

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт инженерно-педагогического образования
Кафедра информационных систем и технологий

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.03.01 «РЕЖИССУРА WEB И МУЛЬТИМЕДИА ПРОДУКТОВ»**

Направление подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль программы «Информационные системы и технологии в медиаиндустрии (по элективным модулям*)»

Автор(ы): канд. пед. наук, доцент, Т.В. Чернякова
доцент
канд. пед. наук, доцент, К.А. Федулова
доцент

Одобрена на заседании кафедры информационных систем и технологий. Протокол от «20» января 2022 г. №5.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией института ИПО РГППУ. Протокол от «26» января 2022 г. №6.

Екатеринбург
2022

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Режиссура web и мультимедиа продуктов»: освоение творческих и технологических основ создания мультимедийных аудиовизуальных историй для электронных СМИ и новых медиа; формирование знаний, представлений и практических навыков использования сторителлинга как драматургического формата, способа подачи информации, трансляции ценностных основ коллективной идентичности сквозь личностные нарративы и смыслы в яркой эмоциональной форме, а также формирование понимания современных цифровых медиа и новых способов аудиовизуального повествования.

Задачи:

- иметь представление о современных способах подачи информации; о возможностях, предоставляемых интерактивными медиа; о видах современных интерактивных медиа; о новом способе взаимодействия схемы режиссер-зритель;
- научить создавать мультимедийные истории, в основе которых эмоционально-наполненное личностное повествование, история прожитого и пережитого сквозь призму социального;
- научить разрабатывать сюжетосложение мультимедийных историй в соответствии с законами режиссуры, требованиями жанров и сюжетными траекториями на различных платформах;
- научить производить мультимедийные истории для интернет-СМИ и других медиа с использованием современных технологий и сервисов;
- обеспечивать трансляцию аудиовизуальных сторителлингов на площадках цифровых СМИ и новых медиа в информационно-телекоммуникационной сети Интернет;
- развивать способности студента как автора произведения, использующего в производственном процессе потенциал современных информационных технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Режиссура web и мультимедиа продуктов» относится к дисциплинам по выбору учебного плана.

Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. 3D-моделирование в медиаиндустрии.
2. Введение в профессиональную деятельность.
3. Аудио- и видеодизайн.
4. Презентация цифровых ресурсов.



Перечень учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и владения, формируемые данной учебной дисциплиной:

1. 3D-моделирование в медиаиндустрии.
2. Проектно-технологическая практика.
3. Интерактивные мультимедийные приложения.
4. Информационный дизайн.
5. Разработка мобильных приложений.
6. Технологии виртуальной реальности.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКС-3 Способен разрабатывать web и мультимедийные приложения;
- УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;
- УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах).

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Технологию создания мультимедиа произведений;
32. Технологию создания сторителлинга в мультимедийной среде;
33. Технологию создания трансмедиа сторителлинга;
34. Особенности создания мультимедиа произведений различных жанров;
35. Выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, требования, предъявляемые интерактивностью к литературной первооснове произведения;
36. Специфику работы в условиях мультимедийной среды, методов и технологий подготовки медиапродукта с использованием разных знаковых систем (вербальной, аудио-, видео-, графика, анимация);
37. Технологический процесс производства мультимедиа произведений различных жанров на основе формата «сторителлинг».

Уметь:

- У1. Применять технологию создания мультимедиа произведений;
- У2. Применять технологию создания сторителлинга в мультимедийной среде;
- У3. Применять технологию создания трансмедиа сторителлинга;
- У4. Учитывать особенности создания мультимедиа произведений различных жанров;



У5. Использовать выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, требования, предъявляемые интерактивностью к литературной первооснове произведения;

У6. Учитывать специфику работы в условиях мультимедийной среды, методов и технологий подготовки медиапродукта с использованием разных знаковых систем (вербальной, аудио-, видео-, графика, анимация);

У7. Воспроизводить технологический процесс производства мультимедиа произведений различных жанров на основе формата «сторителлинг»;

У8. Разрабатывать локальный авторский мультимедиа проект с трансмедийным повествованием, участвовать в разработке, анализе и его концепции, выразительных средств и пр.;

У9. Профессионально анализировать и оценивать готовые мультимедийные произведения;

У10. Формировать и последовательно реализовывать замысел будущего аудиовизуального произведения, развивать и обогащать его в процессе создания в сотрудничестве с другими участниками;

У11. Применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов;

У12. Формировать экранное пространство мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов, в частности, с использованием технологий 3D и StopMotion.

