

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**  
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
**ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**  
**«КРЫМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВ И ТУРИЗМА»**  
**(ГБОУВОРК «КУКИИТ»)**  
**ФАКУЛЬТЕТ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТВОРЧЕСТВА**

**Кафедра театрального искусства**

**УТВЕРЖДЕНО**  
на заседании Учебно-  
методического совета  
от 24.05.2022 г.,  
протокол № 6

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Б1.В.03 ЦИФРОВЫЕ И ПРОЕКЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РЕЖИССУРЕ**

по направлению подготовки

**52.04.03 Театральное искусство**

**Программа магистратуры: Теория и практика театрального искусства**

**Квалификация: магистр**

**Форма обучения: очная, заочная**

**Симферополь, 2022**

Рабочая программа дисциплины Б1.В.03 Цифровые и проекционные технологии в режиссуре для обучающихся по направлению подготовки 52.04.03 Театральное искусство

Программа составлена в соответствии с Основной профессиональной образовательной программой, утвержденной Ученым советом ГБОУВОРК «КУКИИТ» от 31.03.2022 г., протокол № 4, разработанной на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 52.04.03 Театральное искусство, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 16.11.2017 № 1127

Рабочая программа дисциплины разработана:

Кандидат культурологии,  
старший преподаватель  
кафедры театрального искусства

 А.В.Синичкин

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры театрального искусства от « 13 » 05 2022 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой  М.Ю. Сапрыкина

Представители работодателя:

Согласовано:

Государственное автономное учреждение  
культуры Республики Крым  
«Крымский академический русский  
драматический театр им. М. Горького»  
Директор



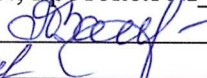

 / А.С.Антонович /

Государственное автономное учреждение  
Республики Крым  
«Государственный академический  
музыкальный театр Республики Крым»



 /В.А. Косов/

Рабочая программа согласована на заседании Учебно-методического совета от « 24 » 05 2022 г., протокол № 6

Председатель  Л.Ф.Ващенко  
Секретарь  М.С. Юсупова

## 1. Цели и задачи дисциплины

**Цель дисциплины:** является формирование у студентов научных представлений о сущности и функциях современных мультимедиа систем и технологий, их месте и роли в системе информационных систем и технологий, овладение практическими навыками эффективного использования мультимедиа технологий в условиях решения реальных практических задач.

### Задачи дисциплины:

*подготовить* магистра в области режиссуры театрализованных представлений и праздников;

*сформировать* режиссерское видение возможностей современной мультимедиа технологии;

*приобщить* к основным достижениям в области новых технологий в режиссуре;

*дать представление о* перспективах развития цифровых технологий в современной режиссуре.

Общая трудоёмкость дисциплины для очной и заочной форм обучения составляет 324 часа.

Для очной формы обучения аудиторные занятия – 156 часов, самостоятельная работа – 96 часа, контроль – 72 часа.

Для заочной формы обучения аудиторные занятия – 68 часов, самостоятельная работа – 238 часов, контроль – 18 часов.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций, обучающихся по направлению подготовки

Шифр и содержание компетенции	знать	уметь	владеть
УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	основы истории и теории режиссуры; базовые вопросы режиссерского искусства: взаимоотношение драматурга и режиссера, режиссера и актера, замысла и его реализации;	четко сформулировать и осуществить свою цель при создании аудиовизуального произведения; формировать творческий замысел мультимедийного произведения, исходя из участия в интерактивном рассказе зрителя-пользователя;	режиссерскими способами достижения необходимых результатов;
ПК-4 Способен организовывать работу по пропаганде театрального искусства, в том числе с использованием возможностей радио, телевидения, сети "Интернет"	эстетическую природу интерактивного художественного пространства, особенности его восприятия; выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, форму написания	реализовывать художественный образ, руководя и направляя творческий коллектив;	навыками общения на профессиональном языке с использованием специфической терминологии;

	режиссерского сценария;		
--	-------------------------	--	--

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Код УБ ОПОП	Учебный блок
Б1.	Дисциплины (модули)
Б1.В	Часть, формируемая участниками образовательных отношений
Б1.В.03	Цифровые и проекционные технологии в режиссуре

**4. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

**Для очной формы обучения**

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры			
			1	2	3	4
<b>Аудиторные занятия (Ауд) (всего)</b>						
в том числе						
Лекции (Л)		72		36	18	18
Индивидуальные занятия (ИЗ)		12		4	4	4
Практические занятия (ПР)		72		36	18	18
Самостоятельная работа студента (СРС) (всего)		108		32	32	32
<b>Промежуточная аттестация</b>						
Зачет (Зач)						
Экзамен (Экз)		24				
<b>Курсовая работа (Кур)</b>						
Контрольная работа (КР)		72		36		36
<b>Общая трудоемкость</b>	9 з.е.	324		144	72	108

**Для заочной формы обучения**

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры			
			1	2	3	4
<b>Аудиторные занятия (Ауд) (всего)</b>						
в том числе						
Лекции (Л)		32		8	12	12
Индивидуальные занятия (ИЗ)		4			2	2
Практические занятия (ПР)		32		8	12	12
Самостоятельная работа студента (СРС) (всего)		238		119	46	73
<b>Промежуточная аттестация</b>						
Экзамен (Экз)		12				

<b>Курсовая работа (Кур)</b>						
<b>Контрольная работа (КР)</b>		<b>18</b>		9		9
<b>Общая трудоемкость</b>	9 з.е.	324		144	72	108

**5. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества астрономических часов и видов учебных занятий**

**5.1 Содержание разделов дисциплины, структурированное по темам**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование раздела дисциплины</b>	<b>Содержание дисциплины по темам</b>
1	<b>Раздел 1. Цифровое искусство</b>	1.1. Тема 1. Цифровые технологии как инструмент 1.2. Тема 2. Цифровые технологии как медиум 1.3. Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство 1.4. Тема 4. Цифровая виртуальная реальность 1.5. Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка 1.6. Тема 6. Телеприсутствие и личность 1.7. Тема 7. Нарративные среды 1.8. Тема 8. Игры, активизм и хактивизм 1.9. Тема 9. Локативные медиа и публичный интерактив
2	<b>Раздел 2. Цифровые и проекционные технологии в театре, инсталляции, на телевидении, в кинематографе</b>	2.1. Тема 10. Дополненная реальность и соц. медиа 2.2. Тема 11. Происхождение цифрового перформанса 2.3. Тема 12. Футуризм и ранний авангард 2.4. Тема 13. Дзига Вертов 2.5. Тема 14. Перенос фильма в пространство театра 2.6. Тема 15. Laterna Magika и “Хэппенинги” 1950-ых 2.7. Тема 16. Мультимедийный спектакль - перфоманс 2.8. Тема 17. ММТ в современной сценографии 2.9. Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф
3	<b>Раздел 3. Цифровые и проекционные технологии в режиссёрских проектах ивент индустрии</b>	3.1. Тема 19. Дополненная реальность в ивент индустрии 3.2. Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга 3.3. Тема 21. Игровые приложения в ивент индустрии 3.4. Тема 22. Высокоскоростной 3D-мэппинг 3.5. Тема 23. Инструментарий для создания видео и гиф 3.6. Тема 24. Интерактивные технологии ивент индустрии 3.7. Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективности 3.8. Тема 26. Технологичное шоу дронов 3.9. Тема 27. Тренды цифровых технологий в мировой ивент индустрии

**5.2 Разделы дисциплин с указанием отведенного на них количества астрономических часов и видов учебных занятий (очная форма обучения/заочная форма обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		очная форма/ заочная форма				
		всего	в том числе			
		о	Лек	ИЗ	ПР	СРС
1	<b>Раздел 1. Цифровое искусство</b>		<b>36/8</b>		<b>36/8</b>	<b>32/119</b>
1.1	Тема 1. Цифровые технологии как инструмент		4/2		4	2/13
1.2	Тема 2. Цифровые технологии как медиум		4/2		4	2/13
1.3	Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство		4/2		4	4/13
1.4	Тема 4. Цифровая виртуальная реальность		4		4/2	4/13
1.5	Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка		4		4/2	4/13
1.6	Тема 6. Телеприсутствие и личность		4	1	4/2	4/13
1.7	Тема 7. Нарративные среды		4/2	1	4	4/13
1.8	Тема 8. Игры, активизм и хактивизм		4	1	4	4/14
1.9	Тема 9. Локативные медиа и публичный интерактив		4	1	4/2	4/14
	<b>Раздел 2. Цифровые и проекционные технологии в театре, инсталляции, на телевидении, в кинематографе</b>		<b>18/12</b>	<b>4/2</b>	<b>18/12</b>	<b>32/46</b>
2.1	Тема 10. Дополненная реальность и социальные медиа		2/2		2/2	2/5
2.2	Тема 11. Происхождение цифрового перформанса		2/2		2/2	2/5
2.3	Тема 12. Футуризм и ранний авангард		2/2		2/2	4/5
2.4	Тема 13. Дзига Вертов		2		2/2	4/5
2.5	Тема 14. Перенос фильма в пространство театра 1911-1927		2/2		2/-	4/5
2.6	Тема 15. Laterna Magika и “Хэппенинги” 1950-ых		2/2		2/-	4/5
2.7	Тема 16. Мультимедийный спектакль - перформанс		2/1		2/2	4/5
2.8	Тема 17. ММТ в современной сценографии		2/1	2	2/-	4/5
2.9	Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф		2		2/2	4/6

