

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

« 08 » ноября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«РЕЖИССУРА ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»

Специальность:	55.09.01 Режиссура аудиовизуальных искусств
Вид:	Режиссура мультимедиа
Уровень высшего образования:	Подготовка кадров высшей квалификации
Квалификация выпускника:	Режиссер аудиовизуальных искусств высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе
Форма обучения:	Очная
Нормативный срок обучения	2 года

Москва, 2022

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 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.4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.6
2.1. Организационно – методические данные дисциплины.....	с.6
2.2. Содержание разделов дисциплин.....	с.6
2.2.1. Структура дисциплины.....	с.6
2.2.2. Тематический план курс.....	с.7
2.2.3. Содержание дисциплины.....	с.19
2.2.4. Занятия с применением инновационных форм.....	с.10
3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС).....	с.10
3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине.....	с.12
3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине.....	с.10
3.3. Самостоятельная работа обучающихся.....	с.12
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.12
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.13
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).....	с.15

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. Объем дисциплины составляет 252 академических часа, 7 зачетных единиц. 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			
ПК-12 готовность использовать в своей профессиональной деятельности новейшие	Современные разработки и методики по соответствующему	Использовать в своей профессиональной деятельности	Способами работы с современными разработками в области

разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	новейшие разработки и методики по соответствующему профилю в аудиовизуальных искусствах и в смежных областях художественного творчества.	аудиовизуального искусства.
ПК-13 способность проявлять креативность профессионального мышления, находить нестандартные художественно-технические и управленческие решения.	Художественно-технические и управленческие решения.	Проявлять креативность профессионального мышления, находить нестандартные художественно-технические и управленческие решения.	Обладать креативным мышлением, способами и приемами управления творческим коллективом.
ПК-14 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.
ПК-15 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.
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».	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	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

	СМИ и сети «Интернет».		«Интернет».
--	---------------------------	--	-------------

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

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 ¹		
	Всего по уч. плану	В том числе по курсам обучения	
		1	2
Практический блок	112	76	36
Самостоятельная работа	140	32	108
Контроль			
Формы текущего контроля			
Форма промежуточной аттестации	ЗаО	ЗаО	ЗаО
Всего часов	252	108	144

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	10		7			3
2	Уровни повествования	10		7			3
3	Интерактивное повествование	10		7			3
4	Интерактивное кино: история,	10		7			3

¹ академических

	теория и практика						
Раздел II.							
5	Аудиовизуальное повествование на интерактивном телевидении.	10		7			3
6	Веб-повествование: разнообразие форм	10		7			3
Раздел III.							
7	Трансмедийное повествование — перспективный путь развития медиабизнеса.	10		7			3
8	Интеграция цифровых медиа в театральную практику	10		7			3
9	Современное пространство интерактивного повествования	10		7			3
10	Работа режиссера интерактивных медиа. (1 часть)	18		13			5
Итого за 1 курс:				76			32
Зачет с оценкой							
Всего за 1 курс:		112					
II курс							
Раздел IV.							
11	Работа режиссера интерактивных медиа. (2 часть)	70		16			54
12	Работа режиссера интерактивных медиа. (3 часть)	70		16			54
	Итого за 2 курс:	140		32			108
		Зачет с оценкой					
Всего за 2 курс:		140					
Общая трудоемкость:		252					

2.2.2 Тематический план курса

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
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 развертывании 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 развертывании 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	<p>Анализа опыта интерактивного повествования задолго до появления цифрового телевидения (одновременный показ несколькими вещательными каналами различных точек зрения или линий истории).</p> <p>Отталкиваясь от различных подходов к созданию интерактивного повествования на современном ТВ</p>
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 соответствующим 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-12	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.	ПК-13	Художественно-технические и управленческие решения.	Проявление креативности профессионального мышления, нестандартные художественно-технические и управленческие решения.
3.	ПК-14	Работа с компьютерными технологиями.	Грамотное использование новейших технических средств экранной выразительности. Высокое качество технического выполнения творческой работы.
4.	ПК-15	Обсуждение творческого проекта.	Межкультурная и межличностная коммуникация, культура профессиональной речи.
5.	ПК-16	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	Пороговый уровень	способен приобретать с большой степенью самостоятельности новые знания, творческий опыт; умеет использовать современные образовательные и информационные технологии.	<ul style="list-style-type: none"> • определяет необходимость новых знаний для общекультурного и профессионального развития; • организует процесс самостоятельного приобретения новых знаний и творческого опыта; • перечисляет современные образовательные технологии и дает им определение; • знаком со способами поиска и получения информации в Интернете, методами дистанционного образования, навыками коллективной интерактивной работы

			<ul style="list-style-type: none"> • применяет образовательные и информационные технологии на практике.
2	Продвинутый уровень (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"> • анализирует степень самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта • анализирует, сравнивает и подбирает для практики необходимые образовательные и информационные технологии;
3	Высокий уровень (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"> • высказывает суждение и дает самооценку степени самостоятельности в приобретении новых знаний и творческого опыта; • дает оценку и объясняет целесообразность использования конкретных образовательных и информационных технологий на практике.

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. 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. https://biblio-online.ru/
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. https://e.lanbook.com/
ЭБС «Айсбукс» контракт №25-03/21К/186-21-У от 19.11.20-21г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1002	- Плазменная панель Panasonic	1
	- Системный блок Хопёр	1
	- Манипулятор мышь Genius	1
	Программное обеспечение – проигрыватель аудио и видео файлов программа VideoLan (VLC) бесплатная	
1015	- 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
	<u>Программное обеспечение аудитории</u>	
	-Adobe CC 2017 (лицензия ВГИКА от 2017 года) – на 8 компьютеров	
	-Microsoft Office 2016 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	
1021	-Kaspersky Endpoint Security 10 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	
	-Autodesk 3DS Max, Maya 2017 (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	
	-The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1) (лицензия ВГИКА от 2017 года)- на 8 компьютеров	
	- Станок для съёмки компьютерной перекодировки	4

- Компьютер для съёмки	4
- Компьютерный монитор	4
- Видеокамера Sony	4
- Штатив для видеокамеры Manfrotto 501HDV	3
- Тележка для камеры Sachtler DollyDV75	1
- Кабель FireWire	4
<u>Программное обеспечение</u>	
STOP MOTION PRO 7 – Программа для покадровой съёмки анимации	5
Номера лицензий:	
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	
<u>Освещение и оборудование для съёмок:</u>	
-Fluo Lyte 110 Dmx	24
-Fluo Lyte 330 Dmx	3
-Dedolight DLH4-300	6
-DBD –блок питания-диммер 24В/150Вт	6
-Manfrotto A244N – мэджик 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.