Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Трансмедиа: видео и медиа искусство

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01EB91710023B0C5B64D74F7781AC11FE2
Владелец: МАНЮШИС АЛЬГИРДАС ЮОЗО
Действителен: с 16.06.2023 до 16.09.2024

Москва
2022

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	**Категория компетенций**	**Код**
Универсальные	Межкультурное взаимодействие	УК-5
Общепрофессиональные	Художественный анализ	ОПК-3
Общепрофессиональные	Преемственность традиций культуры и искусства	ОПК-4

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	**Формулировка компетенции**	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК – 5.1 знает особенности национальных культур УК-5.2 знает формы межкультурного общения в сфере кино искусства, кино образования
ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	ОПК-3.1 способен к аргументированной оценке компонентов и всего произведения в целом ОПК-3.3 формулирует особенности авторской трактовки произведения литературы в его экранной интерпретации
ОПК-4	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	ОПК-4.1 критически оценивает и творчески осмысляет художественные достижения отечественного и мирового кинематографа

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код индикатора достижения компетенции	УК-5.1		
	- основные современные культурологические концепции в области искусства	- применять в практической деятельности знание о тенденциях и направлениях в искусстве	- навыками определения стилей и направлений искусства с целью дальнейшего применения в своей профессиональной деятельности
Код индикатора достижения компетенции	УК-5.2		
	- особенности режиссуры различных художественных произведений	- анализировать произведения киноискусства;	- методиками интерпретации произведений литературы и адаптации их к экранному представлению
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.1		
	основные категории дисциплины «Трансмедиа: видео и медиа искусство»	- самостоятельно анализировать научную литературу;	- навыками профессиональной компетентности и самостоятельностью
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.3		
	-кинематографический способ передачи информации	- использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения;	-навыком использования в процессе постановки фильма технических и технологических возможностей

			съемочной площадки.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-4.1	ОПК-4.1	ОПК-4.1
	-вопросы специфики отечественного кинематографа, его отношение к действительности;	-анализировать и оценивать явления и отечественного киноискусства на протяжении его истории;	- комплексным анализом современных проблем развития аудиовизуальных искусств, перспективностью аналитического мышления;

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Трансмедиа: видео и медиа искусство» является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Режиссер игрового кино», «История зарубежного кино», «История отечественного кино», «Культурология», «Кинодраматургия и сценарное искусство» и др.

В рамках освоения программы специалитета выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: художественно-творческий, творческо-производственный.

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Режиссер игрового кино-и телефильма.

5. Объем дисциплины

Виды учебной работы		***Формы обучения***
		Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		3/108
Контактная работа:		60
	Занятия лекционного типа	20
	Занятия семинарского типа	40
	Промежуточная аттестация: **зачет с оценкой**	0,15
Самостоятельная работа (СРС)		47,85

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самостоятельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	*Иные учебные занятия*	*Семинары*	*Практические занятия*	*Лабораторные раб.*	*Иные занятия*	
1.	Трансмедиа. Сторителлинг	4			7			8
2.	Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика	4			7			8
3.	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	4			7			8
4.	Медиаискусство и медиаэтика	4			7			8
5.	Виртуальная реальность и художественный образ	2			7			8
6.	Постцифровая культура	2			5			7,85
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	20			40			47,85

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Трансмедиа. Сторителлинг	Трансмедиа как способ повествования и распространения информации средствами использования различных медиа платформ. Медиа платформы. Transmedia storytelling технологии производства развлекательного контента. «Сторителлинг» масштабная сценарная концепция, реализуемая через несколько разноформатных платформ.
2.	Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика	Определение искусства. Виды искусства. Функции искусства. Понятие медиаискусства. Виды медиаискусства. История развития медиаискусства. Определение видеоарта. История видеоарта. Отличие видеоарта от кино. Нам Джун Пайк, творческий путь. Брюс Науман, наиболее известные работы. Творчество Билла Виолы. Пол Пруденс. Мари Люсьер. Инсталяция. Определение перфоманса. История перфоманса. Новизна и ценность перфоманса. Предствители перфоманса. Отличия перфоманса от хэппенинга и флэшмоба. Примеры перфоманса. Определение фотоарта. Различные стили фотоарарта. Художники фотоарта: Эрик Юханссон, Хусейн Шахин,

		Джейн Лонг, Анил Саксена. Определение видеомаппинга. История видеомаппинга. Классификация видеомаппинга. Наиболее известные представители видеомаппинга. Определение саунд-арта. История развития саунд-арта. Представители саунд-арта. Звуковая инсталяуия. Звуковая скульптура. Саунд-скейп.
3.	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	Понимание феномена искусства. Психология восприятия художественного образа. Модель процесса восприятия и понимания текста СМИ. Уровни процесса восприятия текста: сенсомоторный, лингвистический, психологический. Методические принципы, вытекающие из анализа процессов порождения и восприятия текстов СМИ. Эффективность восприятия медиаинформации: визуализация контента
4.	Медиаискусство и медиаэтика	Нравственный смысл отношений медиа-аудитория. Кризис и распад прежней ценностно-нормативной системы, регулировавшей медиаиндустрию на идеологической основе. Побочные результаты этого процесса: "варваризация" отношений в индустрии, трудности гражданского самоопределения, неопределенность принципов новой ценностно-нормативной системы и ее осуществления.
5.	Виртуальная реальность и художественный образ	История телевидения как технического средства связи, формы художественного выражения и способа конструирования события. Интернет, мультимедиа, конвергенция и новые медиа. Интернет и электронный менеджмент как основы культуры информационного общества. Расширение технических возможностей представления события. "Цензура сверхрепрезентации". Симулякры; создание гиперреальности. Множественность версий реальности и диверсификация их потребления.
6.	Постцифровая культура	Влияние компьютеров на эстетику медиа-арта. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта. Фото-арт. Видео-арт. Саунд-арт. Эстетика помех, сбоев и ошибок. Яркие представители, работы медиахудожников. Сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста. История, классификация, творческие группы. Союз передовых технологий в искусстве с наукой. Программный код как произведение искусства. Языки программирования (питон, процессинг, Си++) и их влияние на визуальную эстетику. Создание двухмерной и трехмерной графики компьютером. Интерактивные инсталляции, реагирующие на поведение наблюдателя. Электронная музыка и виджеинг (АльваНото (AlvaNoto), Бейтон (Beiton), Ричард Дивайн (Richard Devine), РуичиИкеда(RyojiIkeda)) Лев Манович - теоретик Биг Дата Социал Медиа.Использование различных баз данных для создания интерактивных произведений

		(Аарон Коблин (AaronKoblin)) Взаимодействие человека и машины. Цифровой слой vsнодовая система - возможности операций с объектом