	<b>Раздел 3. Цифровые и проекционные технологии в режиссёрских проектах ивент индустрии</b>		<b>18/12</b>	<b>4/2</b>	<b>18/12</b>	<b>32/73</b>
<b>3.1</b>	<b>Тема 19. Дополненная реальность в ивент индустрии</b>		2/2		2/	2/8
<b>3.2</b>	<b>Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга</b>		2/2		2/2	2/8
<b>3.3</b>	<b>Тема 21. Игровы приложения в ивент индустрии</b>		2/2	2	2/2	4/8
<b>3.4</b>	<b>Тема 22. Высокоскоростной 3D- мэппинг</b>		2		2/2	4/8
<b>3.5</b>	<b>Тема 23. Инструментарий для создания видео и гиф</b>		2/2		2/	4/8
<b>3.6</b>	<b>Тема 24. Интерактивные технологии ивент индустрии</b>		2		2/2	4/8
<b>3.7</b>	<b>Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективности</b>		2		2/2	4/8
<b>3.8</b>	<b>Тема 26. Технологичное шоу дронов</b>		2/2		2/	4/8
<b>3.9</b>	<b>Тема 27. Тренды цифровых технологий в мировой ивент индустрии</b>		2		2/2	4/9
	<b>промежуточная аттестация (экзамен)</b>	24				
	<b>итого часов</b>		72/24	12/3	72/24	96/183

### **5.3. Содержание программы по темам и видам занятий**

#### **5.3.1. Содержание программы по темам и видам занятий для очной формы обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Виды учебных занятий и учебные вопросы</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>2 семестр</b>			

1	Тема 1. Цифровые технологии как инструмент	Л -4 Пр - 4	<p><b>Лекция 1-2</b></p> <p><b>1.1</b> Уровни манипулирования в цифровом искусстве</p> <p><b>1.2</b> Цифровое формирование изображений</p> <p><b>1.3</b> «Природа» цифровой реальности</p> <p><b>1.4</b> Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p><b>1.5</b> Многозначность визуального образа.</p> <p><b>1.6</b> Преимущество мультимедийного представления информации</p> <p><b>Практическое занятие 1-2</b></p> <p><b>1.1</b> Наложение и слияние визуальных пластов (фрагментарный разбор)</p> <p><b>1.2</b> Создание гиперреальности (фрагментарный разбор)</p> <p><b>1.3</b> Механизмы дополненной реальности (фрагментарный разбор)</p> <p><b>1.4</b> Компьютерные алгоритмы фрактальных и спиральных мутаций (фрагментарный разбор)</p> <p><b>1.5</b> Визуализация знаковых систем (фрагментарный разбор)</p> <p><b>1.6</b> Эстетика цифровой композиции и концепции цифровой телепортации (фрагментарный разбор)</p>
2	Тема 2. Цифровые технологии как медиум	Л -4 Пр - 4	<p><b>Лекция 3-4</b></p> <p><b>2.1</b> Дистанционные интервенции</p> <p><b>2.2</b> Виртуальные артефакты</p> <p><b>2.3</b> Форма как художественный концепт</p> <p><b>2.4</b> Пассивная и активная коммуникация медиа</p> <p><b>2.5</b> Формирование каналов коммуникации средствами медиа</p> <p><b>2.6</b> Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p><b>Практическое занятие 3-4</b></p> <p><b>2.1</b> Интерактивность (фрагментарный разбор)</p> <p><b>2.2</b> Вовлечение (фрагментарный разбор)</p> <p><b>2.3</b> Динамизм (фрагментарный разбор)</p> <p><b>2.4</b> Адаптивность (фрагментарный разбор)</p> <p><b>2.5</b> Формализация цифровых артефактов (фрагментарный разбор)</p> <p><b>2.6</b> Система символов в инсталляциях (фрагментарный разбор)</p>



3	Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство	Л -4  Пр – 4	<p>Лекция 5-6</p> <p>3.1 Онлайнные художественные проекты</p> <p>3.2 Сетевые интерпретации художественных понятий из области культуры</p> <p>3.3 Програмное искусство как понятие</p> <p>3.4 Корни цифрового перформанса</p> <p>3.5 Мультимедийный театр Laterna Magika</p> <p>3.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p>Практическое занятие 5-6</p> <p>3.1 Создание «распространенной коллективной мультимедийной информационной системы» (фрагментарный разбор)</p> <p>3.2 Движение net.art (фрагментарный разбор)</p> <p>3.3 Веб-коллажеры 1990-х (фрагментарный разбор)</p> <p>3.4 Онлайнная ремикс-культура XXI века (фрагментарный разбор)</p> <p>3.5 Браузерное искусство (фрагментарный разбор)</p> <p>3.6 Эстетика программного кода в сетевом искусстве (фрагментарный разбор)</p>
4	Тема 4. Цифровая виртуальная реальность	Л -4  Пр – 4	<p>Лекция 7-8</p> <p>4.1 Исходное значение термина «ВР»</p> <p>4.2 Эффективные стратегии «погружения»</p> <p>4.3 Историю «виртуальной реальности» Агнес Хегедюш</p> <p>4.4 Зрительные иллюзии</p> <p>4.5 Константность восприятия</p> <p>4.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p>Практическое занятие 7-8 Цифровая виртуальная реальность</p> <p>4.1 Внутренне взаимосвязанное пространство для коммуникации (фрагментарный разбор)</p> <p>4.2 Психология дезинкарнации (фрагментарный разбор)</p> <p>4.3 Виртуально-реальные среды (фрагментарный разбор)</p> <p>4.4 Погружения, основанные на свойствах программного обеспечения (фрагментарный разбор)</p> <p>4.5 «Театре памяти ВР» (1997) (фрагментарный разбор)</p> <p>4.6 Столкновение реальностей «VR/RV» (фрагментарный разбор)</p>

5	Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка	Л -4 Пр – 4	<p>Лекция 9-10</p> <p>5.1 Аудиовизуальные инсталляционные среды и программное обеспечение</p> <p>5.2 Использование цифровых технологий в звукомзыкальной сфере</p> <p>5.3 «Органические» и изменчивые связи между музыкальной и визуальной формами</p> <p>5.4 Характеристики слухового и фонематического восприятия</p> <p>5.5 Характеристики зрительного восприятия</p> <p>5.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p>Практическое занятие 9-10</p> <p>5.1 Генерация звуков и шумов (фрагментарный разбор)</p> <p>5.2 Генерация музыки (фрагментарный разбор)</p> <p>5.3 «Сюита аудиовизуального окружения» (фрагментарный разбор)</p> <p>5.4 Звуковые ландшафты (фрагментарный разбор)</p> <p>5.5 Сетевой звук как форма «виртуальной архитектуры» (фрагментарный разбор)</p> <p>5.6 Интерактивная аудиовизуальная инсталляция Тосио Иваи «Фортепиано как визуальный медиум» (фрагментарный разбор)</p>
6	Тема 6. Телеприсутствие и личность	Л -4 Пр – 4	<p>Лекция 11-12</p> <p>6.1 Понятие «жанра» телематического искусства</p> <p>6.2 Телероботические и биороботические системы в контексте телеприсутствия</p> <p>6.3 Онлайн-личность в виртуальных мирах</p> <p>6.4 Телематическое искусство и средства массовой информации</p> <p>6.5 Культура 2.0</p> <p>6.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p>Практическое занятие 11-12</p> <p>6.1 Передвижная выставка 2001 «Телематические связи: виртуальное объятие» (фрагментарный разбор)</p> <p>6.2 «Мем-фактуры» в проекте «Не время» (фрагментарный разбор)</p> <p>6.3 «Саморефлексия», в аватарах (фрагментарный разбор)</p> <p>6.4 Проект «Капсула времени» 1997 (фрагментарный разбор)</p> <p>6.5 Проект «Разграничивающие функции» (фрагментарный разбор)</p> <p>6.6 Визуализация абстрактных процессов (фрагментарный разбор)</p>

7	<b>Тема 7. Нарративные среды</b>	Л -4  Пр – 4	<b>Лекция 13-14</b> <b>7.1 Понятие «гипертекст»</b> <b>7.2 Гипермедийные приложения</b> <b>7.3 Возможности цифрового медиума</b> <b>7.4 Проблема пространства в феноменологической и семиологической традициях</b> <b>7.5 Индивидуальный стиль и атмосфера</b> <b>7.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</b> <b>Практическое занятие 13-14</b> <b>7.1 Технологические условности гипертекста (фрагментарный разбор)</b> <b>7.2 Игра знаков, интертекстуальность, отсутствие завершенности в гипермедиа (фрагментарный разбор)</b> <b>7.3 Архитектура пространства как метафора (фрагментарный разбор)</b> <b>7.4 Архитектура пространства как процесс изучения (фрагментарный разбор)</b> <b>7.5 Нелинейных нарративы «Грамматрона» (фрагментарный разбор)</b> <b>7.6 Гипермедийные нарративы в интерактивном видео (фрагментарный разбор)</b>
8	<b>Тема 8. Игры, активизм и хакивизм</b>	Л - 4  Пр – 4	<b>Лекция 15-16</b> <b>8.1 Парадигмы «цифровой революции»</b> <b>8.2 Корпоративные модели в искусстве активизма;</b> <b>8.3 Творческие интервенции хакивизма</b> <b>8.4 Мониторинг социальных медиа</b> <b>8.5 Симуляция коллективной идентичности</b> <b>8.6 Мотивация хакивизма в игровом поле</b> <b>Практическое занятие 15-16</b> <b>8.1 Создание многопользовательских сред (фрагментарный разбор)</b> <b>8.2 Роль и точка зрения в игре (фрагментарный разбор)</b> <b>8.3 Десять игровых сценариев проекта Натали Букчин как стадии развития компьютерных игр (фрагментарный разбор)</b> <b>8.4 Тактический активизм в структуре СМИ (фрагментарный разбор)</b> <b>8.5 «Театр электронных возмущений» с сетевым программным продуктом FloodNet (фрагментарный разбор)</b> <b>8.6 Защита медийной информации в контексте реконфигурации публичного пространства (фрагментарный разбор)</b>