Владеть:

В1. Навыками текстосложения в мультимедийной среде;

В2. Навыками производства мультимедиа произведений различных жанров на основе формата «сторителлинг»;

В3. Навыками создания материалов для массмедиа в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых систем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) для размещения на различных мультимедийных платформах;

В4. Навыками осмысления, анализа и критической оценки творческих идей, обоснования и защиты своей точки зрения, понимания сути проблемы и нахождения пути ее решения.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. ед. (108 час.), семестр изучения – 5, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.



Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	5 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108
Контактная работа, в том числе:	34
Лабораторные работы	34
Самостоятельная работа студента	74
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет	5 сем.

**Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*

4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Сторителлинг как формат мультимедийного повествования	5	10	-	-	2	8
2. Трансмедиа сторителлинг как технология создания мультимедиа-произведений	5	8	-	-	-	8
3. Основы текстосложения мультимедийных произведений различного жанра	5	18	-	-	4	14
4. Создание замысла будущего аудиовизуального произведения и режиссерский анализ литературных произведений, интерактивных сценариев, необходимых для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	5	34	-	-	12	22
5. Разработка мультимедийного произведения	5	38	-	-	16	22



с использованием современных информационных средств и технологий						
--	--	--	--	--	--	--

**Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

Раздел 1. сторителлинг как формат мультимедийного повествования

Исторические предпосылки возникновения «культуры рассказывания». Сторителлинг как нарративная практика. Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство. Сторителлинг как драматургический формат. Востребованные истории – те, в которых сочетается коллективная идентичность и стратегии борьбы, воспроизводство не спонтанного говорения, а насыщенного описания, выраженного в многомерном и эмоционально-насыщенном повествовании. Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Сторителлинг в телевизионных в монологических программах, ток-шоу, кино, на радио. Сторителлинг в социальных медиа.

Раздел 2. Трансмедиа сторителлинг как технология создания мультимедиа-произведений

Трансмедиа сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом. «Вселенная истории» трансмедийного проекта. Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты. Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиаплатформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонта, комплексное.

Раздел 3. Основы текстосложения мультимедийных произведений различного жанра

Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга. Субъективный репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.). Драматургия – хроника, интонирование сторителлера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции. Репортажно-содержательный контент личностной истории.

История успеха как востребованный формат повествования. История успеха и сторителлинг: общее и частное. История, успеха и очерк-портрет: сходства и отличия. Технология создания текста истории успеха в формате «сторителлинг» с использованием мультимедийных инструментов (фото, видео, печатного текста,



графики, анимации и пр). Организация трансмедиа повествования «истории успеха».

Драма, докудрама, мелодрама – востребованные жанры для определенных социальных групп. Драма от сторителлера и глубинное интервью как результат работы журналиста: сходства и отличия. Технология создания мультимедиа произведения, в основе которого драма героя, рассказанная от первого лица (сторителлера), и использованием мультимедийных инструментов.

Раздел 4. Создание замысла будущего аудиовизуального произведения и режиссерский анализ литературных произведений, интерактивных сценариев, необходимых для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов

Реализация замысла будущего аудиовизуального произведения, развитие и обогащение его в процессе создания в сотрудничестве с другими участниками группы разработки, применение в работе над произведением разнообразных выразительных средств. Технологии аудиовизуального производства с учетом специализации - от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного использования. Технология создания по собственному замыслу мультимедийного произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента. Принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.