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
1.	Трансмедиа. Сторителлинг	Трансмедиа как способ повествования и распространения информации средствами использования различных медиа платформ. Медиа платформы. Transmedia storytelling технологии производства развлекательного контента. «Сторителлинг» масштабная сценарная концепция, реализуемая через несколько разноформатных платформ.
2.	Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика	Определение искусства. Виды искусства. Функции искусства. Понятие медиаискусства. Виды медиаискусства. История развития медиаискусства. Определение видеоарта. История видеоарта. Отличие видеоарта от кино. Нам Джун Пайк, творческий путь. Брюс Науман, наиболее известные работы. Творчество Билла Виолы. Пол Пруденс. Мари Люсьер. Инсталяция. Определение перфоманса. История перфоманса. Новизна и ценность перфоманса. Предствители перфоманса. Отличия перфоманса от хэппенинга и флэшмоба. Примеры перфоманса. Определение фотоарта. Различные стили фотоарарта. Художники фотоарта: Эрик Юханссон, Хусейн Шахин, Джейн Лонг, Анил Саксена. Определение видеомаппинга. История видеомаппинга. Классификация видеомаппинга. Наиболее известные представители видеомаппинга. Определение саунд-арта. История развития саунд-арта. Представители саунд-арта. Звуковая инсталяуия. Звуковая скульптура. Саунд-скейп.
3.	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	Понимание феномена искусства. Психология восприятия художественного образа. Модель процесса восприятия и понимания текста СМИ. Уровни процесса восприятия текста: сенсомоторный, лингвистический, психологический. Методические принципы, вытекающие из анализа процессов порождения и восприятия текстов СМИ. Эффективность восприятия медиаинформации: визуализация контента
4.	Медиаискусство и медиаэтика	Нравственный смысл отношений медиа-аудитория. Кризис и распад прежней ценностно-нормативной системы, регулировавшей медиаиндустрию на идеологической основе. Побочные результаты этого процесса: "варваризация" отношений в индустрии, трудности гражданского самоопределения,

		неопределенность принципов новой ценностно-нормативной системы и ее осуществления.
5.	Виртуальная реальность и художественный образ	История телевидения как технического средства связи, формы художественного выражения и способа конструирования события. Интернет, мультимедиа, конвергенция и новые медиа. Интернет и электронный менеджмент как основы культуры информационного общества. Расширение технических возможностей представления события. "Цензура сверхрепрезентации". Симулякры; создание гиперреальности. Множественность версий реальности и диверсификация их потребления.
6.	Постцифровая культура	Влияние компьютеров на эстетику медиа-арта. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта. Фото-арт. Видео-арт. Саунд-арт. Эстетика помех, сбоев и ошибок. Яркие представители, работы медиахудожников. Сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста. История, классификация, творческие группы. Союз передовых технологий в искусстве с наукой. Программный код как произведение искусства. Языки программирования (питон, процессинг, Си++) и их влияние на визуальную эстетику. Создание двухмерной и трехмерной графики компьютером. Интерактивные инсталляции, реагирующие на поведение наблюдателя. Электронная музыка и виджеинг (АльваНото (AlvaNoto), Бейтон (Beiton), Ричард Дивайн (Richard Devine), РуичиИкеда(RyojiIkeda)) Лев Манович - теоретик Биг Дата Социал Медиа.Использование различных баз данных для создания интерактивных произведений (Аарон Коблин (AaronKoblin)) Взаимодействие человека и машины. Цифровой слой vsнодовая система - возможности операций с объектом

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Трансмедиа. Сторителлинг	Трансмедиа как способ повествования и распространения информации средствами использования различных медиа платформ. Медиа платформы. Transmedia storytelling технологии производства развлекательного контента. «Сторителлинг» масштабная сценарная концепция, реализуемая через несколько разноформатных платформ.
2.	Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика	Определение искусства. Виды искусства. Функции искусства. Понятие медиаискусства. Виды медиаискусства. История развития медиаискусства. Определение видеоарта. История видеоарта. Отличие видеоарта от кино. Нам Джун Пайк, творческий путь. Брюс Науман, наиболее известные

		работы. Творчество Билла Виолы. Пол Пруденс. Мари Люсьер. Инсталяция. Определение перфоманса. История перфоманса. Новизна и ценность перфоманса. Предствители перфоманса. Отличия перфоманса от хэппенинга и флэшмоба. Примеры перфоманса. Определение фотоарта. Различные стили фотоарарта. Художники фотоарта: Эрик Юханссон, Хусейн Шахин, Джейн Лонг, Анил Саксена. Определение видеомаппинга. История видеомаппинга. Классификация видеомаппинга. Наиболее известные представители видеомаппинга. Определение саунд-арта. История развития саунд-арта. Представители саунд-арта. Звуковая инсталяуия. Звуковая скульптура. Саунд-скейп.
3.	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	Понимание феномена искусства. Психология восприятия художественного образа. Модель процесса восприятия и понимания текста СМИ. Уровни процесса восприятия текста: сенсомоторный, лингвистический, психологический. Методические принципы, вытекающие из анализа процессов порождения и восприятия текстов СМИ. Эффективность восприятия медиаинформации: визуализация контента
4.	Медиаискусство и медиаэтика	Нравственный смысл отношений медиа-аудитория. Кризис и распад прежней ценностно-нормативной системы, регулировавшей медиаиндустрию на идеологической основе. Побочные результаты этого процесса: "варваризация" отношений в индустрии, трудности гражданского самоопределения, неопределенность принципов новой ценностно-нормативной системы и ее осуществления.
5.	Виртуальная реальность и художественный образ	История телевидения как технического средства связи, формы художественного выражения и способа конструирования события. Интернет, мультимедиа, конвергенция и новые медиа. Интернет и электронный менеджмент как основы культуры информационного общества. Расширение технических возможностей представления события. "Цензура сверхрепрезентации". Симулякры; создание гиперреальности. Множественность версий реальности и диверсификация их потребления.
6.	Постцифровая культура	Влияние компьютеров на эстетику медиа-арта. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта. Фото-арт. Видео-арт. Саунд-арт. Эстетика помех, сбоев и ошибок. Яркие представители, работы медиахудожников. Сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста. История, классификация, творческие группы. Союз передовых технологий в искусстве с наукой. Программный код как

		произведение искусства. Языки программирования (питон, процессинг, Си++) и их влияние на визуальную эстетику. Создание двухмерной и трехмерной графики компьютером. Интерактивные инсталляции, реагирующие на поведение наблюдателя. Электронная музыка и виджеинг (АльваНото (AlvaNoto), Бейтон (Beiton), Ричард Дивайн (Richard Devine), РуичиИкеда(RyojiIkeda)) Лев Манович - теоретик Биг Дата Социал Медиа.Использование различных баз данных для создания интерактивных произведений (Аарон Коблин (AaronKoblin)) Взаимодействие человека и машины. Цифровой слой vsнодовая система - возможности операций с объектом

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:
- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

7.1. Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Трансмедиа. Сторителлинг	Опрос, тестирование, коллоквиум
2.	Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика: истоки, ценности, этапы развития, структура и специфика	Опрос, тестирование, коллоквиум
3.	Психология созидания, восприятия и оценки медиаискусства и его артефактов	Опрос, тестирование, коллоквиум
4.	Медиаискусство и медиаэтика	Опрос, тестирование, коллоквиум
5.	Виртуальная реальность и художественный образ	Опрос, тестирование, коллоквиум
6.	Постцифровая культура	Опрос, тестирование, коллоквиум

7.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего

контроля

Типовые вопросы

1. Кратко охарактеризуйте каждый пункт:

1.1. Истоки медиаискусства. Гносеологические: философия постмодерна, деконструктивизм. Эстетические и художественные: узкоформатное и короткометражное экспериментальное кино, концептуальное искусство, гиперреализм.

1.2. Классификация медиаискусства. Качества медиаискусства: перформативность, инсталляции, интерактивность, мультимедийность, цифровой формат.

1.3. Основные жанры медиаискусства: видеоарт (виджеинг), саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаландшафт, сетевое искусство (интернет-арт или нет-арт, веб-арт), телекоммуникационное искусство, искусство новых медиа, цифровая фотография и др.