9	Тема 9. Локативные медиа и публичный интерактив	Л -4  Пр – 4	<p>Лекция 17-18</p> <p>9.1 Новые платформы для творчества, в общедоступных сетевых проектах</p> <p>9.2 Роль технологий слежения и записи в искусстве и культуре</p> <p>9.3 Гибридные формы цифровых устройств и технологий, привязанных к определенной точке</p> <p>9.4 Телематическое искусство и подлинность ощущений</p> <p>9.5 Опыт критической дистанции и эффект «отстранения»</p> <p>9.6 Практики картирования ментального и физического пространства</p> <p>Практическое занятие 17-18</p> <p>9.1 «Умная толпа: новая социальная революция» (2002), беспроводные цифровые технологии (фрагментарный разбор)</p> <p>9.2 Дополнение городских пространств и ландшафтов информацией и создание платформ творческого соучастия (фрагментарный разбор)</p> <p>9.3 Понятие «эмоциональной географии» и концепция психогеографии (фрагментарный разбор)</p> <p>9.4 «Партиципаторный урбанизм» (2003) мониторинг окружающей среды (фрагментарный разбор)</p> <p>9.5 Формы уличных экранов, дисплеев, «отзывчивых сред», масштабных проекций (фрагментарный разбор)</p> <p>9.6 «Голосовой тоннель» (2013) Рафаэля Лосано-Хеммера – масштабная интерактивная инсталляция (фрагментарный разбор)</p>
3 семестр			
10	Тема 10. Дополненная реальность и социальные медиа	Л -2  Пр – 2	<p>Лекция 19</p> <p>10.1 Группа «Manifest.AR»</p> <p>10.2 Общая концепция Web 2.0</p> <p>10.3 Аватар как новая форма репрезентации;</p> <p>Практическое занятие 19</p> <p>10.1 Выставка «Наша AR в MoMA» (2010) (фрагментарный разбор)</p> <p>10.2 AR-проект «Пограничный мемориал: Граница мертвых» (2012) (фрагментарный разбор)</p> <p>10.3 Расширение AR SFMOMA (2013) (фрагментарный разбор)</p>

11	<b>Тема 11. Происхождение цифрового перформанса</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 20</b> <b>11.1 Предпосылки возникновения цифрового перформанса</b> <b>11.2 «Световые пьесы» Оскара Шлеммера (Oskar Schlemmer)</b> <b>11.3 Принципы немецкого Баухауса</b> <b>Практическое занятие 20</b> <b>11.1 Футуристический танец The Triadic Ballet (1922) (фрагментарный разбор)</b> <b>11.2 Концепция Рихарда Вагнера, выраженное в «Произведении Будущего» (1849) (фрагментарный разбор)</b> <b>11.3 Вагнеровская духовная музыкальная драма Персифаль (1882) (фрагментарный разбор)</b>
12	<b>Тема 12. Футуризм и ранний авангард</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 21</b> <b>12.1 Мультимедийное слияние форм в творчестве новаторов от искусства 20 века</b> <b>12.2 Принципы синтетического театра 1916</b> <b>12.3 Искусство манифестов</b> <b>Практическое занятие 21</b> <b>12.1 Работы итальянских футуристов над синтезом и технологией формы перформанса (фрагментарный разбор)</b> <b>12.2 Время Динамичного Разделения (фрагментарный разбор)</b> <b>12.3 Время Манифеста (фрагментарный разбор)</b>
13	<b>Тема 13. Дзига Вертов</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 22</b> <b>13.1 Краткая биография и фильмография</b> <b>13.2 Теория Вертова Киноки или «Кино-Глаз»</b> <b>13.3 Влияния теории Вертова на развитие мультимедиа в искусстве</b> <b>Практическое занятие 22</b> <b>13.1 «Человек с киноаппаратом» структурный разбор фильма</b> <b>13.2 «Киноглаз» структурный разбор фильма</b> <b>13.3 «Колыбельная» структурный разбор фильма</b>

14	<b>Тема 14. Перенос фильма в пространство театра</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 23</b> <b>14. Мультимедийный дизайн Фридриха Кислера</b> <b>14.2 Диалектическое взаимодействие фактического материала Эрвина Пискатора</b> <b>14.3 Роберт Эдмонд Джонс (Robert Edmond Jones) и Мультимедиа “Театр Будущего”</b> <b>Практическое занятие 23</b> <b>14.1 Эксперименты Валентины де Сен-Пуа (фрагментарный разбор)</b> <b>14.2 Опыты Винзора Маккея (фрагментарный разбор)</b> <b>14.3 Иллюзии Хораса Голдине и танцы Роберте Квино (фрагментарный разбор)</b>
15	<b>Тема 15. Laterna Magika и “Хэппенинги” 1950-х</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 24</b> <b>15.1 «Световой театр» Эмиля Буриана</b> <b>15.2 Творчество театра «Латерна Магика»</b> <b>15.3 Эстетика Нам Джун Пайка (Nam June Paik)</b> <b>Практическое занятие 24</b> <b>15.1 Театр Милтона Коэна (Milton Cohen) “Space Theatre» (фрагментарный разбор)</b> <b>15.2 “18 Happenings in 6 Parts” (1959) Аллана Капрова (Allan Kaprow) (фрагментарный разбор)</b> <b>15.3 Экспериментальный видеоарт Нам Джун Пайка (Nam June Paik) (фрагментарный разбор)</b>
16	<b>Тема 16. Мультимедий ный спектакль - перфоманс</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 25</b> <b>16.1 Первая группа технологий для творческих решений: Слайд-шоу; Видеопрезентации и проекции</b> <b>16.2 Вторая группа технологий для интерактивности: инструменты 3D проекций; Голографические решения</b> <b>16.3 Третья группа технологий для эпатажа: Графический контент; Звукозрительные эффекты</b> <b>Практическое занятие 25</b> <b>16.1 Спектакль «Смерть Тарелкина» Александры Дементьевой (структурный разбор)</b> <b>16.2 Спектакль «Макс Блэк, или 62 способа подпереть голову рукой» Х. Гёббельса (структурный разбор)</b> <b>16.3 Спектакль «12 подвигов Гагарина» режиссёр О. Глушков (структурный разбор)</b>

17	<b>Тема 17. ММТ в современной сценографии</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 26</b> <b>17.1 Сценография реального и виртуального пространства</b> <b>17.2 Сценография ретро-пространства при помощи мультимедийных технологий</b> <b>17.3 Технологическая избыточность в сценографии</b> <b>Практическое занятие 26</b> <b>17.1 Постановка оперы Р. Вагнера «Летучий голландец» (1998 г., режиссер Т. Чхеидзе, художник Г. Цыпин) (фрагментарный разбор)</b> <b>17.2 Проекты режиссера А. Могучего и сценографа А. Шишкина «Изотов» и «Кракатук» (фрагментарный разбор)</b> <b>17.3 Постановка А. Белова «Продюсеры» в театре Александра Калягина «Et Setera» (фрагментарный разбор)</b>
18	<b>Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 27</b> <b>18.1 Мультимедийные технологии в кинематографе</b> <b>18.2 Эволюция киноязыка с развитием компьютерных технологий</b> <b>18.3 Нейросети меняющие кинематограф</b> <b>Практическое занятие 27</b> <b>18.1 Творчество Роберта Земекиса (обзор и аналитика)</b> <b>18.2 Творчество Д. Лукаса, С. Спилберга, К. Нолана в контексте эволюции киноязыка (общий обзор)</b> <b>18.3 Кинозал ScreenX (обзор и аналитика)</b>
<b>4 семестр</b>			
10	<b>Тема 19. Дополненная реальность в инвент индустрии</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 28</b> <b>19.1 Система оптического тренинга</b> <b>19.2 Трансляция на экран</b> <b>19.3 Приложения на смартфоне</b> <b>Практическое занятие 28</b> <b>19.1 Метки и коды</b> <b>19.2 Камера и софт</b> <b>19.3 Искусственный интеллект</b>
11	<b>Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 29</b> <b>20.1 Квест плюс игра</b> <b>20.2 Командные «барьеры»</b> <b>20.3 Адаптация к цифровым коммуникациям</b> <b>Практическое занятие 29</b> <b>20.1 Интерактивный спектакль</b> <b>20.2 Иммерсивный спектакль</b> <b>20.3 Создание «улицы» в павильоне</b>

12	<b>Тема 21. Игровы приложения в ивент индустрии</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 30</b> 21.1 Командные задачи и мотивации 21.2 Универсальные геймификации 21.3 Вариативность «правил игры» <b>Практическое занятие 30</b> 21.1 Структурный разбор «Mapdash» 21.2 Структурный разбор «Scavify» 21.3 Структурный разбор «GooseChase»
13	<b>Тема 22. Высокоскорос тной 3D- мэппинг</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 31</b> 22.1 Новое поколение 3Д-арта 22.2 Системы отслеживания движения в мэппинге 22.3 Разработки и модификации DynaFlash v2 <b>Практическое занятие 31</b> 22.1 Интерактивное 3D-шоу под названием «Le Petit Chef» от бельгийского художественного коллектива Skullmapping 22.2 Клипы OK GO 22.3 История проекта «DER SCHÖNE SCHEIN»
14	<b>Тема 23. Инструментар ий для создания видео и гиф</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 32</b> 23.1 Психологическая эффективность визуализации 23.2 От шаблона к импровизации 23.3 Знаковые принципы передачи информации <b>Практическое занятие 32</b> 23.1 Уникальные функции Adobe Spark 23.2 Инфографика с PictoChart 23.3 Gif-файлы с помощью gifs.com
15	<b>Тема 24. Интерактивн ые технологии ивент индустрии</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 33</b> 24.1 Возникновение «sharing economy» 24.2 Новы форматы в ивент индустрии 24.3 Перспективы использования цифровых и проекционных технологий в новых форматах <b>Практическое занятие 33</b> 24.1 «Закрытый аквариум» и «Pecha Kucha» 24.2 Как применить технологию Open Space 24.3 Цель неконференций и «World Cafe»
16	<b>Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективност и</b>	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 34</b> 25.1 Лидеры мнений, социальные сети и инфопартнёры 25.2 Репортаж в реальном времени, интерактив с клиентами и новостные поводы 25.3 Фотоотчёты, СМИ и «Follow-up» <b>Практическое занятие 34</b> 25.1 Создание образа, иллюстрирующего тему 25.2 Настройка таргетированной рекламы 25.3 Кросс-промо с компаниями-партнёрами



