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: 039CF0930035B466A44637ABB04B6AF49F
Владелец: ПОПОВ ВАСИЛИЙ ГАВРИИЛОВИЧ
Действителен: с 23.04.2026 до 23.07.2027

Москва
2026

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-3.2 формулирует основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии 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 компетенции	**УК-5**		
	- основные современные культурологические концепции в области искусства - особенности режиссуры различных художественных произведений	- применять в практической деятельности знание о тенденциях и направлениях в искусстве - анализировать произведения киноискусства;	- навыками определения стилей и направлений искусства с целью дальнейшего применения в своей профессиональной деятельности - методиками интерпретации произведений литературы и адаптации их к экранному представлению
Код компетенции	**ОПК-3**		
	- основные категории дисциплины «Трансмедиа: видео и медиа искусство» - кинематографический способ передачи информации	- самостоятельно анализировать научную литературу; - использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения;	- навыками профессиональной компетентности и самостоятельностью - навыком использования в процессе постановки фильма технических и технологических возможностей съемочной площадки.
Код компетенции	**ОПК-4**		
	- вопросы специфики отечественного кинематографа, его отношение к действительности;	- анализировать и оценивать явления 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, творческопроизводственный.

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:		
	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 курса
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 саундарта. 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 саундарта. 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 самостоятельных занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного курса
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. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ 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

8. 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 с. — 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 с. — 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 с. — 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 «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;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам 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 (проекты) 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 т.д.

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.

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);

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

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, 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, колонки, проектор, экран.

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

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Reader, Yandex Browser, пакет LibreOffice, МТС Линк, Gimp, FreeCAD.

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 10, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Reader, Yandex Browser, пакет LibreOffice, МТС Линк, Gimp, FreeCAD.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

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
2026

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-3.2 формулирует основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии 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 компетенции	**УК-5**		
	- основные современные культурологические концепции в области искусства - особенности режиссуры различных художественных произведений	- применять в практической деятельности знание о тенденциях и направлениях в искусстве - анализировать произведения киноискусства;	- навыками определения стилей и направлений искусства с целью дальнейшего применения в своей профессиональной деятельности - методиками интерпретации произведений литературы и адаптации их к экранному представлению
Код компетенции	**ОПК-3**		
	- основные категории дисциплины «Трансмедиа: видео и медиа искусство» - кинематографический способ передачи информации	- самостоятельно анализировать научную литературу; - использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения;	- навыками профессиональной компетентности и самостоятельностью - навыком использования в процессе постановки фильма технических и технологических возможностей съемочной площадки.
Код компетенции	**ОПК-4**		
	- вопросы специфики отечественного кинематографа, его отношение к действительности;	- анализировать и оценивать явления 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”.

При ответе на вопросы в рамках прохождения промежуточной аттестации (зачет/ зачет с оценкой/ экзамен) допускается вольная формулировка ответа, по смыслу раскрывающая содержание ответа, указанного в фонде оценочных средств, в качестве верного ответа.

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

6 СЕМЕСТР

УК-5

1. Где зародились трансмедиа?

Ответ: в индустрии развлечений

2. Как маркетологи начали использовать принципы трансмедиа?
Ответ: как способ продвижения брендов и продуктов

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

4. Какова задача повествования?
Ответ: погрузить пользователя в происходящее и подарить новые впечатления и опыт

5. Трансмедийное повествование с позиций производства, что это?
Ответ: 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"?
Ответ: трилогия фильмов - книги, видеоигры, мультфильмы, настольные игры, сериалы, аттракционы, лего, комиксы

7. Что породила серия романов о Гарри Поттере?
Ответ: 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?
Ответ: нет, создатели используют технические особенности разных мультимедийных платформ. Звук - в подкасте. Аудио, графику, анимацию - в играх

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

10. Что является основой трансмедиа?
Ответ: хорошая история

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

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

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

14. Что необходимо от аудитории?

Ответ: репосты в соцсетях, приход в кинотеатры, оплата подписки на стриминговой платформе, лайк

15. Какие три особенности есть у трансмедийного сторителлинга?
Ответ: 1. Вирусное продвижение среди фанатов, 2. Динамичность повествования, 3. Связность историй

16. Назовите шаги, с помощью которых маркетологи и пиарщики продвигают проект?
Ответ: 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"?
Ответ: 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?
Ответ: меняют сюжет, по-новому раскрывают персонажей, второстепенные героиня становятся главными. Пример - "Мандалорец"

19. Какой главный принцип связанности повествования?
Ответ: 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?
Ответ: мультимедиа - разнообразные формы контента на сайте или в приложении: видео, аудио, текст, симуляторы, потребляя которые пользователь задействует разные органы чувств

21. Приведите пример мультимедиа.
Ответ: презентация с текстом и изображением до 4d-кинотеатров

22. Какова цель мультимедиа?
Ответ: 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?
Ответ: на нескольких платформах - со своими уникальными техническими особенностями (звук, видео, графика)) трансмедийное повествование должно затрагивать какую-нибудь вселенную

24. Как использовать трансмедиа в бизнесе?
Ответ: создавать маленький мир своего бренда) ставка в бизнес-трансмедиа делается на рекламу, веб-сайты, рассылки, блоги.