2. Дайте общую характеристика представленных жанров и конкретные примеры произведений, выполненных в форме этих жанров.

2.1. Видеоарт (виджеинг),

2.2. саунд-арт,

2.3. медиаинсталляция,

2.4. медиаскульптура,

2.5. медиаперформанс,

2.6. медиаланшафт как жанры медиаискусства

2.7. Сетевое искусство (интернет-арт или нет-арт, веб-арт),

2.8. телекоммуникационное искусство,

2.9. искусство новых медиа как жанры медиаискусства

Примерные темы рефератов

1. Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика.
2. Основные современные концепции «неклассической» эстетики.
3. Феноменологическая эстетика. Идея «многослойности» художественного произведения Р.Ингардена
4. Х.Ортега-и-Гассет о новом искусстве. «Модернизм» в искусстве XX века
5. Психоанализ и проблемы художественного творчества
6. Эстетика в структурализме и постструктурализме.
7. Эстетика постмодернизма. Проблема соотношения эстетики авангарда и постмодернизма.
8. Эстетическое содержание и эстетическая типология медиатекста.
9. Эстетические идеалы и ценности медиатекста.
10. Критерии оценки эстетического содержания артефактов медиакультуры.
11. Охарактеризуйте видеоарт как жанр медиаискуссва.
12. Охарактеризуйте саунд-арт как жанр медиаискуссва.

Типовая тематика коллоквиумов

1. Творчество Жоржа Мельеса.
2. Творчество Сегундо Де Шомона.
3. Творчество Уиллиса О’Брайена.
4. Творчество Рэя Харрихаузена.
5. Творчество Лона Чейни.
6. История компании «ILM».
7. История компании «Базилевс».

8. История компании «Weta».
9. Творчество Дика Смита.
10. Творчество Криса Корбулда.

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, мини-конференция);
2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыком. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1. Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование философских терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает терминологию и применяет её, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания - оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка *«хорошо»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если не выполнены никакие требования

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-измерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект **–** проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата

(объем: 12-15 страниц.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект(презентация)

Информационный проект **–** проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания- при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного

вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

–лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

– смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;

– смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

Оценка *«отлично»* ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий

Оценка *«хорошо»* ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий

Оценка *«удовлетворительно»* ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает нормативную и практическую базу, но допускает

несущественные погрешности.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

*7. **Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)***

8.1 Основная литература

1. Шацкая А.Д. Телеконтент в новых медиа: работа телевизионных каналов с эфирным контентом в Интернете : монография / Шацкая А.Д., Макеенко М.И.. — Москва : Аспект Пресс, 2022. — 144 c. — ISBN 978-5-7567-1161-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116201.html
2. Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т. С. Паниотова, Г. А. Коробова, Л. И. Корсикова [и др.]. — 6-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. — 456 с. — ISBN 978-5-8114-8655-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179696
3. Паниотова, Т. С. (под ред.). Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т. С. Паниотова (под ред.). — 8-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 456 с. — ISBN 978-5-507-46304-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/307529

8.2 Дополнительная литература

1. Макашова В.В. Правовое регулирование медиа : учебное пособие для вузов / Макашова В.В.. — Москва : Аспект Пресс, 2022. — 220 c. — ISBN 978-5-7567-1215-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122568.html
2.Бураченко, А. И. История искусств (история театра и кино) : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. И. Бураченко ; составители А. И. Бураченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 48 c. — ISBN 978-5-8154-0477-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/95556.html

8.3 Периодические издания:

1. Журнал «Театр». http://oteatre.info/
2. Журнал «Искусство кино». https://www.kinoart.ru/
3. Журнал «Сеанс». http://seance.ru/magazine/

9 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Электронная Библиотечная Система IPRbooks
2. Электронная Библиотечная Система https://e.lanbook.com/
3. http://cheloveknauka.com/iskusstvovedenie/teatralnoe-iskusstvo

10 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и нормативных правовых актов.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций. Это необходимо и в связи с постоянными изменениями законодательства в изучаемой сфере.

11 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);
6. Электронная информационно-образовательная система ММУ: https://elearn.mmu.ru/

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:
Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:
Компьютер в сборе для преподавателя, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:
Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:
Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:
Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:
Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:
Windows Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:
Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор,

микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («*мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- *диспут*
- *анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач*
- *ролевая игра;*
- *круглый стол;*
- *мини-конференция*
- *дискуссия*
- *беседа.*

13.3 Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Приложение

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Трансмедиа: видео и медиа искусство

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

Москва
2022

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	**Категория компетенций**	**Код**
Универсальные	Межкультурное взаимодействие	УК-5
Общепрофессиональные	Художественный анализ	ОПК-3
Общепрофессиональные	Преемственность традиций культуры и искусства	ОПК-4

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	**Формулировка компетенции**	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК – 5.1 знает особенности национальных культур УК-5.2 знает формы межкультурного общения в сфере кино искусства, кино образования
ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	ОПК-3.1 способен к аргументированной оценке компонентов и всего произведения в целом ОПК-3.3 формулирует особенности авторской трактовки произведения литературы в его экранной интерпретации
ОПК-4	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	ОПК-4.1 критически оценивает и творчески осмысляет художественные достижения отечественного и мирового кинематографа

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код индикатора достижения компетенции	УК-5.1		
	- основные современные культурологические концепции в области искусства	- применять в практической деятельности знание о тенденциях и направлениях в искусстве	- навыками определения стилей и направлений искусства с целью дальнейшего применения в своей профессиональной деятельности
Код индикатора достижения компетенции	УК-5.2		
	- особенности режиссуры различных художественных произведений	- анализировать произведения киноискусства;	- методиками интерпретации произведений литературы и адаптации их к экранному представлению
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.1		
	основные категории дисциплины «Трансмедиа: видео и медиа искусство»	- самостоятельно анализировать научную литературу;	- навыками профессиональной компетентности и самостоятельностью
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.3		
	-кинематографический способ передачи информации	- использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения;	-навыком использования в процессе постановки фильма технических и технологических возможностей

			съемочной площадки.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-4.1		
	-вопросы специфики отечественного кинематографа, его отношение к действительности;	-анализировать и оценивать явления и отечественного киноискусства на протяжении его истории;	- комплексным анализом современных проблем развития аудиовизуальных искусств, перспективностью аналитического мышления;

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	**Индикаторы достижения**	**Показатели оценивания результатов обучения**
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано

		излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/НЕ ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

Типовые контрольные задания для проверки знаний студентов

Тестирование
6 СЕМЕСТР
УК-5

1. Где зародились трансмедиа?
(в индустрии развлечений)

2. Как маркетологи начали использовать принципы трансмедиа?
(как способ продвижения брендов и продуктов)

3. Что такое трансмедийное повествование?
(это метод рассказа одной истории на нескольких платформах и в разных форматах с использованием современных цифровых технологий)

4. Какова задача повествования?
(погрузить пользователя в происходящее и подарить новые впечатления и опыт)

5. Трансмедийное повествование с позиций производства, что это?
(это франшиза какого-то романа, повести или сценария, которую выпускают раз за разом в новом формате. Например, снимают сериал - печатают графический роман, продюсируют подкаст или ставят спектакль)

6. Что породила, к примеру, эпопея "Звёздных войн"?
(трилогия фильмов - книги, видеоигры, мультфильмы, настольные игры, сериалы, аттракционы, лего, комиксы)