17	<b>Тема 26. Технологично е шоу дронов</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 35</b> <b>26.1 История «от идеи до воплощения»</b> <b>26.2 Разработка хореографии с применением компьютерного моделирования</b> <b>26.3 Этапы подготовки, преимущества технологии, законодательные аспекты</b> <b>Практическое занятие 35</b> <b>26.1 Эволюция коптера: от «Пионер» до «Геоскан – Салют»</b> <b>26.2 Этапы подготовки шоу</b> <b>26.3 Перспективные разработки новых вариантов анимации шоу</b>
18	<b>Тема 27. Тренды цифровых технологий в мировой ивент индустрии</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 36</b> <b>27.1 Машинерия с мультифункционалом</b> <b>27.2 Динамические экраны, видеоповерхности и световые приборы нового типа</b> <b>27.3 Предварительный программинг шоу, взаимодействие артиста и техники, беспроводные технологии</b> <b>Практическое занятие 36</b> <b>27.1 Структурный разбор популярности 3D пресс-воллов</b> <b>27.2 Эксклюзив в симбиозе стандартных компонентов</b> <b>27.3 Уникальность материалов в декоре и уникальность режиссёрских идей в применении цифровых и проекционных технологий</b>

### 5.3.2 Содержание программы по темам и видам занятий для заочной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
<b>2 семестр</b>			
1	<b>Тема 1. Цифровые технологии как инструмент</b>	Л -2	<b>Лекция 1</b> <b>1.1 Уровни манипулирования в цифровом искусстве</b> <b>1.2 Цифровое формирование изображений</b> <b>1.3 «Природа» цифровой реальности</b>
2	<b>Тема 2. Цифровые технологии как медиум</b>	Л -2	<b>Лекция 2</b> <b>2.1 Дистанционные интервенции</b> <b>2.2 Виртуальные артефакты</b> <b>2.3 Форма как художественный концепт</b>

3	<b>Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство</b>	Л -2	<b>Лекция 3</b> <b>3.1</b> Онлайновые художественные проекты <b>3.2</b> Сетевые интерпретации художественных понятий из области культуры <b>3.3</b> Программное искусство как понятие
4	<b>Тема 4. Цифровая виртуальная реальность</b>	Пр – 2	<b>Практическое занятие 1</b> <b>4.1</b> Внутренне взаимосвязанное пространство для коммуникации (фрагментарный разбор) <b>4.2</b> Психология дезинкарнации (фрагментарный разбор) <b>4.3</b> Виртуально-реальные среды (фрагментарный разбор)
5	<b>Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка</b>	Пр – 2	<b>Практическое занятие 2</b> <b>5.1</b> Генерация звуков и шумов (фрагментарный разбор) <b>5.2</b> Генерация музыки (фрагментарный разбор) <b>5.3</b> «Сюита аудиовизуального окружения» (фрагментарный разбор)
6	<b>Тема 6. Телеприсутств ие и личность</b>	Пр – 2	<b>Практическое занятие 3</b> <b>6.1</b> Передвижная выставка 2001 «Телематические связи: виртуальное объятие» (фрагментарный разбор) <b>6.2</b> «Мем-фактуры» в проекте «Не время» (фрагментарный разбор) <b>6.3</b> «Саморефлексия», в аватарах (фрагментарный разбор)
7	<b>Тема 7. Нарративные среды</b>	Л -2	<b>Лекция 4</b> <b>7.1</b> Понятие «гипертекст» <b>7.2</b> Гипермедийные приложения <b>7.3</b> Возможности цифрового медиума
9	<b>Тема 9. Локативные медиа и публичный интерактив</b>	Пр – 2	<b>Практическое занятие 4</b> <b>9.1</b> «Умная толпа: новая социальная революция» (2002), беспроводные цифровые технологии (фрагментарный разбор) <b>9.2</b> Дополнение городских пространств и ландшафтов информацией и создание платформ творческого соучастия (фрагментарный разбор) <b>9.3</b> Понятие «эмоциональной географии» и концепция психогеографии (фрагментарный разбор)
<b>3 семестр</b>			

10	<b>Тема 10.</b> Дополненная реальность и социальные медиа	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция5</b> 10.1 Группа «Manifest.AR» 10.2 Общая концепция Web 2.0 10.3 Аватар как новая форма репрезентации; <b>Практическое занятие 5</b> 10.1 Выставка «Наша AR в MoMA» (2010) (фрагментарный разбор) 10.2 AR-проект «Пограничный мемориал: Граница мертвых» (2012) (фрагментарный разбор) 10.3 Расширение AR SFMOMA (2013) (фрагментарный разбор)
11	<b>Тема 11.</b> Происхождени е цифрового перформанса	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 6</b> 11.1 Предпосылки возникновения цифрового перформанса 11.2 «Световые пьесы» Оскара Шлеммера (Oskar Schlemmer) 11.3 Принципы немецкого Баухауса <b>Практическое занятие 6</b> 11.1 Футуристический танец The Triadic Ballet (1922) (фрагментарный разбор) 11.2 Концепция Рихарда Вагнера, выраженное в «Произведении Будущего» (1849) (фрагментарный разбор) 11.3 Вагнеровская духовная музыкальная драма Персифаль (1882) (фрагментарный разбор)
12	<b>Тема 12.</b> Футуризм и ранний авангард	Л -2  Пр – 2	<b>Лекция 7</b> 12.1 Мультимедийное слиянию форм в творчестве новаторов от искусства 20 века 12.2 Принципы синтетического театра 1916 12.3 Искусство манифестов <b>Практическое занятие 7</b> 12.1 Работы итальянских футуристов над синтезом и технологией формы перформанса (фрагментарный разбор) 12.2 Время Динамичного Разделения (фрагментарный разбор) 12.3 Время Манифеста (фрагментарный разбор)
13	<b>Тема 13.</b> Дзига Вертов	Пр – 2	<b>Практическое занятие 8</b> 13.1 «Человек с киноаппаратом» структурный разбор фильма 13.2 «Киноглаз» структурный разбор фильма 13.3 «Колыбельная» структурный разбор фильма

14	<b>Тема 14. Перенос фильма в пространство театра</b>	Л -2	<b>Лекция 8</b> <b>14. Мультимедийный дизайн Фридриха Кислера</b> <b>14.2 Диалектическое взаимодействие фактического материала Эрвина Пискатора</b> <b>14.3 Роберт Эдмонд Джонс (Robert Edmond Jones) и Мультимедиа “Театр Будущего”</b>
15	<b>Тема 15. Laterna Magika и “Хэппенинги” 1950-х</b>	Л -2	<b>Лекция 9</b> <b>15.1 «Световой театр» Эмиля Буриана</b> <b>15.2 Творчество театра «Латерна Магика»</b> <b>15.3 Эстетика Нам Джун Пайка (Nam June Paik)</b>
16	<b>Тема 16. Мультимедий ный спектакль - перформанс</b>	Л -1  Пр – 2	<b>Лекция 10</b> <b>16.1 Первая группа технологий для творческих решений:</b> <b>Слайд-шоу; Видеопрезентации и проекции</b> <b>16.2 Вторая группа технологий для интерактивности: инструменты 3D проекций; Голографические решения</b> <b>16.3 Третья группа технологий для эпатажа: Графический контент; Звукозрительные эффекты</b> <b>Практическое занятие 9</b> <b>16.1 Спектакль «Смерть Тарелкина» Александры Дементьевой (структурный разбор)</b> <b>16.2 Спектакль «Макс Блэк, или 62 способа подпереть голову рукой» Х. Гёббельса (структурный разбор)</b> <b>16.3 Спектакль «12 подвигов Гагарина» режиссёр О. Глушков (структурный разбор)</b>
17	<b>Тема 17. ММТ в современной сценографии</b>	Л -1	<b>Лекция 11</b> <b>17.1 Сценография реального и виртуального пространства</b> <b>17.2 Сценография ретро-пространства при помощи мультимедийных технологий</b> <b>17.3 Технологическая избыточность в сценографии</b>
18	<b>Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф</b>	Пр – 2	<b>Практическое занятие 10</b> <b>18.1 Творчество Роберта Земекиса (обзор и аналитика)</b> <b>18.2 Творчество Д. Лукаса, С. Спилберга, К. Нолана в контексте эволюции киноязыка (общий обзор)</b> <b>18.3 Кинозал ScreenX (обзор и аналитика)</b>

