC54M-SDVBM0	
Computer ID - UCBZ95	
Unlock code - JY9UL3-ZZR9ZQ-GNCZ9G-HNCZ9A-Z9Z9Z0	
5) L0DNMW-YTMVG3	
Computer ID - 6A6Z93	
Unlock code - 2LZJLX-CQBZ9G-WXZ9Z6-WXZ9ZA-Z9Z9Z6	

	<b><u>Освещение и оборудование для съёмок:</u></b>	
	-Fluo Lyte 110 Dmx	24
	-Fluo Lyte 330 Dmx	3
	-Dedolight DLH4-300	6
	-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
	-Manfrotto A244N – мэдрик арм	6
	-Manfrotto 396AB-2 – articulated arm	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.