7. Что породила серия романов о Гарри Поттере?
(фильмы, компьютерные игры, парк аттракционов. Затем фильм "Фантастические твари", затем спектакль. То есть основное повествование расширено до многомиллионный франшизы)

8. Есть ли у трансмедийных проектов общее пространство?
(нет, создатели используют технические особенности разных мультимедийных платформ. Звук - в подкасте. Аудио, графику, анимацию - в играх)

9. Из чего состоят трансмедийные проекты?
(из трех компонентов : истории, технологий, аудитории)

10. Что является основой трансмедиа?
(хорошая история)

11. Что необходимо, чтобы франшиза не надоела аудитории?
(тщательно придумывать миры, сценарии и предыстории)

12. Что придумал толкин, написав книгу "Властелин колец"?
(традиции, особенности костюмов, генеалогию главных персонажей)

13. За счёт чего цифровые технологии позволяют рассказывать истории в новых форматах?
(за счёт спецэффектов)

14. Что необходимо от аудитории?
(репосты в соцсетях, приход в кинотеатры, оплата подписки на стриминговой

платформе, лайк)

15. Какие три особенности есть у трансмедийного сторителлинга?

(1. Вирусное продвижение среди фанатов, 2. Динамичность повествования, 3. Связность историй)

16. Назовите шаги, с помощью которых маркетологи и пиарщики продвигают проект?

(вирусная реклама в соцсетях, ютьюб, телевидение. Фанаты должны комментировать посты, вступать в сообщества, покупать мерч)

17. Что, к примеру, включала в себя рекламная компания фильма "Ведьмы из Блэр"?

(документальные фильмы на телевидении, листовки о пропавших героях (листовки раздавались на улицах). Делалось всё, чтобы люди поверили, что история реальная)

18. Что делают для динамики повествования?

(меняют сюжет, по-новому раскрывают персонажей, второстепенные героиня становятся главными. Пример - "Мандалорец")

19. Какой главный принцип связанности повествования?

(Вселенная должна оставаться единой. Канонические персонажи, локации, артефакты, исторические события - всё должно быть на местах. Если нарушить - фанаты начнут саботировать проект)

20. Чем трансмедиа отличается от мультимедиа?

(мультимедиа - разнообразные формы контента на сайте или в приложении:видео, аудио, текст, симуляторы, потребляя которые пользователь задействует разные органы чувств)

21. Приведите пример мультимедиа.

(презентация с текстом и изображением до 4d-кинотеатров)

22. Какова цель мультимедиа?

(развлечь людей (в игровой индустрии или в искусстве) /обучить людей чему-то (в медицине, военном деле, бизнесе, в школах, в университетах)

23. Приведите пример трансмедиа?

(на нескольких платформах - со своими уникальными техническими особенностями (звук, видео, графика)) трансмедийное повествование должно затрагивать какую - нибудь вселенную)

24. Как использовать трансмедиа в бизнесе?

(создавать маленький мир своего бренда) ставка в бизнес-трансмедиа делается на рекламу, веб-сайты, рассылки, блоги.

ОПК-3

1. Приведите пример трансмедийного повествования. Какие компании создавали свои проекты?

(intel, toshiba. Продвижение ультрабука тошиба, съемка онлайн-сериала из 6 эпизодов под

названием "красота внутри")

2. Какие трансмедийные проекты запускали в россии?
(сериал "Чернобыль. Зона отчуждения" в 2014 году. Туда входили квест, виртуальные игры, комьюнити в соцсетях и на форумах. Создатели придумали задания, которые фанаты должны были выполнить на улицах реальных городов и в Припяти)

3. Какие визуальные символы были у сериала о чернобыле? (перевернутая машина "волга" и черно-желтая лента и люди в жёлтых костюмах химзащиты)

4. На каком телеканале был запущен первый трансмедийный телепроект?
(стс, ноябрь 2013 года. Приложение "Второй экран")

5. Зачем нужны трансмедиа?
(Фраза «программируемое переживание истории» — ключ к пониманию того, зачем нужны трансмедиа и что при их помощи пытаются сделать авторы: произвести на человека очень сильное впечатление, зацепить его внимание в неконтролируем контент-потоке.)

6. Какая разница между трансмедиа и кроссплатформенностью?
(Кроссплатформенность подразумевает, что один и тот же контент вы можете посмотреть на разных платформах: например, фильм можно посмотреть по телевизору, закачать на смартфон или игровую приставку. Кроссплатформенность как тренд говорит о том, что между пользователем и контентом не должно быть технологического барьера. Должна быть возможность посмотреть то, что ты хочешь, при помощи того, что у тебя в руках, если это подключается к интернету)

7. "Игра престолов" - концепт пяти человеческих чувств. Каких? (обоняние, слух, зрение, осязание и вкус)

8. Почувствовать мир Вестероса. что предложили поклонникам "Игры престолов?
Поклонники книги получили сундучок, сделанный в стиле «Игр Престолов», в котором были собраны образцы запахов из разных королевств и инструкция по их смешиванию.

9. Услышать мир Вестероса. Что предложили поклонникам «Игры престолов»?
Чтобы услышать мир Вестероса, был создан онлайн-квест в виде звуковой 3D-карты. Мы попадаем в таверну, перемещаясь по которой, можем слышать разговоры ее посетителей и аутентичные звуки вымышленного мира: музыка, звон монет, стук посуды.

10. Увидеть мир Вестероса. Что предложили поклонникам «Игры престолов»?
Зрение было реализовано через онлайн-путешествие по ключевой локации мира и сериала — Стене, отделяющей северное королевство и весь Вестерос от диких земель и ужасов Зимы.

11. Почувствовать мир Вестероса. Что предложили поклонникам «Игры престолов»?
Чтобы передать ощущение от пребывания в Вестеросе, агентство выпустило погодное приложение, которое наряду с погодой в вашем регионе показывало погоду в каждом из семи королевств.

12. Попробовать мир Вестроса на вкус. Что предложили поклонникам «Игры престолов»?

Подробные гастрономические описания в книге позволили выпустить отдельную книгу рецептов, с ее помощью нанятый звездный повар Том Коликкио и его команда воспроизвели блюда семи королевств, которые можно было попробовать прямо на улицах Нью-Йорка и Лос-Анджелеса, по которым разъезжал продуктовый вагончик. Адреса, по которым можно было найти вагончик, вместе с видео-превью от повара, получали фолловеры шоу в твиттере и фэйсбуке. Помимо того, что это крутое офлайн приключение, это еще и потрясающая возможность для фанатов познакомиться между собой и пообщаться в длиннющих очередях.

13. Что ещё было помимо пяти основных квестов?

(Помимо пяти основных квестов, сайт «The Maester's Path» включал в себя серию головоломок-игр по мифологии мира, за решение каждой игрок получал доступ к эксклюзивным превью и стикер, символизирующий звено, которое по сюжету книги мейстер (микс жреца и советника при правителях) получал за новое освоенное знание. Каждым своим достижением пользователи, конечно, могли делится в социальных сетях)

14. Расскажите о специальных проектах для продвижения телевизионного контента в онлайн.

Продвижением нового сериала «Чернобыль. Зона отчуждения» занимался сам «ТНТ». Для этого было разработано два проекта: первый для премьерного дня, второй — для вовлечения аудитории сериала в мир проекта.