4 семестр			
10	Тема 19. Дополненная реальность в ивент индустрии	Л -2	Лекция 12 19.1 Система оптического тренинга 19.2 Трансляция на экран 19.3 Приложения на смартфоне
11	Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга	Л -2 Пр – 2	Лекция 13 20.1 Квест плюс игра 20.2 Командные «барьеры» 20.3 Адаптация к цифровым коммуникациям Практическое занятие 11 20.1 Интерактивный спектакль 20.2 Иммерсивный спектакль 20.3 Создание «улицы» в павильоне
12	Тема 21. Игровы приложения в ивент индустрии	Л -2 Пр – 2	Лекция 14 21.1 Командные задачи и мотивации 21.2 Универсальные геймификации 21.3 Вариативность «правил игры» Практическое занятие 12 21.1 Структурный разбор «Mapdash» 21.2 Структурный разбор «Scavify» 21.3 Структурный разбор «GooseChase»
13	Тема 22. Высокоскорос тной 3D- мэппинг	Пр – 2	Практическое занятие 13 22.1 Интерактивное 3D-шоу под названием «Le Petit Chef» от бельгийского художественного коллектива Skullmapping 22.2 Клипы OK GO 22.3 История проекта «DER SCHÖNE SCHEIN»
14	Тема 23. Инструментар ий для создания видео и гиф	Л -2	Лекция 15 23.1 Психологическая эффективность визуализации 23.2 От шаблона к импровизации 23.3 Знаковые принципы передачи информации
15	Тема 24. Интерактивн ые технологии ивент индустрии	Пр – 2	Практическое занятие 14 24.1 «Закрытый аквариум» и «Pecha Kucha» 24.2 Как применить технологию Open Space 24.3 Цель неконференций и «World Cafe»
16	Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективност и	Пр – 2	Практическое занятие 15 25.1 Создание образа, иллюстрирующего тему 25.2 Настройка таргетированной рекламы 25.3 Кросс-промо с компаниями-партнёрами

17	<b>Тема 26.</b> <b>Технологично</b> <b>е шоу дронов</b>	Л -2	<b>Лекция 16</b> <b>26.1 История «от идеи до воплощения»</b> <b>26.2 Разработка хореографии с применением</b> <b>компьютерного моделирования</b> <b>26.3 Этапы подготовки, преимущества</b> <b>технологии, законодательные аспекты</b>
18	<b>Тема 27.</b> <b>Тренды</b> <b>цифровых</b> <b>технологий в</b> <b>мировой</b> <b>ивент</b> <b>индустрии</b>	Л -2 Пр – 2	<b>Лекция 17</b> <b>27.1 Машинерия с мультифункционалом</b> <b>27.2 Динамические экраны, видеоповерхности</b> <b>и световые приборы нового типа</b> <b>27.3 Предварительный программинг шоу,</b> <b>взаимодействие артиста и техники,</b> <b>беспроводные технологии</b> <b>Практическое занятие 16</b> <b>27.1 Структурный разбор популярности 3D</b> <b>пресс-воллов</b> <b>27.2 Эксклюзив в симбиозе стандартных</b> <b>компонентов</b> <b>27.3 Уникальность материалов в декоре и</b> <b>уникальность режиссёрских идей в</b> <b>применении цифровых и проекционных</b> <b>технологий</b>

**6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине**

**6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для обучающихся очной формы обучения)**

<b>№</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Кол-во ча-сов</b>	<b>Вопросы для самостоятельного изучения</b>	<b>Форма контроля выполнения самостоятельной работы</b>
1	<b>Тема 1. Цифровые технологии как инструмент</b>	4	1. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Чарльза Сури «СПЛЕТНИ» 2. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Лиллиан Шварц «Мона/Лео»	Конспект
2	<b>Тема 2. Цифровые технологии как медиум</b>	4	1. Фрагментарно разобрать иллюстрацию Джим Кэмпбелл «Срез Пятой авеню № 2.» 2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Рафаэль Лосано-Хеммер, Уилл Бауэр, Сьюзи Рэмзи. «Смещенные императоры»	Конспект

3	<b>Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Оли Лялиной «Лето»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Джона Ипполито, Кита Фрэнка, Дженет Коэн. «Ненадежный архивариус»</li> </ol>	Конспект
4	<b>Тема 4. Цифровая виртуальная реальность</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Шарлотты Дэвис «Осмос»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Агнес Хегедюш «Театр памяти VR»</li> </ol>	Конспект
5	<b>Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Питера д'Агостино VR/RV «Рекреационный вагончик в виртуальной реальности»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Голана Левина «Сюита аудиовизуального окружения»</li> </ol>	Конспект
6	<b>Тема 6. Телеприсутствие и личность</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Кена Голдберга и Джозефа Сантарромана «Телесад»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Масаки Фудзихата «Свет в Сети»</li> </ol>	Конспект
7	<b>Тема 7. Нарративные среды</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Брэдфорда Пейли. «TextArc»</li> <li>2. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Камиллы Аттербэк и Роми Акитува «Текстовой дождь»</li> </ol>	Конспект

8	<b>Тема 8. Игры, активизм и хакивизм</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Найти главные и второстепенные элементы активизма в работе Анны-Марии Шляйнер, Джоан Леандр, Броди Кондона «Выстреливаем пузыри любви»</li> <li>2. Определить направление и основные ассоциации в работе Etoy «Война игрушек»</li> </ol>	Конспект
9	<b>Тема 9. Локативные медиа и публичный интерактив</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Марины Цурковой и Скотта Патерсона, «PDPal»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Джулиан Бликер «WiFi.ArtCache» 2003. Арт-объекты (флеш-анимация),</li> </ol>	Конспект
10	<b>Тема 10. Дополненная реальность и социальные медиа</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать визуализацию Габриэля Сеа, Андреса Бурбано, Камило Мартинеса и Алехандро Дуке «BereBere»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуализацию Уилла Паппенхаймера, Джона Крейга Фримена «Расширение SFMOMA»</li> </ol>	Конспект
11	<b>Тема 11. Происхождение цифрового перформанса</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Скотта Сниббе. «REWORK» – (Ремикс Филипа Гласса)</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуализацию Донато Манчини, Джереми Оуэна Тёрнера «AVATARA»</li> </ol>	Конспект
12	<b>Тема 12. Футуризм и ранний авангард</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать картину «Перформеры Igloo для Winter Space»</li> <li>2. Выстроить логические связи между «Manifesto of Futurist Playwrights» и работой «Dumb Type pH» (1990).</li> </ol>	Конспект



13	<b>Тема 13. Дзига Вертов</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Исследовать раннее творчество Дзиги Вертова в историческом контексте.</li> <li>2. Проследить использование геометрических, научных и формальных систем как приём в работах Дзиги Вертова</li> </ol>	Конспект
14	<b>Тема 14. Перенос фильма в пространство театра</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Исследовать мультимедийный дизайн Фридриха Кислера для Берлинской постановки "Р.У.Р." (Россумские Универсальные Роботы, 1921)</li> <li>2. Придумать свой вариант использования «экрана» в спектакле</li> </ol>	Конспект
15	<b>Тема 15. Laterna Magika и "Хэппенинги" 1950-ых</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислить работы Laterna Magika, совмещающие театр и видео</li> <li>2. Разобрать фрагментарно хэппенинг по собственному выбору</li> </ol>	Конспект
16	<b>Тема 16. Мультимедийный спектакль - перформанс</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определить главную цель мультимедиа в работе над мюзиклом «Продюсеры» в театре «ET SETERA»</li> <li>2. Назвать основные составляющие спектакля-перформанса</li> </ol>	Конспект
17	<b>Тема 17. ММТ в современной сценографии</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проследить становление новых технологий в сценографии любимого театра.</li> <li>2. Проанализировать постановку Андрея Могучего "Три толстяка" в контексте темы</li> </ol>	Конспект
18	<b>Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф</b>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислить основные визуальные инновации в современном кинематографе</li> <li>2. Перечислить основные звуковые инновации в современном кинематографе</li> </ol>	Конспект
	<b>Тема 19. Дополненная реальность в ивент индустрии</b>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: Stadium Augmented Reality Experience :: Google – Orange «Визуальные примеры AR» (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты)</li> </ol>	Конспект

			<p>2. «Визуальные примеры AR» Просмотр на смартфоне: <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	
	<b>Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга</b>	4	<p>1. Просмотр на мониторе: <a href="http://big-team.org/programms/5-porokov-komandy">big-team.org/programms/5-porokov-komandy</a> (http://big-team.org/programms/5-porokov-komandy/)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне: <a href="https://yadi.sk/i/rovtaWPPlOkUvA">https://yadi.sk/i/rovtaWPPlOkUvA</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	Конспект
	<b>Тема 21. Игровые приложения в ивент индустрии</b>	4	<p>1.Просмотр в соц. сети «ВК» <a href="https://vk.com/supereventgames">https://vk.com/supereventgames</a> Выбрать от двух до пяти приложений и обосновать свой выбор.</p> <p>2. Просмотр на смартфоне: <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo</a></p>	Конспект
	<b>Тема 22. Высокоскоростной 3D-мэппинг</b>	4	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: <a href="https://event.ru/instruments/dynaflash-v2-vyisokoskorostnoy-3d-mepping-za-granyu-realnosti/">https://event.ru/instruments/dynaflash-v2-vyisokoskorostnoy-3d-mepping-za-granyu-realnosti/</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне: <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=QDppJ9NWtaE&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=QDppJ9NWtaE&amp;feature=emb_logo</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	Конспект