Раздел 5. Разработка мультимедийного произведения с использованием современных информационных средств и технологий

Процесс разработки собственного мультимедийного произведения. Принципы формирования экранного пространства мультимедийного произведения с применением современных компьютерных средств для моделирования персонажей, объектов и фонов в технологии 3D и StopMotion.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии представлены комбинацией объяснительно-иллюстративного и репродуктивного методов обучения. Осуществляются с использованием информационных лекций, семинаров, практических занятий или лабораторных работ. При использовании данных методов деятельность учащегося направлена на получение теоретических знаний и формирования практических умений по дисциплине.

2. Информационно-коммуникационные образовательные технологии, при которых организация образовательного процесса, основывается на применении



специализированных программных сред и технических средств работы с информацией. Используются для поддержки самостоятельной работы обучающихся с использованием электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС), телекоммуникационных технологий, педагогических программных средств и др.

3. Учебно-познавательная деятельность с ярко выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации о каком-то объекте, ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение для презентации более широкой аудитории).

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Основная литература

1. Динов, В. Г. Звуковая картина. Записки о звукорежиссуре : учебное пособие / В. Г. Динов. — 8-е, стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2020. — 488 с. — ISBN 978-5-8114-6358-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149661>

2. Захава Б. Е. Мастерство актера и режиссера: учебное пособие / Захава Б. Е. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2019. — 456 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/113159>.

3. Катышева, Д.Н. Вопросы теории драмы: действие, композиция, жанр [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Д.Н. Катышева. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 256 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/101629>. — Загл. с экрана.



4. Мордасов А. А. Принципы режиссуры театрализованных представлений и праздников: учебное пособие / Мордасов А. А. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2019. — 128 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/113167>.

5. Поламишев А. М. Мастерство режиссера. Действенный анализ пьесы. С приложением военных рассказов: учебное пособие / Поламишев А. М. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2019. — 368 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/113185>.

6. Сахновский В. Г. Режиссура и методика ее преподавания: учебное пособие / Сахновский В. Г. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2019. — 320 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/112750>.

7. Сахновский В. Г. Мысли о режиссуре: учебное пособие / Сахновский В. Г. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 140 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/107978>.

8. Сурмели А. Искусство телесценария: учебное пособие / Сурмели А. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 224 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/107988>.

6.2 Дополнительная литература

1. Шарков, Ф.И. Коммуникология: основы теории коммуникации [Электронный ресурс] : учеб. — Электрон. дан. — Москва : Дашков и К, 2017. — 488 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93436>. — Загл. с экрана.

2. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг: Учебное пособие [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Москва : Дашков и К, 2016. — 324 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93300>. — Загл. с экрана.

3. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: Массовые коммуникации и медиапланирование [Электронный ресурс] : учеб. / Ф.И. Шарков, В.Н. Бузин. — Электрон. дан. — Москва : Дашков и К, 2017. — 488 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93416>. — Загл. с экрана.

4. Аль, Д.Н. Основы драматургии [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Д.Н. Аль. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 280 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/101636>. — Загл. с экрана.

5. Калужских Е. В. Технология работы над пьесой. Метод действенного анализа: учебное пособие / Калужских Е. В. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 96 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/107316>.

6. Сахновский, В.Г. Работа режиссера [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2017. — 252 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93748>. — Загл. с экрана.

7. Шубина И. Б. Драматургия и режиссура зрелищных форм. Соучастие в зрелище, или Игра в миф: учебно-методическое пособие / Шубина И. Б. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2018. — 240 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/112755>.



6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Интернет-ресурсы:

1. Всемирная виртуальная библиотека. Режим доступа: <http://www.vlib.org>
2. Единое окно доступа к информационным ресурсам. Режим доступа: <http://window.edu.ru>
3. Журнал "Науки и техника". Режим доступа: <http://naukatehnika.com>
4. Интернет библиотека электронных книг Elibrus. Режим доступа: <http://elibrus.lgb.ru/psi.shtml>

Программное обеспечение:

1. Аудиоредактор Audacity.
2. Аудиоредактор Audition CC.
3. Видеоредактор Premiere Pro CC.
4. Видеоредактор After Effects CC.
5. Операционная система Windows.
6. Офисная система Office Professional Plus.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа с мультимедийным оборудованием.
2. Учебная аудитория "Компьютерный класс".
3. Помещения для самостоятельной работы.