15. Как проходил закрытый показ "Чернобыль. Зона отчуждения"?

(Пройдя трехэтапный квест, можно было попасть на закрытую премьеру сериала. На первом этапе на официальной странице квеста нужно было, просмотрев трейлер и выполнив задания по инструкции, найти спрятанные коды. Для второго этапа организаторы квеста разместили в городе реальные перевернутые машины марки «Волга 3110» (той же марки, что и машина главных героев). Места, где стояли машины, были выделены тэгами сериала и обнесены оградительной лентой, а рядом с этими объектами, которых в городе было три, стоял человек в желтом костюме химзащиты. Перевернутая «Волга», черно-желтая лента и костюмы химзащиты — общий визуальный код сериала, который использовался во всех продуктах. Информацию о местонахождении машин можно было получить через официальные группы и аккаунты в социальных сетях. Участникам квеста нужно было сфотографироваться рядом с автомобилем и выложить фото в соцсети с хэштегом #сериалчернобль, после чего они могли получить промокод, который позволял зарегистрироваться на закрытый показ сериала. Участники, успевшие вовремя пройти все испытания и зарегистрироваться, смогли попасть на премьеру всего сезона целиком. Сериал показали в 20 кинотеатрах по всей стране, на премьере побывало более 6000 человек. Кроме квеста с билетами на премьеру, можно было поучаствовать в параллельно проходящих онлайн-квестах. Локация сериала реальна и имеет определенный культурный статус — это места, куда хочется отправится за приключениями. Поэтому команда телеканала совместно с «Яндекс.Картами» создала поисковый квест по реальной локации. Отыгрывая слоган сериала «Никто не вернется прежним!», пользователю предлагалось в прямом смысле слова отправится в Припять, чтобы найти спрятанные командой знаки. Самые внимательные и быстрые после каждого этапа награждались призами. Премьера стала одной из самых успешных в истории телеканала: по данным «TNS Россия», доля телепросмотров по аудитории 14–44 лет составила 27,1%, а рейтинг — 7,2%. Предыдущий рекорд — 25,7% и 6,7% соответственно — был поставлен весной этого года «Физруком» с Дмитрием Нагиевым.

16. Что такое перформативность?

В трансмедиа проектах «должны быть продуманы участки для творчества аудитории». Если продюсеры изначально не предусмотрели в проекте потенциал для участия аудитории, сами фанаты постараются найти его.

Дополнения фанатов к истории, которые способны расширить ее понимание, созданные поклонниками альтернативные версии, исследователь Дженкинс называет «фанатскими расширениями».

Исследователь также вводит понятие «канон», называя так группу материалов, которые сообщество фанатов воспринимает как легитимную, официальную часть истории и как основу, к которой они могут добавлять свои дополнения. Дженкинс четко не указал, сколькими из вышеперечисленных характеристик обязательно должен обладать трансмедиа проект. Большинство данных принципов, на наш взгляд, представляет собой опциональные, а не неотъемлемые части трансмедиа проекта. На наш взгляд, в качестве необходимого критерия ТС можно рассматривать только построение мира. При всей значимости концепции Дженкинса, которая заложила теоретическую основу для изучения ТС, мы находим, что в его аналитической модели не совсем ясны границы трансмедийного сторителлинга. Тем не менее, его принципы могут быть полезны для детального исследования определенных проектов, которые обладают этими 7 характеристиками или большинством из них.

17. Какие, к примеру, нарративные пространства могут быть во франшизе?

Во франшизе может быть нескольких нарративных пространств, таких как приквел, сиквел, флэшбек.

18. Сколько целей предлагает продюсер трансмедиа проектов Роберт Праттен?

Праттен предлагает 7 целей по проектированию трансмедиа проекта: «для создания устойчивых, захватывающих миров, в которых фантастика сочетается с окружающей реальностью» так, что границы между ними размыты.

По мнению продюсера, создатели проекта должны стремиться, чтобы трансмедийная история была:

1) Всепроникающая (Pervasive):

Доступ к истории доступен с любого устройства (телефон, планшет и др.) и в любое время.Ibid.

2) Непрекращающаяся (Persistent):

Нарратив способен изменяться в зависимости от поведения аудитории и окружающих условий реального мира. При этом повествование развивается с течением времени, даже когда пользователи не принимают участия в ней.Ibid.

3) Совместная (Participatory)

Пользователи из аудитории могут взаимодействовать друг с другом, а также с персонажами истории, ее местами и предметами.Ibid.

4) Персонализированная (Personalized)

Трансмедийный опыт становится адаптированным к каждому пользователю на основе его предыдущих действий, решений и сообщений.

5) Связанная (Connected)

Благодаря искусственному интеллекту, трансмедийное повествование связано с окружающим миром, что позволяет истории вписываться в такие условия реальности, как, например, особенности погоды.Ibid.

6) Инклюзивная (Inclusive)

«Ряд устройств и режимов взаимодействия адаптирован таким образом, чтобы как можно больше пользователей, которые погружаются в историю на различных уровнях глубины и сложности, и у которых есть разные возможности (доступ не ко всем

платформам), могли получать удовольствие от истории».

7) Использующая облачные технологии (Cloud-based)

Чтобы создать непрерывный, целостный опыт и контролировать соблюдение остальных шести принципов, используется сетевой интеллект (Network Intelligence). Он способен постоянно анализировать контент и действия аудитории и на основе этого управлять историей.Ibid.

Можно сделать вывод, что в данных 7 пунктах Праттен делает акцент на техническом воплощении проекта и том, как аудитория будет получать и воспринимать информацию. Стоит отметить, что проекты, соответствующие этим 7 критериям, можно отнести к определенному типу трансмедиа проектов: миров, в которых фантастика сочетается с условиями окружающего мира в настоящий момент и встроена в них. Мы считаем, что это полезные рекомендации, к которым можно стремиться продюсерам трансмедиа проектов, при условии, что они хотят создать проект подобного типа. При этом стоит учитывать, эти проекты сложны и требуют от производителей много вложений для создания и контроля.

19. По мнению известного исследователи Гамбарато, чтобы проект был интересен пользователям, необходимо четко и ясно демонстрировать аудитории цель и предпосылки. Какие ответы должны с его точки зрения должен получить зритель?

Ответы на вопросы:1. о чем проект, 2. каково его основное назначение (развлекать, просвещать, информировать);3. является ли он художественным, документальным или смешанным; 4. входит ли в задачи продать продукт.

20. Есть ли у трансмедиа цель пересказывать оригинальную историю раз за разом?

У трансмедиа нет цели пересказывать оригинальную историю раз за разом. Трансмедийное повествование — это многообразие взаимосвязанных пересказов, чтобы расширить и детальнее описать оригинальную вселенную.

21. Какой приём используют, чтобы сэкономить на съёмке?

Прием, который может взять на вооружение молодой режиссер, посмотрев Collapsus: внедрение комиксов в основную ткань фильма. Это позволит сэкономить на бюджете (нарисовать всё же дешевле, чем снять),

22. Перечислите некоторые проекты,

в которых используется технология transmedia storytelling.

«Книга Кэти» — роман с элементами альтернативной реалити-игры. Авторы: Шон Стюарт, Джордан Вайсман.

SLiDE — австралийский сериал для подростков. В проекте задействованы Facebook, Twitter и YouTube.

Breathe («Дыши») — независимый художественный фильм, полностью построенный на технологии transmedia storytelling.

Year Zero — альтернативная реалити-игра, основанная на одноименном альбоме группы Nine Inch Nails. Возможно, проект дополнится фильмом или телешоу.

23. Какая книга является сегодня универсальным учебником по теории и практике современных медиа?

"Навигатор " Рутледжа" по исследованиям трансмедиа" (коллективная монография)

24. Какая сфера применения инструментов трансмедиа в России является в последнее время очень важной?

Эти инструменты стали активно включать в свои коммуникативные стратегии культурные и образовательные институции (университеты, школы, музеи, галереи, концертные залы, парки), благотворительные организации, фонды.

25. Принято ли снова ставить вопрос о природе трансмедиа?

Да, вопрос, что такое трансмедиа ставится вновь. И второй вопрос, волнующий исследователей и специалистов - куда двигаться дальше? Поэтому самые большие исследователи этого вопроса предлагают забыть часто цитируемые определения и вновь ставить вопрос о природе трансмедиа.

26. Кого, с точки зрения крепнейшего специалиста по транмедиа и медиа Н. Клайна, можно считать "миниатюрным пионером" трансмедиа и первым героем, связанным с трансмедиа? В какое это время? В начале 50-х годов были созданы первые клубы поклонников Микки-Мауса. Позднее, куклы Барби.

27. Сколько компонентов можно выделить при планировании любого трансмедиа?

Можно выделить пять ключевых компонентов, на которые стоит обратить внимание при планировании любого трансмедиа:

– история (жанр, персонажи, локации, время, сюжет);
– платформы (временные рамки, типы платформ, технологии);
– аудитория;
– бизнес-модель;
– реализация.

28. Чем обусловлено распространение трансмедиа?

Распространение трансмедиа обусловлено логикой рыночного развития постиндустриального общества. Внутри современной индустрии развлечений возрастает сосредоточение собственности в руках всё меньшего числа компаний и транснациональных конгломератов. "горизонтальная" интеграция, то есть консолидация холдингов, работающих во множественных индустриях, вытесняет старую "вертикальную" интеграцию. Медийный продукт продвигается одновременно через множество разных платформ.

29. Влияние компьютеров на эстетику медиа-арта.

- Внедрение компьютеров в медиа-арт значительно изменило его эстетику. Компьютерные технологии позволяют художникам создавать сложные визуальные эффекты, интерактивные инсталляции и генеративное искусство. Они также предоставляют возможность для экспериментов с цифровой графикой и аудиообработкой.

30. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта.

- Программное обеспечение играет ключевую роль в определении эстетики медиа-арта. Различные программы позволяют художникам создавать различные эффекты и обрабатывать изображения и звуки. Некоторые программы специализируются на генеративном искусстве, а другие на интерактивности и виртуальной реальности.

31. Что такое фото-арт?

- Фото-арт - это форма искусства, в которой фотография используется как основное выражение художественных идей. Фото-художники могут использовать различные техники, обработку изображений и композиции, чтобы создать уникальные и эмоционально заряженные работы.

32. Что такое видео-арт?

- Видео-арт - это форма искусства, в которой видео используется для выражения

художественных идей. Это может быть абстрактным видео, фильмами, инсталляциями или интерактивными произведениями искусства. Видео-артисты используют различные техники монтажа, цветовой коррекции и спецэффектов для создания впечатляющих визуальных работ.

33. Что такое саунд-арт?

- Саунд-арт - это форма искусства, в которой звуки и звуковые элементы используются для создания уникальных искусственных звуковых пространств. Саунд-художники могут использовать записи окружающей среды, музыкальные композиции, звуковые эффекты и обработку звука, чтобы создать аудио-инсталляции или композиции.

34. Что такое эстетика помех, сбоев и ошибок?

- Эстетика помех, сбоев и ошибок относится к использованию искусственно созданных или случайных помех, сбоев и ошибок в медиа-артовских работах. Это может быть использовано для создания эффекта старой техники, аналоговых искажений или для передачи определенного настроения или эмоции.

35. Кто являются яркими представителями медиахудожников?

- Яркими представителями медиахудожников являются такие художники, как Билл Виола, Лорел Наравэй, Нам Джун Пайк, Оливье Рассел и другие. Каждый из них внес значительный вклад в развитие медиа-арта и создал множество впечатляющих работ.

36. Что такое сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста?

- Сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста представляет собой использование визуальных элементов в искусстве в сочетании с поэтическими текстами или словами. Это может быть представлено в виде художественной инсталляции, фотографии или видео, где текст становится неотъемлемой частью визуального сообщения.

37. Что известно об истории, классификации и творческих группах в медиа-арте?

- История медиа-арта простирается на протяжении нескольких десятилетий, начиная с экспериментов футуристов и дадаистов в начале XX века. С течением времени возникло множество творческих групп, таких как "Электронное искусство" и "Кибернетическое искусство", которые отличаются своим подходом к использованию технологий в искусстве.

38. Как классифицируются работы в медиа-арте?

- Работы в медиа-арте могут быть классифицированы по различным параметрам, включая использование технологий (интерактивные инсталляции, виртуальная реальность и т. д.), форму (видео, фотография, звуковые инсталляции) и тематику (социальные вопросы, политика, эксперименты с формами и т. д.).

39. Какое влияние компьютеры оказали на эстетику медиа-арта?

а) Медиа-арт стал более минималистичным и абстрактным

б) Медиа-арт перестал использовать цифровые технологии

в) Компьютеры позволили создавать сложные визуальные эффекты и интерактивные инсталляции

г) Компьютеры не оказали существенного влияния на эстетику медиа-арта

40. Какой термин относится к использованию искусственно созданных или случайных помех, сбоев и ошибок в медиа-артовских работах?

а) Принцип визуального ряда

б) Эстетика помех и ошибок

в) Глитч-арт

г) Фотографическая инсталляция

41. Кто является яркими представителями медиахудожников?
а) Леонардо да Винчи и Микеланджело

б) Фрида Кало и Сальвадор Дали

в) Билл Виола и Нам Джун Пайк

г) Жан-Мишель Баския и Дэмиен Херст

42. Какие технологии могут использоваться в медиа-арте?
а) Гравюра и акварель

б) Театр и скульптура

в) Интерактивные инсталляции и виртуальная реальность

г) Резьба по дереву и вышивка

43. Как классифицируются работы в медиа-арте?
а) По эстетическим принципам и жанрам

б) По принадлежности к определенной эпохе и стилю

в) По использованию технологий, форме и тематике

г) По наличию или отсутствию фотореалистичности

ОПК-4

1. Что такое трансмедиа?
- Трансмедиа - это концепция повествования, при которой история или контент распространяются через различные медиа платформы, такие как книги, фильмы, игры, социальные сети и т. д. Это позволяет создавать более глубокую и проработанную вселенную и вовлекать аудиторию в различные аспекты истории.

2. Какие медиа платформы могут использоваться в трансмедийном повествовании?
- В трансмедийном повествовании можно использовать различные медиа платформы, такие как книги, комиксы, фильмы, теле- и радиопередачи, игры, веб-сайты, социальные сети, подкасты и другие. Важно подбирать платформы таким образом, чтобы каждая из них вносила свой вклад в раскрытие истории.

3. Какие преимущества трансмедийного повествования?
- Трансмедийное повествование позволяет создавать более глубокую и проработанную вселенную истории, привлекать и вовлекать аудиторию через разные медиа

платформы, удовлетворять разные предпочтения и потребности аудитории, а также расширять возможности монетизации и продвижения контента.

4. Какие технологии используются в производстве развлекательного контента?

- В производстве развлекательного контента используются различные технологии, такие как компьютерная графика и визуальные эффекты, виртуальная реальность, дополненная реальность, искусственный интеллект, интерактивные интерфейсы и другие. Они помогают создавать более увлекательный и захватывающий контент.

5. Что такое "сторителлинг"?

- "Сторителлинг" - это масштабная сценарная концепция, которая объединяет несколько разноформатных платформ для реализации истории. Это позволяет создавать более полную и глубокую историю, которая развивается на разных медиа платформах.

6. Какие принципы лежат в основе трансмедиа повествования?

- В основе трансмедиа повествования лежат несколько принципов, таких как цельности и необязательности знания предыдущего контента, взаимосвязи между разными медиа платформами, множественность точек входа для аудитории и активное участие аудитории в процессе раскрытия истории.

7. Как трансмедиа повествование влияет на взаимодействие с аудиторией?

- Трансмедиа повествование позволяет создавать более глубокое и вовлекающее взаимодействие с аудиторией. Аудитория может погружаться в разные аспекты истории через разные медиа платформы, а также активно участвовать в раскрытии истории, например, через игры или социальные сети.

8. Какие компании успешно используют трансмедиа повествование?

- Несколько компаний успешно используют трансмедиа повествование, таких как Marvel Studios с франшизой Marvel Cinematic Universe, которая объединяет фильмы, сериалы, комиксы и игры, а также Blizzard Entertainment с франшизой Warcraft, которая включает игры, книги, фильм и телесериал.

9. Какие примеры известных трансмедийных проектов вы можете привести?

- Некоторые известные примеры трансмедийных проектов включают франшизу "Звездные войны" с фильмами, играми, комиксами и многим другим, вселенную "Гарри Поттера" с книгами, фильмами, играми и аттракционами, а также компьютерную игру "Assassin's Creed" с играми, комиксами и фильмом.

10. Какие вызовы могут возникнуть при реализации трансмедийного проекта?

- При реализации трансмедийного проекта могут возникнуть вызовы связанные с координацией разных медиа платформ, поддержкой и вовлечением аудитории на всех платформах, обеспечением консистентности и качества контента, а также с представлением истории в разных форматах и жанрах.

11. Что такое трансмедиа?

а) Медиа платформа

б) Концепция повествования, при которой история или контент распространяются через различные медиа платформы

в) Технология производства развлекательного контента

г) Компания, занимающаяся созданием трансмедийного контента

12. Какие медиа платформы могут использоваться в трансмедийном повествовании?

а) Только книги и фильмы
б) Только игры и социальные сети
в) Различные медиа платформы, такие как книги, фильмы, игры, социальные сети и другие
г) Только фильмы и теле- и радиопередачи

13. Что такое "сторителлинг"?
а) Площадка для проведения исторических реконструкций
б) Масштабная сценарная концепция, реализуемая через несколько разноформатных платформ
в) Компания, специализирующаяся на создании трансмедийного контента
г) Новый жанр книжной литературы

14. Какие технологии используются в производстве развлекательного контента?
а) Только компьютерная графика и визуальные эффекты
б) Различные технологии, такие как компьютерная графика, виртуальная реальность, дополненная реальность и другие
в) Только виртуальная реальность
г) Только искусственный интеллект

15. Какие компании успешно используют трансмедиа повествование?
а) Только Marvel Studios
б) Несколько компаний, включая Marvel Studios и Blizzard Entertainment
в) Только Blizzard Entertainment
г) Ни одна из перечисленных компаний

16. Что такое медиаискусство?
- Медиаискусство - это форма искусства, которая использует различные медиа технологии и платформы для создания художественных произведений. Оно включает в себя использование видео, звука, компьютерной графики, интерактивности и других средств для передачи художественного выражения.

17. Какие виды медиаискусства существуют?
- Существует широкий спектр видов медиаискусства, включая видеоарт, цифровое искусство, интерактивное искусство, звуковое искусство, визуальные эффекты, виртуальную и дополненную реальность и многое другое. Каждый вид медиаискусства имеет свои особенности и характеристики.

18. Как развивалось медиаискусство на протяжении истории?
- Медиаискусство развивалось вместе с развитием технологий и медиа платформ. Начиная с экспериментов с фотографией и кинематографом в XIX веке, оно претерпело значительные изменения с появлением и развитием телевидения, компьютерной графики, интернета и других технологий.

19. Что такое видеоарт?
- Видеоарт - это форма медиаискусства, которая использует видео и звук для создания художественных произведений. Он может включать в себя эксперименты с различными техниками и стилями, но его ключевая характеристика - это использование видео как основного средства выражения.

20. Как развивался видеоарт на протяжении истории?
- Видеоарт возник в 1960-х годах и развивался параллельно с развитием видеотехнологий.

Начиная с простых экспериментов с видеозаписью, он превратился в сложный и многогранный жанр, интегрирующий в себя элементы кино, живописи, скульптуры и перформанса.

21. Что такое медиаискусство?
а) Искусство, создаваемое с помощью компьютеров
б) Форма искусства, которая использует различные медиа технологии и платформы для создания художественных произведений
в) Искусство, создаваемое в крупных медиа компаниях
г) Формат культурных программ на телевидении

22. Какие виды медиаискусства существуют?
а) Только фотография и кинематограф
б) Широкий спектр видов медиаискусства, включая видеоарт, цифровое искусство, интерактивное искусство и другие
в) Только цифровое искусство
г) Только звуковое искусство

23. Что такое видеоарт?
а) Формат публичного общения через видеосообщения
б) Форма медиаискусства, которая использует видео и звук для создания художественных произведений
в) Видеоролики, размещаемые в социальных сетях
г) Видеозапись концертов и выступлений

24. Как развивался видеоарт на протяжении истории?
а) Видеоарт возник только в последние десятилетия и не претерпел больших изменений
б) Видеоарт возник в 1960-х годах и развивался параллельно с развитием видеотехнологий
в) Видеоart начал развиваться в средние века вместе с изобретением видеотехнологий
г) Развитие видеоарта относится к современности и еще продолжается

25. Что такое перформанс?
а) Искусство, включающее живые выступления художников перед публикой
б) Форма искусства, создаваемая с помощью компьютерных программ
в) Метод анимации объектов с помощью видеозаписи
г) Жанр искусства, объединяющий в себе живопись и скульптуру
26. Что такое фотоарт?
- Фотоарт - это форма искусства, которая использует фотографию в качестве средства выражения художественных идей. Это может включать в себя эксперименты с техниками фотографии, обработку изображений и создание композиций с помощью фотографических элементов.

27. Какие стили фотоарта существуют?
- В фотоарте существует множество стилей, включая портретную фотографию, пейзажную фотографию, сюрреализм, фотомонтаж, абстракцию и многое другое. Каждый стиль имеет свои характеристики и особенности.

28. Кто является художниками фотоарта?
- Художники фотоарта включают в себя множество талантливых людей. Некоторыми из них являются Эрик Юханссон, Хусейн Шахин, Джейн Лонг и Анил Саксена. Каждый из

них вносит свой вклад и уникальное видение в мир фотоарта.