	<b>Тема 23. Инструментарий для создания видео и гиф</b>	4	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: <a href="https://www.canva.com/ru_ru/vozmozhnosti/">https://www.canva.com/ru_ru/vozmozhnosti/</a></p> <p>2. Самостоятельно создать пример, используя бесплатное приложение: <a href="https://crello.com/ru/">https://crello.com/ru/</a></p>	Конспект
	<b>Тема 24. Интерактивные технологии ивент индустрии</b>	3	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: <a href="https://event.ru/instruments/sekretyi-uspeha-kak-interaktivnyie-navigatsii-menyayut-sferu-delovyyh-meropriyatiy/">https://event.ru/instruments/sekretyi-uspeha-kak-interaktivnyie-navigatsii-menyayut-sferu-delovyyh-meropriyatiy/</a> (Определить секреты навигации)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне: <a href="https://event.ru/reports/pobediteli-premii-sobyitie-goda-2019-interaktivnyiy-immersivnyiy-spektakl-velikaya-noch/">https://event.ru/reports/pobediteli-premii-sobyitie-goda-2019-interaktivnyiy-immersivnyiy-spektakl-velikaya-noch/</a> (Определить осн. инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	Конспект
	<b>Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективности</b>	3	<p>1. Выбрать от двух до пяти ходов и обосновать выбор: <a href="https://event.ru/trips/9-pr-instrumentov-dlya-povyisheniya-effektivnosti-meropriyatiya/">https://event.ru/trips/9-pr-instrumentov-dlya-povyisheniya-effektivnosti-meropriyatiya/</a></p> <p>2. Просмотр <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&amp;v=tLh1WxywfiU&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&amp;v=tLh1WxywfiU&amp;feature=emb_logo</a> (План –конспект с тремя главными пунктами)</p>	Конспект
	<b>Тема 26. Технологичное шоу дронов</b>	3	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=qtT_OZ3A854&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=qtT_OZ3A854&amp;feature=emb_logo</a> (Определить осн. инструменты, охарактеризовать акценты)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iz1w9EuIzEI">https://www.youtube.com/watch?v=iz1w9EuIzEI</a> (Определить осн. инструменты, охарактеризовать акценты)</p>	Конспект

			акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)	
	<b>Тема 27. Тренды цифровых технологий в мировой индустрии</b>	3	<p>1. Выбрать 2 из 10 трендов будущего. Обосновать выбор.  <a href="https://event.ru/overviews/10-tehnologicheskikh-event-trendov">https://event.ru/overviews/10-tehnologicheskikh-event-trendov</a></p> <p>2. Просмотр и план-конспект с полным структурным разбором осн. тенденций тех.развития индустрии:  <a href="https://pogumax.ru/article_event_trendy">https://pogumax.ru/article_event_trendy</a></p>	Конспект

**6.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине (для обучающихся заочной формы обучения).**

№	Наименование темы	Кол-во часов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения самостоятельной работы
1	<b>Тема 1. Цифровые технологии как инструмент</b>	13	<p>1. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Чарльза Сури «СПЛЕТНИ»</p> <p>2. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Лиллиан Шварц «Мона/Лео»</p>	Конспект
2	<b>Тема 2. Цифровые технологии как медиум</b>	13	<p>1. Фрагментарно разобрать иллюстрацию Джим Кэмпбелл «Срез Пятой авеню № 2.»</p> <p>2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Рафаэль Лосано-Хеммер, Уилл Бауэр, Сьюзи Рэмзи. «Смещенные императоры»</p>	Конспект
3	<b>Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство</b>	13	<p>1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Оли Лялиной «Лето»</p> <p>2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Джона Ипполито, Кита Фрэнка, Дженет Коэн. «Ненадежный архивариус»</p>	Конспект

4	<b>Тема 4. Цифровая виртуальная реальность</b>	13	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Шарлотты Дэвис «Осмос»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Агнес Хегедюш «Театр памяти VR»</li> </ol>	Конспект
5	<b>Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка</b>	13	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Питера д'Агостино VR/RV «Рекреационный вагончик в виртуальной реальности»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Голана Левина «Сюита аудиовизуального окружения»</li> </ol>	Конспект
6	<b>Тема 6. Телеприсутствие и личность</b>	13	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Кена Голдберга и Джозефа Сантарромана «Телесад»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Масаки Фудзихата «Свет в Сети»</li> </ol>	Конспект
7	<b>Тема 7. Нарративные среды</b>	13	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Брэдфорда Пейли. «TextArc»</li> <li>2. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Камиллы Аттербэк и Роми Акитува «Текстовой дождь»</li> </ol>	Конспект
8	<b>Тема 8. Игры, активизм и хактивизм</b>	14	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Найти главные и второстепенные элементы активизма в работе Анны-Марии Шляйнер, Джоан Леандр, Броди Кондона «Выстреливаем пузыри любви»</li> <li>2. Определить направление и основные ассоциации в работе Etoy «Война игрушек»</li> </ol>	Конспект

9	<b>Тема 9. Локативные медиа и публичный интерактив</b>	14	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Марины Цурковой и Скотта Патерсона, «PDPal»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Джулиан Бликер «WiFi.ArtCache» 2003. Арт-объекты (флеш-анимация),</li> </ol>	Конспект
10	<b>Тема 10. Дополненная реальность и социальные медиа</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать визуализацию Габриэля Сеа, Андреса Бурбано, Камило Мартинеса и Алехандро Дуке «BereBere»</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуализацию Уилла Паппенхаймера, Джона Крейга Фримена «Расширение SFMOMA»</li> </ol>	Конспект
11	<b>Тема 11. Происхождение цифрового перформанса</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Скотта Снйббе. «REWORK» – (Ремикс Филипа Гласса)</li> <li>2. Фрагментарно разобрать визуализацию Донато Манчини, Джереми Оуэна Тёрнера «AVATARA»</li> </ol>	Конспект
12	<b>Тема 12. Футуризм и ранний авангард</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Фрагментарно разобрать картину «Перформеры Igloo для Winter Space»</li> <li>2. Выстроить логические связи между «Manifesto of Futurist Playwrights» и работой «Dumb Type pH» (1990).</li> </ol>	Конспект
13	<b>Тема 13. Дзига Вертов</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Исследовать раннее творчество Дзиги Вертова в историческом контексте.</li> <li>2. Проследить использование геометрических, научных и формальных систем как приём в работах Дзиги Вертова</li> </ol>	Конспект
14	<b>Тема 14. Перенос фильма в пространство театра</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Исследовать мультимедийный дизайн Фридриха Кислера для Берлинской постановки “P.U.P.” (Россумские Универсальные Роботы, 1921)</li> <li>2. Придумать свой вариант использования «экрана» в спектакле</li> </ol>	Конспект

15	<b>Тема 15. Laterna Magika и “Хэппенинги” 1950-ых</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислить работы Laterna Magika, совмещающие театр и видео</li> <li>2. Разобрать фрагментарно хэппенинг по собственному выбору</li> </ol>	Конспект
16	<b>Тема 16. Мультимедийный спектакль - перформанс</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определить главную цель мультимедиа в работе над мюзиклом «Продюсеры» в театре «ET SETERA»</li> <li>2. Назвать основные составляющие спектакля-перформанса</li> </ol>	Конспект
17	<b>Тема 17. ММТ в современной сценографии</b>	5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проследить становление новых технологий в сценографии любимого театра.</li> <li>2. Проанализировать постановку Андрея Могучего "Три толстяка» в контексте темы</li> </ol>	Конспект
18	<b>Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф</b>	6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислить основные визуальные инновации в современном кинематографе</li> <li>2. Перечислить основные звуковые инновации в современном кинематографе</li> </ol>	Конспект
	<b>Тема 19. Дополненная реальность в ивент индустрии</b>	8	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: Stadium Augmented Reality Experience :: Google – Orange «Визуальные примеры AR» (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты)</li> <li>2. «Визуальные примеры AR» Просмотр на смартфоне: <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</li> </ol>	Конспект
	<b>Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга</b>	8	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Просмотр на мониторе: <a href="http://big-team.org/programms/5-porokov-komandy">big-team.org/programms/5-porokov-komandy</a> (<a href="http://big-team.org/programms/5-porokov-komandy/">http://big-team.org/programms/5-porokov-komandy/</a>)</li> </ol>	Конспект

			<p>2. Просмотр на смартфоне:  <a href="https://yadi.sk/i/rovtaWPPlOkUvA">https://yadi.sk/i/rovtaWPPlOkUvA</a>  (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	
	<b>Тема 21. Игровы приложения в ивент индустрии</b>	8	<p>1.Просмотр в соц. сети «ВК»  <a href="https://vk.com/supereventgames">https://vk.com/supereventgames</a>  Выбрать от двух до пяти приложений и обосновать свой выбор.</p> <p>2. Просмотр на смартфоне:  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=21&amp;v=RUFHTSGOZSk&amp;feature=emb_logo</a></p>	Конспект
	<b>Тема 22. Высокоскоростной 3D-мэппинг</b>	8	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе:  <a href="https://event.ru/instruments/dynaflash-v2-vyisokoskorostnoy-3d-mepping-za-granyu-realnosti/">https://event.ru/instruments/dynaflash-v2-vyisokoskorostnoy-3d-mepping-za-granyu-realnosti/</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне:  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=QDppJ9NWtaE&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=QDppJ9NWtaE&amp;feature=emb_logo</a> (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	Конспект
	<b>Тема 23. Инструментарий для создания видео и гиф</b>	8	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе:  <a href="https://www.canva.com/ru_ru/vozmozhnosti/">https://www.canva.com/ru_ru/vozmozhnosti/</a></p> <p>2. Самостоятельно создать пример, используя бесплатное приложение: <a href="https://crello.com/ru/">https://crello.com/ru/</a></p>	Конспект
	<b>Тема 24. Интерактивные технологии ивент индустрии</b>	8	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе:  <a href="https://event.ru/instruments/sekretyi-uspeha-kak-interaktivnyie-navigatsii-menyayut-sferu-delovyyih-meropriyatiy/">https://event.ru/instruments/sekretyi-uspeha-kak-interaktivnyie-navigatsii-menyayut-sferu-delovyyih-meropriyatiy/</a> (Определить секреты навигации)</p>	Конспект