25. Влияние компьютеров на эстетику медиа-арта.
Ответ: 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.

26. Влияние программного обеспечения на эстетику медиа-арта.
Ответ: Программное обеспечение играет ключевую роль в определении эстетики медиаарта. 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.

27. Что такое фото-арт?
Ответ: 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.

28. Что такое видео-арт?
Ответ: 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.

29. Что такое саунд-арт?
Ответ: 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.

30. Что такое эстетика помех, сбоев и ошибок?
Ответ: 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.

31. Кто являются яркими представителями медиахудожников?
Ответ: 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.

32. Что такое сочетание художественного визуального ряда и поэтического текста?
Ответ: 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.

33. Что известно об истории, классификации и творческих группах в медиа-арте?
Ответ: 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.

34. Как классифицируются работы в медиа-арте?
Ответ: 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.).

35. 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
Ответ: в) Компьютеры позволили создавать сложные визуальные эффекты и интерактивные инсталляции

6 СЕМЕСТР
ОПК-3

1. 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
Ответ: в) Глитч-арт

2. 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
Ответ: в) Билл Виола и Нам Джун Пайк

3. 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
Ответ: в) Интерактивные инсталляции и виртуальная реальность

4. 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
Ответ: в) По использованию технологий, форме и тематике

5. Приведите пример трансмедийного повествования. Какие компании создавали свои проекты?
Ответ: intel, toshiba. Продвижение ультрабука тошиба, съемка онлайн-сериала из 6 эпизодов под названием "красота внутри"

6. Какие трансмедийные проекты запускали в россии?
Ответ: 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

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

8. На каком телеканале был запущен первый трансмедийный телепроект?
Ответ: стс, ноябрь 2013 года. Приложение "Второй экран"

9. Зачем нужны трансмедиа?
Ответ: 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.

10. Что ещё было помимо пяти основных квестов?
Ответ: 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

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

Ответ: 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.

12. Как проходил закрытый показ "Чернобыль. Зона отчуждения"?
Ответ: 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», черножелтая 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.

13. Что такое перформативность?
Ответ: 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.

14. Какие, к примеру, нарративные пространства могут быть во франшизе?
Ответ: Во франшизе может быть нескольких нарративных пространств, таких как приквел, сиквел, флэшбек.

15. Сколько целей предлагает продюсер трансмедиа проектов Роберт Праттен?
Ответ: 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. 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. 3) Совместная (Participatory) Пользователи из аудитории могут взаимодействовать друг с другом, а также с персонажами истории, ее местами и предметами. 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. 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. 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.

16. 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?
Ответ: 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.

17. Есть ли у трансмедиа цель пересказывать оригинальную историю раз за разом?
Ответ: У трансмедиа нет цели пересказывать оригинальную историю раз за разом. Трансмедийное повествование - это многообразие взаимосвязанных пересказов, чтобы расширить и детальнее описать оригинальную вселенную.

18. Какой приём используют, чтобы сэкономить на съёмке?
Ответ: 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),

19. Перечислите некоторые проекты, в которых используется технология transmedia storytelling.
Ответ: «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.

20. Какая книга является сегодня универсальным учебником по теории и практике современных медиа?
Ответ: "Навигатор " Рутледжа" по исследованиям трансмедиа" (коллективная монография)

21. Какая сфера применения инструментов трансмедиа в России является в последнее время очень важной?
Ответ: Эти инструменты стали активно включать в свои коммуникативные стратегии культурные и образовательные институции (университеты, школы, музеи, галереи, концертные залы, парки), благотворительные организации, фонды.

22. Принято ли снова ставить вопрос о природе трансмедиа?
Ответ: 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.

23. 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?
Ответ: В начале 50-х годов были созданы первые клубы поклонников Микки-Мауса. Позднее, куклы Барби.

24. Сколько компонентов можно выделить при планировании любого трансмедиа?
Ответ: 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.

25. Чем обусловлено распространение трансмедиа?
Ответ: 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.

6 СЕМЕСТР
ОПК-4

1. Что такое трансмедиа?
Ответ: 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?
Ответ: 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?
Ответ: 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?
Ответ: 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"?
Ответ: "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?

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

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
Ответ: в) Различные медиа платформы, такие как книги, фильмы, игры, социальные сети и другие

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
Ответ: б) Масштабная сценарная концепция, реализуемая через несколько разноформатных платформ

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
Ответ: б) Различные технологии, такие как компьютерная графика, виртуальная реальность, дополненная реальность и другие

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
Ответ: б) Несколько компаний, включая Marvel Studios и Blizzard Entertainment

16. Что такое медиаискусство?
Ответ: 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?
Ответ: 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?
Ответ: 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?

Ответ: 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?
Ответ: 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
Ответ: б) Форма искусства, которая использует различные медиа технологии и платформы для создания художественных произведений

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
Ответ: б) Широкий спектр видов медиаискусства, включая видеоарт, цифровое искусство, интерактивное искусство и другие

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
Ответ: б) Форма медиаискусства, которая использует видео и звук для создания художественных произведений

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
Ответ: б) Видеоарт возник в 1960-х годах и развивался параллельно с развитием видеотехнологий

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
Ответ: а) Искусство, включающее живые выступления художников перед публикой