29. Что такое видеомаппинг?
- Видеомаппинг - это техника, при которой видео проецируется на трехмерный объект или поверхность, чтобы создать иллюзию движения и изменения формы объекта. Это может быть использовано в театральных постановках, выставках и других мероприятиях, чтобы создать уникальные визуальные эффекты.

30. Как развивался видеомаппинг на протяжении истории?
- Видеомаппинг стал популярным в последние десятилетия с развитием проекционных технологий. С начала 2000-х годов он стал все более распространен и используется в различных культурных и массовых мероприятиях. Техники видеомаппинга стали более сложными и инновационными с развитием компьютерной графики и видеотехнологий.

31. Какова классификация видеомаппинга?
- Видеомаппинг может быть классифицирован на основе различных параметров, включая размещение проекционного оборудования, использование маскировки и масштабирования, а также уровень интерактивности и сочетания с другими формами искусства.

32. Кто является наиболее известными представителями видеомаппинга?
- Среди наиболее известных представителей видеомаппинга можно назвать Илию Кабакова, Рафаэля Лоши / общество «Urbanscreen», Ануэлем Вайхенмайером / группа «VJ VUUV» и других. Каждый из них внес значительный вклад в развитие и признание видеомаппинга как формы искусства.

33. Что такое саунд-арт?
- Саунд-арт - это форма искусства, которая использует звуки и звуковые элементы как основное средство выражения. Она может включать в себя записи окружающей среды, музыкальные композиции, звуковые эффекты и техники обработки звука.

34. Как развивался саунд-арт на протяжении истории?
- Саунд-арт развивался с появлением и развитием звукозаписи и электронной музыки в XX веке. С появлением новых технологий звукозаписи и звуковой обработки, саунд-арт стал более доступным и многогранным жанром искусства.

35. Кто является представителями саунд-арта?
- Среди представителей саунд-арта можно назвать Джона Кейджа, Брайана Ино, Кристина Кубишек и других. Каждый из них внес значительный вклад в развитие саунд-арта и его признание как формы искусства.

36. Что такое фотоарт?
а) Искусство ретуширования фотографий
б) Форма искусства, которая использует фотографию в качестве средства выражения художественных идей
в) Искусство создания фотографий для журналов и рекламы
г) Искусство создания фотографий в стиле репортажа

37. Какие стили фотоарта существуют?
а) Только портретная фотография и пейзажная фотография
б) Множество стилей, включая портретную фотографию, пейзажную фотографию, сюрреализм и другие
в) Только абстракция и фотомонтаж

г) Только модная и коммерческая фотография

38. Кто является художниками фотоарта?
а) Эрик Юханссон, Хусейн Шахин, Джейн Лонг, Анил Саксена
б) Пикассо, Ван Гог, Дали, Моне
в) Леонардо да Винчи, Микеланджело, Рафаэль, Боттичелли
г) Уизли, Гитлер, Хусейн, Сталин

39. Что такое видеомаппинг?
а) Техника, при которой видео проецируется на трехмерные объекты или поверхности
б) Технология, позволяющая создавать трехмерные модели из видео
в) Способ сжатия видеофайлов для хранения и передачи данных
г) Метод записи видео с помощью геолокации

40. Кто является наиболее известными представителями видеомаппинга?
а) Эдвард Мунк, Пьер Огюст Ренуар, Клод Моне
б) Илия Кабаков, Рафаэль Лоши, Ануэль Вайхенмайер
в) Леонардо да Винчи, Микеланджело, Рафаэль, Боттичелли
г) Шарль Декоти, Гюстав Курбе, Жан-Леон Жером

Типовые вопросы

1. Кратко охарактеризуйте каждый пункт:

1.1. Истоки медиаискусства. Гносеологические: философия постмодерна, деконструктивизм. Эстетические и художественные: узкоформатное и короткометражное экспериментальное кино, концептуальное искусство, гиперреализм.

1.2. Классификация медиаискусства. Качества медиаискусства: перформативность, инсталляции, интерактивность, мультимедийность, цифровой формат.

1.3. Основные жанры медиаискусства: видеоарт (виджеинг), саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаландшафт, сетевое искусство (интернет-арт или нет-арт, веб-арт), телекоммуникационное искусство, искусство новых медиа, цифровая фотография и др.

2. Дайте общую характеристика представленных жанров и конкретные примеры произведений, выполненных в форме этих жанров.

2.1. Видеоарт (виджеинг),
2.2. саунд-арт,
2.3. медиаинсталляция,
2.4. медиаскульптура,
2.5. медиаперформанс,
2.6. медиаланшафт как жанры медиаискусства
2.7. Сетевое искусство (интернет-арт или нет-арт, веб-арт),
2.8. телекоммуникационное искусство,
2.9. искусство новых медиа как жанры медиаискусства

Примерные темы рефератов

1. Медиакультура, медиаискусство и медиаэстетика.
2. Основные современные концепции «неклассической» эстетики.
3. Феноменологическая эстетика. Идея «многослойности» художественного произведения Р.Ингардена
4. Х.Ортега-и-Гассет о новом искусстве. «Модернизм» в искусстве XX века
5. Психоанализ и проблемы художественного творчества

6. Эстетика в структурализме и постструктурализме.

7. Эстетика постмодернизма. Проблема соотношения эстетики авангарда и постмодернизма.

8. Эстетическое содержание и эстетическая типология медиатекста.

9. Эстетические идеалы и ценности медиатекста.

10. Критерии оценки эстетического содержания артефактов медиакультуры.

11.Охарактеризуйте видеоарт как жанр медиаискуссва.

12. Охарактеризуйте саунд-арт как жанр медиаискуссва.

Типовая тематика коллоквиумов

11. Творчество Жоржа Мельеса.
12. Творчество Сегундо Де Шомона.
13. Творчество Уиллиса О'Брайена.
14. Творчество Рэя Харрихаузена.
15. Творчество Лона Чейни.
16. История компании «ILM».
17. История компании «Базилевс».
18. История компании «Weta».
19. Творчество Дика Смита.
20. Творчество Криса Корбулда.

Примерные вопросы к зачету

1. Медиакультура как предмет изучения.
2. Медиакультура как знаковая система.
3. Социальные функции медиакультуры.
4. Техническая революция эпохи модерна. Медиаинновации.
5. Электронная культура. Триумф кинематографа. Возможности телевидения.
6. Трансформация медиасреды в эпоху глобализации. Вызовы глобализации.
7. Метаморфозы экранной культуры. Интернет и ?волна? цифровой революции.
8. Медиакультура и мифотворчество. Виртуальные мифы и реальность новой России.
9. Методологические аспекты социально-культурной модернизации.
10. Особенности российской модернизации. Модели развития массмедиа как социального института.
11. Медиакультура как катализатор диалога власти и общества.
12. Этапы становления медиакультуры как знаковой системы: история
13. вербально-изобразительных средств коммуникации.
14. Этапы становления медиакультуры как знаковой системы: от аудиокультуры к мультимедиа.
15. Изменение роли коммуникации в культуре информационном обществе.
16. «Реальность» и «знание» в современной медиакультуре?.
17. Истоки медиаискусства.
18. Классификация медиаискусства.
19. Видеоарт, саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаланшафт как жанры медиаискусства.
20. Сетевое искусство, телекоммуникационное искусство, искусство новых медиа как жанры медиаискусства.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов

достижения компетенций

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированный оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
-контрольные работы;
- коллоквиумы;
-написание реферата;
-написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания, обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления

результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременным разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.