			<p>2. Просмотр на смартфоне:  <a href="https://event.ru/reports/pobediteli-premii-sobyitie-goda-2019-interaktivnyi-immersivnyi-spektakl-velikaya-noch/">https://event.ru/reports/pobediteli-premii-sobyitie-goda-2019-interaktivnyi-immersivnyi-spektakl-velikaya-noch/</a>  (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	
	<b>Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективности</b>	8	<p>1. Выбрать от двух до пяти ходов и обосновать выбор:  <a href="https://event.ru/trips/9-pr-instrumentov-dlya-povyisheniya-effektivnosti-meropriyatiya/">https://event.ru/trips/9-pr-instrumentov-dlya-povyisheniya-effektivnosti-meropriyatiya/</a></p> <p>2.Просмотр  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&amp;v=tLh1WxywfiU&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&amp;v=tLh1WxywfiU&amp;feature=emb_logo</a> (План –конспект с тремя главными пунктами)</p>	Конспект
	<b>Тема 26. Технологичное шоу дронов</b>	8	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе:  <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=qtT_OZ3A854&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&amp;v=qtT_OZ3A854&amp;feature=emb_logo</a> (Определить осн. инструменты, охарактеризовать акценты)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iz1w9EuIzEI">https://www.youtube.com/watch?v=iz1w9EuIzEI</a>  (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	Конспект
	<b>Тема 27. Тренды цифровых технологий мировой индустрии в инвент</b>	9	<p>1. Выбрать 2 из 10 трендов будущего. Обосновать выбор.  <a href="https://event.ru/overviews/10-tehnologicheskikh-event-trendov">https://event.ru/overviews/10-tehnologicheskikh-event-trendov</a></p> <p>2. Просмотр и план-конспект с полным структурным разбором осн. тенденций тех.развития индустрии:  <a href="https://pogumax.ru/article_event_trendy">https://pogumax.ru/article_event_trendy</a></p>	Конспект

**7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

**7.1. Виды контроля и аттестации, формы оценочных средств**

№ пп	Вид контроля и аттестации	№ и наименование блока (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Количество баллов
			Форма	Количество вопросов в задании	Количество независимых вариантов	
1	Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций по темам Раздела 1	Раздел 1. Цифровое искусство	Сдача практической работы, конспект по темам	2	20	30 (Сдача практической работы – 20 баллов, сдача конспект по темам – 10 баллов)
2	Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций по темам Раздела 1	Раздел 1. Цифровое искусство	Сдача практической работы, конспект по темам	2	20	30 (Сдача практической работы – 20 баллов, сдача конспект по темам – 10 баллов)
3	Промежуточная аттестация		Вопросы к зачету для промежуточной аттестации.	3	20	20-40
4	Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций по темам Раздела 2	Раздел 2. Цифровые и проекционные технологии в театре, инсталляции, на телевидении, в кинематографе	Сдача практической работы, конспект по темам	2	20	30 (Сдача практической работы – 20 баллов, сдача конспект по темам – 10 баллов)
5	Рубежный контроль уровня усвоения	Раздел 2. Цифровые и проекционные технологии в	Сдача практической работы, конспект по	2	20	30 (Сдача практической работы – 20 баллов,

	обучающимся компетенции по темам Раздела 2	театре, инсталляции, на телевидении, в кинематографе	темам			сдача конспект по темам – 10 баллов)
3	Рубежный контроль уровня усвоения обучающимся компетенции по темам Раздела 3	Раздел 3. Цифровые и проекционные технологии в режиссёрских проектах ивент индустрии	Сдача практической работы, конспект по темам	2	20	30 (Сдача практической работы – 20 баллов, сдача конспект по темам – 10 баллов)
4	Рубежный контроль уровня усвоения обучающимся компетенции по темам Раздела 3	Раздел 3. Цифровые и проекционные технологии в режиссёрских проектах ивент индустрии	Сдача практической работы, конспект по темам	2	250	30 (Сдача практической работы – 20 баллов, сдача конспект по темам – 10 баллов)
5	Промежуточная аттестация		Вопросы к экзамену для промежуточной аттестации.	3	25	20-40

**Текущий контроль и его формы:** Текущий контроль проводится в ходе занятий с целью определения степени усвоения учебного материала, своевременного вскрытия недостатков в подготовке студентов и принятия, необходимых мер по совершенствованию методики преподавания дисциплины, организации работы студентов в ходе занятий и оказания им индивидуальной помощи.

Текущий контроль осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования студентов, проверки результатов самостоятельной работы.

Его основными формами являются: устный опрос; письменный опрос; компьютерное тестирование; практическое задание и т.п.

Отдельно могут оцениваться личностные качества студента (аккуратность, исполнительность, инициативность) – работа в аудитории, своевременная сдача отчетов и письменных домашних заданий.

**Рубежный контроль и его формы:** Рубежный контроль проводится после изучения определенного раздела учебной дисциплины, объединяющего соответствующие темы. Форма рубежного контроля – контрольные вопросы и практическое задание.

**Форма промежуточной аттестации (экзамен):** экзамен, который оформляется по результатам выполнения предусмотренных рабочей программой контрольных мероприятий (рубежных контролей и промежуточной аттестации).

## **7.2. Примеры оценочных средств рубежного контроля и промежуточной аттестации по дисциплине**

1. Этимология термина «медиаискусство».
2. Основные этапы развития «цифрового искусства».
3. Реконтекстуализация через заимствование в мультимедиа.
4. Рекламная эстетика «изображения».
5. Визуализация «процесса» в новых медиа.
6. Аниме как форма поп-культуры.
7. Эстетика цифровой композиции.
8. Гибридное изображение и трансмутация в новых мультимедийных технологиях (ММТ).
9. Трансфизический аспект виртуальной среды.
10. Новый уровень овеществления информации, передаваемой цифровым способом.
11. Сложная интерактивность в цифровом искусстве.
12. Формальные категории цифрового искусства.
13. Создание «пространства» для художественных решений с помощью ММТ.
14. Возможности комбинирования и перестроения элементов в ММТ.
15. Слияние коммерции и искусства в ММТ.
16. Онлайн-художественные проекты.
17. Проект «Компьютерный театр» 1997г.
18. Концепции виртуальной реальности в ММТ.
19. Звуковой ландшафт и музыкальная геометрия в режиссуре.
20. Телеприсутствие в искусстве сетевого перформанса.
21. Ассоциативные связи в рамках гипертекста.
22. Формы хактивизма и активизма в играх цифрового искусства.
23. Технология дополненной реальности в ММТ.
24. Корни цифрового перформанса.
25. Взаимосвязь между живыми съемками и статичными цифровыми хронографическими формами.
26. Теория Вертова Киноки (или “Кино-Глаз”).
27. Экспериментальные практики Антонена Арто.
28. Фабрика Эксцентрического Актёра (ФЭКС).
29. Комбинация театра и видео Эрвина Пискатора.
30. Мультимедийный театр Laterna Magika.

### **Для промежуточной аттестации:**

Оценка знаний обучающихся осуществляется в баллах в комплексной форме с учётом:

- оценки по итогам рубежных контролей (от 40 до 60 баллов);
- оценки итоговых знаний в ходе промежуточной аттестации (от 20 до 40 баллов).

Ориентировочное распределение максимальных баллов по видам отчетности

<b>№</b>	<b>Виды отчётности</b>	<b>Баллы</b>
1	Посещение лекций, наличие конспекта	до 10
2	Работа на практических занятиях	до 10
3	Выполнение самостоятельной работы	до 10
4	Выполнение заданий 2 рубежных контролей	до 30 (до 30 баллов за 1 р.к. Вычисляется среднеарифметическое значение)
5	Результаты промежуточной аттестации	20 - 40
	<b>Итого</b>	<b>100</b>

Зачет проводится по 40 бальной шкале. Минимальная сумма баллов – 20, максимальная – 40.

Минимальная сумма баллов по итогам рубежных контролей – 40, максимальная – 60 (один рубежный контроль – до 30 баллов). При проведении рубежного контроля учитывается текущая успеваемость и результаты тестирования (вычисляется среднее арифметическое от сложения баллов за выполнение заданий рубежных контролей – тестирования).

На основе окончательно полученных баллов (сумма баллов, набранных в результате рубежных контролей, и баллов, полученных в результате выполнения контрольных заданий промежуточной аттестации) успеваемость обучающихся в семестре определяется следующими оценками: «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» и на основании выставляется зачет.

При этом действует следующая итоговая шкала:

- менее 60 баллов – незачтено (оценка «неудовлетворительно»);
- от 60 до 73 баллов – зачтено (оценка «удовлетворительно»);
- от 74 до 89 баллов – зачтено (оценка «хорошо»);
- от 90 до 100 баллов – зачтено (оценка «отлично»).

### **7.3. Критерии оценок знаний по дисциплине**

#### ***«Отлично»***

Теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Студент полностью усвоил программный материал. Глубоко знает и самостоятельно излагает содержание вопросов, а также знает основную и дополнительную литературу по теме. Ответ построен на уровне самостоятельного мышления, знания вопроса и всей темы. Материал излагается логически последовательно и полно, с элементами творческого мышления. Умеет самостоятельно делать общие выводы.

#### ***«Хорошо»***

Теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Студент проявил твердое знание программного материала и самостоятельность мышления. Показал знание предусмотренной программой литературы. Продемонстрировал умение применять свои знания к анализу современной действительности. Показал умение выделить главное, делать выводы и обобщения. Возможны пробелы в усвоении второстепенных вопросов.

#### ***«Удовлетворительно»***

Теоретическое содержание дисциплины освоено частично, некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному.

Студент усвоил лишь основную часть программного материала, в общем знаком с рекомендованной литературой. Ответ студента строится на уровне репродуктивного мышления с нарушением логики изложения материала. Испытывает значительные затруднения в применении знаний к анализу современной действительности. Студент не умеет ответить на дополнительные вопросы, связанные с материалом ответа.

### **«Неудовлетворительно»**

Теоретическое содержание дисциплины освоено частично, необходимые практические навыки не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено. Студент не знает основного содержания рекомендованной литературы, допускает существенные ошибки в освещении поставленных вопросов. Не может увязывать материал с современностью.

Ориентировочное распределение максимальных баллов по видам отчетности

### **7.4. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков**

1. Понятия «новые медиа» и «цифровой перформанс».
2. Цифровые и проекционные технологии в режиссуре театра.
3. Цифровые и проекционные технологии в режиссуре телевидения.
4. Цифровые и проекционные технологии в кинорежиссуре.
5. Цифровые и проекционные технологии в сценографии.
6. Художественные практики, возникшие в середине 90-х годов (digital art).
7. Мультиэкранный видеоарт.
8. Способы видеомэппинга.
9. Концепция пространства Фридриха Кислера.
10. Новый сценический жанр и сегментная сцена Эрвина Пискатора.
11. Первый опыт интерактивного взаимодействия актера и анимированного персонажа.
12. Гордон Паск, «Musicolor» технологии 50-х.
13. «Новый Театр» Майкла Кирби.
14. Концепция диалогического мультимедийного произведения Фэдре Белл.
15. Элементы гибридных продуктов современной мультимедийной проекции.
16. Области применения светодиодных экранов.
17. Возможности профессиональных лазерных систем в создании зрелища.
18. Использование средств мультимедиа для решения технических и творческих задач традиционного театра.
19. Оригинальные средства выразительности, возможные только при использовании мультимедиа.
20. ММТ в работе над мюзиклом «Продюсеры» в театре «ET SETERA», цели и задачи.
21. Использование персональных мониторов в работе над мюзиклом «Продюсеры», цели и задачи.
22. Голографическая техника на сцене и на эстраде. Элементы.
23. Скульптурно-объемные и комбинированные приемы цифровой проекции.
24. Голограммы гастролы «ушедших звезд». Причины непопулярности.
25. Практическое применение ММТ в сценических и экранных зрелищах.

### **8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

#### **Основная литература**

1. Кумова, С. В. Современные технологии цифрового медиадизайна [Электронный ресурс]: учебное пособие / С. В. Кумова. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 207 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76512.html>

#### **Дополнительная литература**

1. Овчинникова И. Театр и цифровая революция М., 2005. – 234 с.
2. Разлогов К. Не только о кино. М., 2009. – 178 с.
3. Стив Диксон История Новых Медиа в Театре, Спектакле, Инсталляции. М.: Искусство, 2008. – 289 с.

4. Рафаэл, Гонсалес Цифровая обработка изображений [Электронный ресурс] / Гонсалес Рафаэл, Вудс Ричард; пер. Л. И. Рубанов, П. А. Чочиа; под ред. П. А. Чочиа. — Электрон. текстовые данные. — М.: Техносфера, 2012. — 1104 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26905.html>

#### **Интернет-ресурсы**

Электронная библиотека диссертаций. <http://www.dissertcat.com/>

Библиотека знаний. URL: <http://knowledge.allbest.ru/>

Видеомэппинг. URL: <http://russianvisualartists.ru/video-mapping-2/>

Цифровые поверхности. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=p7LKIWfaZDg>

3D Технологии. URL: <http://letitshow-production.ru/proekti/pola-negri>

Голограммная технология. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ny656CPUoTo>

«ET SETERA». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ny656CPUoTo>

Электронно-библиотечная система "ЭБС IPRBooks" <http://www.iprbookshop.ru>

#### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

После чтения вводной преподаватель обязан ознакомить студентов:

- планами практических занятий и методикой их проведения;
- с вопросами для самостоятельной работы и методикой контроля за их изучением;
- с вопросами, критериями сдачи зачета и методикой проведения;

Для выполнения поставленных задач студент:

- осуществляет подбор необходимой учебной, научной, учебно-методической литературы и первоисточников (дается в Программе курса или на очередной лекции);
- прочитывает отобранную литературу по каждому вопросу, а затем составляет конспект или тезисы ответа.
- отчитывается об изучении вопросов на консультациях, при выполнении контрольных работ и других форм текущих и остаточных знаний.

Условиями для успешной самостоятельной работы являются:

1. Целеустремленность и сознательная активность:

- а) осознанная постановка цели, конкретизация своих задач на самостоятельную работу,
- б) выбор способа действий, средств,
- в) волевые усилия,
- г) анализ сделанного, постановка новых задач.

2. Систематичность и планомерность.

Формы и методы изучения и конспектирования работ.

В работе над литературой можно выделить 3 этапа:

1. Ознакомительный, в ходе которого вы знакомитесь с каталогом библиотеки, делаете выборку к теме, заказываете литературу в библиотеке. (Учебники, учебные пособия, разработки тем планов, первоисточники и т.д.)

2. Этап чтения литературы.

К чтению есть определенные требования:

- 1) систематичность чтения, т.е. читать не от раза к разу, а ежедневно, желательно с записями в тетрадях и со своими итоговыми выводами (резюме).
- 2) Осмысленность чтения, т.е. надо овладевать понятийным аппаратом.
- 3. Этап ведение рабочих записей.

а) можно вести т. н. тематические тетради, в которых делать выписки к определенным темам, а также вести доработку лекций на полях или в самом тексте.

б) основными формами записи прочитанного могут быть: план, тезисы, конспект.

І. Составление плана прочитанного. Запись в форме плана означает перечисление главных вопросов. В результате получается как бы сжатая схема изучаемого материала. Несколько иначе выглядит развернутый план. Его назначение не только зафиксировать главное в тексте, но и дать необходимое обоснование этой мысли, (цифровые данные, интересные

выражения, факты). Причем вопросы плана можно изложить и своими словами и словами автора.

II. Весьма ценным видом записи при чтении являются тезисы. (Основные положения, утверждения от греческого "Teas" - утверждаю). Тезисы составляют промежуточное положение между планом и конспектом. В них кратко дается основное содержание книги. Перед тем, как записывать тезисы, прочитанный текст разделяют на небольшие части - разделы, параграфы или же абзацы в соответствии с планом и затем формулируют сущность прочитанного своими словами, как бы отвечая на вопрос: что именно здесь утверждает, защищает автор. Тезисы позволяют в краткой форме записать обобщение и выводы о прочитанном. Тезисы называются простыми, если выписанные мысли ничем не подтверждаются и сложными, если они подкрепляются доводами, аргументами.

Следовательно, при составлении тезисов необходимо глубоко продумать, понять содержание книги, статьи, уметь выделить основные положения и кратко их сформулировать.

III. Составление конспекта прочитанного - это наиболее сложный и содержательный метод записывания при работе с книгой, потому что он объединяет в себе все виды записи и вместе с тем представляет собой нечто более цельное и своеобразное. Конспект книги (от лат. "коспектус" - обзор) - это краткое, последовательное изложение основного содержания книги, лекции, записанное в последовательной форме, и освобожденное от повторений и т. д. В тоже время в конспекте следует привести, помимо основных мыслей автора, выписки и цитаты, подтверждающие основные положения и выводы, вытекающие из книги. Некоторым, начинающим работать с книгой, кажется, что на конспектирование уходит много времени. Однако нужно понять, что творческие записи в виде конспекта, экономят время, способствуют глубокому изучению материала. Требуемое для конспектирования время будет неуклонно уменьшаться по мере приобретения навыков чтения и краткого изложения прочитанного.

Ценность конспекта повышается, когда в нем содержится не только краткий пересказ произведения, но и собственные мысли, когда конспект является плодом раздумий его составителя. (Нужно тоже делать выход на современность).

Методика записей:

1. Записывать следует самое главное и по возможности наиболее кратко (запись должна быть сжата и лаконична).
2. Начинать запись надо с тщательно проверенных библиографических данных:
  - фамилия и инициалы авторов,
  - название книги или статьи (полное),
  - место и год издания, издательство и т. д.
  - номера журнала или выпуска,
  - краткий исторический очерк времени написания книги и т. д.
3. В тетрадях рекомендуется оставлять широкие поля для последующих вставок, дополнений, записей своих мыслей.
4. Записи должны делаться только после окончания чтения данной книги.

## **10. Материально-техническое обеспечение, необходимое для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

При освоении дисциплины используются учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Перечень основного оборудования: специализированная учебная мебель, технические средства обучения, учебно-наглядные пособия.



Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

**11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая список программного обеспечения и информационных справочных систем**

Список программного обеспечения

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Microsoft Windows 10
2. Microsoft Office 2010 (Word, Excel, PowerPoint)
3. Access 2013 Acdbc

**Свободно-распространяемое или бесплатное программное обеспечение**

1. Microsoft Security Essentials
2. 7-Zip
3. Notepad++
4. Adobe Acrobat Reader
5. WinDjView
6. Libreoffice (Writer, Calc, Impress, Draw, Math, Base)
7. Scribus
8. Moodle.

**Справочные системы**

1. Справочно-правовая система «КОНСУЛЬТАНТ»
2. Система проверки на заимствования «ВКР-ВУЗ»
3. Культура. РФ. Портал культурного наследия
4. Культура России. Информационный портал

**12. Материально-техническая база, рекомендуемая для адаптации электронных и печатных образовательных ресурсов для обучающихся из числа инвалидов**

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности.