

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

51.04.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников
Программа магистратуры: Теория и практика режиссуры театрализованных
представлений и праздников

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 51.04.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников.

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 51.04.05 Режиссура театрализованных представлений и праздников, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06.12.2017 № 1187

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 № 2

Заведующий кафедрой  М.Ю. Сапрыкина

Представители работодателя:

Согласовано:

Государственное автономное учреждение Республики Крым
«Симферопольский госцирк им. Б.Тезикова».

Директор-художественный руководитель



 /Б. Б. Тезиков/


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.Вашенко

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, промежуточная аттестация – 24 часа.

Для заочной формы обучения аудиторные занятия – 68 часов, самостоятельная работа – 238 часов, промежуточная аттестация – 12 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-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	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-2 Способен разрабатывать основные концепции и предлагать инновационные идеи для театрализованных представлений и праздников и других форм праздничной культуры, основываясь на изучении	основной понятийный аппарат, используемый при создании мультимедийных произведений; теорию режиссуры мультимедиа; общие и специфические признаки режиссерского творчества в сценических и	использовать арсенал выразительных средств и современных технологий; профессионально анализировать и оценивать готовые мультимедийные произведения; использовать знания в практической работе.	методами построения зрелища в новых формах, использующих мультимедийные технологии.

отечественного и зарубежного опыта	экранных искусствах.		
---------------------------------------	-------------------------	--	--

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
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)						
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
Промежуточная аттестация						
Зачет (Зач)						
Экзамен (Экз)		24				
Курсовая работа (Кур)						
Контрольная работа (КР)		72		36		36
Общая трудоемкость	9 ЗЕТ	324		144	72	108

Для заочной формы обучения

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры			
			1	2	3	4
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)						
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
Промежуточная аттестация						
Экзамен (Экз)		12				

Курсовая работа (Кур)						
Контрольная работа (КР)			18		9	9
Общая трудоемкость	9 ЗЕТ	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

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание дисциплины по темам
1	Раздел 1. Цифровое искусство	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	Раздел 2. Цифровые и проекционные технологии в театре, инсталляции, на телевидении, в кинематографе	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	Раздел 3. Цифровые и проекционные технологии в режиссёрских проектах ивент индустрии	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	Раздел 1. Цифровое искусство		36/8		36/8	32/119
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
	Раздел 2. Цифровые и проекционные технологии в театре, инсталляции, на телевидении, в кинематографе		18/12	4/2	18/12	32/46
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

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

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

1	Тема 1. Цифровые технологии как инструмент	Л -4 Пр - 4	<p>Лекция 1-2</p> <p>1.1 Уровни манипулирования в цифровом искусстве</p> <p>1.2 Цифровое формирование изображений</p> <p>1.3 «Природа» цифровой реальности</p> <p>1.4 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p>1.5 Многозначность визуального образа.</p> <p>1.6 Преимущество мультимедийного представления информации</p> <p>Практическое занятие 1-2</p> <p>1.1 Наложение и слияние визуальных пластов (фрагментарный разбор)</p> <p>1.2 Создание гиперреальности (фрагментарный разбор)</p> <p>1.3 Механизмы дополненной реальности (фрагментарный разбор)</p> <p>1.4 Компьютерные алгоритмы фрактальных и спиральных мутаций (фрагментарный разбор)</p> <p>1.5 Визуализация знаковых систем (фрагментарный разбор)</p> <p>1.6 Эстетика цифровой композиции и концепции цифровой телепортации (фрагментарный разбор)</p>
2	Тема 2. Цифровые технологии как медиум	Л -4 Пр - 4	<p>Лекция 3-4</p> <p>2.1 Дистанционные интервенции</p> <p>2.2 Виртуальные артефакты</p> <p>2.3 Форма как художественный концепт</p> <p>2.4 Пассивная и активная коммуникация медиа</p> <p>2.5 Формирование каналов коммуникации средствами медиа</p> <p>2.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте</p> <p>Практическое занятие 3-4</p> <p>2.1 Интерактивность (фрагментарный разбор)</p> <p>2.2 Вовлечение (фрагментарный разбор)</p> <p>2.3 Динамизм (фрагментарный разбор)</p> <p>2.4 Адаптивность (фрагментарный разбор)</p> <p>2.5 Формализация цифровых артефактов (фрагментарный разбор)</p> <p>2.6 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	Тема 7. Нарративные среды	Л -4 Пр – 4	Лекция 13-14 7.1 Понятие «гипертекст» 7.2 Гипермедийные приложения 7.3 Возможности цифрового медиума 7.4 Проблема пространства в феноменологической и семиологической традициях 7.5 Индивидуальный стиль и атмосфера 7.6 Проекция развития цифровых технологий в тематическом контексте Практическое занятие 13-14 7.1 Технологические условности гипертекста (фрагментарный разбор) 7.2 Игра знаков, интертекстуальность, отсутствие завершенности в гипермедиа (фрагментарный разбор) 7.3 Архитектура пространства как метафора (фрагментарный разбор) 7.4 Архитектура пространства как процесс изучения (фрагментарный разбор) 7.5 Нелинейных нарративы «Грамматрона» (фрагментарный разбор) 7.6 Гипермедийные нарративы в интерактивном видео (фрагментарный разбор)
8	Тема 8. Игры, активизм и хакивизм	Л - 4 Пр – 4	Лекция 15-16 8.1 Парадигмы «цифровой революции» 8.2 Корпоративные модели в искусстве активизма; 8.3 Творческие интервенции хакивизма 8.4 Мониторинг социальных медиа 8.5 Симуляция коллективной идентичности 8.6 Мотивация хакивизма в игровом поле Практическое занятие 15-16 8.1 Создание многопользовательских сред (фрагментарный разбор) 8.2 Роль и точка зрения в игре (фрагментарный разбор) 8.3 Десять игровых сценариев проекта Натали Букчин как стадии развития компьютерных игр (фрагментарный разбор) 8.4 Тактический активизм в структуре СМИ (фрагментарный разбор) 8.5 «Театр электронных возмущений» с сетевым программным продуктом FloodNet (фрагментарный разбор) 8.6 Защита медийной информации в контексте реконфигурации публичного пространства (фрагментарный разбор)

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	Тема 11. Происхождение цифрового перформанса	Л -2 Пр – 2	Лекция 20 11.1 Предпосылки возникновения цифрового перформанса 11.2 «Световые пьесы» Оскара Шлеммера (Oskar Schlemmer) 11.3 Принципы немецкого Баухауса Практическое занятие 20 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	Тема 12. Футуризм и ранний авангард	Л -2 Пр – 2	Лекция 21 12.1 Мультимедийное слияние форм в творчестве новаторов от искусства 20 века 12.2 Принципы синтетического театра 1916 12.3 Искусство манифестов Практическое занятие 21 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	Тема 13. Дзига Вертов	Л -2 Пр – 2	Лекция 22 13.1 Краткая биография и фильмография 13.2 Теория Вертова Киноки или «Кино-Глаз» 13.3 Влияния теории Вертова на развитие мультимедиа в искусстве Практическое занятие 22 13.1 «Человек с киноаппаратом» структурный разбор фильма 13.2 «Киноглаз» структурный разбор фильма 13.3 «Колыбельная» структурный разбор фильма

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

17	Тема 17. ММТ в современной сценографии	Л -2 Пр – 2	Лекция 26 17.1 Сценография реального и виртуального пространства 17.2 Сценография ретро-пространства при помощи мультимедийных технологий 17.3 Технологическая избыточность в сценографии Практическое занятие 26 17.1 Постановка оперы Р. Вагнера «Летучий голландец» (1998 г., режиссер Т. Чхеидзе, художник Г. Цыпин) (фрагментарный разбор) 17.2 Проекты режиссера А. Могучего и сценографа А. Шишкина «Изотов» и «Кракатук» (фрагментарный разбор) 17.3 Постановка А. Белова «Продюсеры» в театре Александра Калягина «Et Setera» (фрагментарный разбор)
18	Тема 18. Технологии, меняющие кинематограф	Л -2 Пр – 2	Лекция 27 18.1 Мультимедийные технологии в кинематографе 18.2 Эволюция киноязыка с развитием компьютерных технологий 18.3 Нейросети меняющие кинематограф Практическое занятие 27 18.1 Творчество Роберта Земекиса (обзор и аналитика) 18.2 Творчество Д. Лукаса, С. Спилберга, К. Нолана в контексте эволюции киноязыка (общий обзор) 18.3 Кинозал ScreenX (обзор и аналитика)
4 семестр			
10	Тема 19. Дополненная реальность в инвент индустрии	Л -2 Пр – 2	Лекция 28 19.1 Система оптического тренинга 19.2 Трансляция на экран 19.3 Приложения на смартфоне Практическое занятие 28 19.1 Метки и коды 19.2 Камера и софт 19.3 Искусственный интеллект
11	Тема 20. Цифровые технологии на службе тимбилдинга	Л -2 Пр – 2	Лекция 29 20.1 Квест плюс игра 20.2 Командные «барьеры» 20.3 Адаптация к цифровым коммуникациям Практическое занятие 29 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 30 21.1 Командные задачи и мотивации 21.2 Универсальные геймификации 21.3 Вариативность «правил игры» Практическое занятие 30 21.1 Структурный разбор «Mapdash» 21.2 Структурный разбор «Scavify» 21.3 Структурный разбор «GooseChase»
13	Тема 22. Высокоскорос тной 3D- мэппинг	Л -2 Пр – 2	Лекция 31 22.1 Новое поколение 3Д-арта 22.2 Системы отслеживания движения в мэппинге 22.3 Разработки и модификации DynaFlash v2 Практическое занятие 31 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 Пр – 2	Лекция 32 23.1 Психологическая эффективность визуализации 23.2 От шаблона к импровизации 23.3 Знаковые принципы передачи информации Практическое занятие 32 23.1 Уникальные функции Adobe Spark 23.2 Инфографика с PictoChart 23.3 Gif-файлы с помощью gifs.com
15	Тема 24. Интерактивн ые технологии ивент индустрии	Л -2 Пр – 2	Лекция 33 24.1 Возникновение «sharing economy» 24.2 Новы форматы в ивент индустрии 24.3 Перспективы использования цифровых и проекционных технологий в новых форматах Практическое занятие 33 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	Л -2 Пр – 2	Лекция 34 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» Практическое занятие 34 25.1 Создание образа, иллюстрирующего тему 25.2 Настройка таргетированной рекламы 25.3 Кросс-промо с компаниями-партнёрами

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

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
2 семестр			
1	Тема 1. Цифровые технологии как инструмент	Л -2	Лекция 1 1.1 Уровни манипулирования в цифровом искусстве 1.2 Цифровое формирование изображений 1.3 «Природа» цифровой реальности
2	Тема 2. Цифровые технологии как медиум	Л -2	Лекция 2 2.1 Дистанционные интервенции 2.2 Виртуальные артефакты 2.3 Форма как художественный концепт

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

10	Тема 10. Дополненная реальность и социальные медиа	Л -2 Пр – 2	Лекция5 10.1 Группа «Manifest.AR» 10.2 Общая концепция Web 2.0 10.3 Аватар как новая форма репрезентации; Практическое занятие 5 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	Тема 11. Происхождени е цифрового перформанса	Л -2 Пр – 2	Лекция 6 11.1 Предпосылки возникновения цифрового перформанса 11.2 «Световые пьесы» Оскара Шлеммера (Oskar Schlemmer) 11.3 Принципы немецкого Баухауса Практическое занятие 6 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	Тема 12. Футуризм и ранний авангард	Л -2 Пр – 2	Лекция 7 12.1 Мультимедийное слиянию форм в творчестве новаторов от искусства 20 века 12.2 Принципы синтетического театра 1916 12.3 Искусство манифестов Практическое занятие 7 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	Тема 13. Дзига Вертов	Пр – 2	Практическое занятие 8 13.1 «Человек с киноаппаратом» структурный разбор фильма 13.2 «Киноглаз» структурный разбор фильма 13.3 «Колыбельная» структурный разбор фильма

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

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

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)

№	Наименование темы	Кол-во ча- сов	Вопросы для самостоятельного изучения	Форма контроля выполнения самостоятельной работы
1	Тема 1. Цифровые технологии как инструмент	4	1. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Чарльза Сури «СПЛЕТНИ» 2. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Лиллиан Шварц «Мона/Лео»	Конспект
2	Тема 2. Цифровые технологии как медиум	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	Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Оли Лялиной «Лето» 2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Джона Ипполито, Кита Фрэнка, Дженет Коэн. «Ненадежный архивариус» 	Конспект
4	Тема 4. Цифровая виртуальная реальность	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Шарлотты Дэвис «Осмос» 2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Агнес Хегедюш «Театр памяти VR» 	Конспект
5	Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Питера д'Агостино VR/RV «Рекреационный вагончик в виртуальной реальности» 2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Голана Левина «Сюита аудиовизуального окружения» 	Конспект
6	Тема 6. Телеприсутствие и личность	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Кена Голдберга и Джозефа Сантарромана «Телесад» 2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Масаки Фудзихата «Свет в Сети» 	Конспект
7	Тема 7. Нарративные среды	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Брэдфорда Пейли. «TextArc» 2. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Камиллы Аттербэк и Роми Акитува «Текстовой дождь» 	Конспект

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

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

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

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

			акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)	
	Тема 27. Тренды цифровых технологий в мировой индустрии	3	<p>1. Выбрать 2 из 10 трендов будущего. Обосновать выбор. https://event.ru/overviews/10-tehnologicheskikh-event-trendov</p> <p>2. Просмотр и план-конспект с полным структурным разбором осн. тенденций тех.развития индустрии: https://pogumax.ru/article_event_trendy</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	Тема 1. Цифровые технологии как инструмент	13	<p>1. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Чарльза Сури «СПЛЕТНИ»</p> <p>2. Фрагментарно разобрать алгоритмическую картину Лиллиан Шварц «Мона/Лео»</p>	Конспект
2	Тема 2. Цифровые технологии как медиум	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	Тема 3. Цифровые технологии и сетевое искусство	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	Тема 4. Цифровая виртуальная реальность	13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Шарлотты Дэвис «Осмос» 2. Фрагментарно разобрать визуальный концепт Агнес Хегедюш «Театр памяти VR» 	Конспект
5	Тема 5. Цифровые технологии как звук и музыка	13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Питера д'Агостино VR/RV «Рекреационный вагончик в виртуальной реальности» 2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Голана Левина «Сюита аудиовизуального окружения» 	Конспект
6	Тема 6. Телеприсутствие и личность	13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Кена Голдберга и Джозефа Сантарромана «Телесад» 2. Фрагментарно разобрать звукозрительный концепт Масаки Фудзихата «Свет в Сети» 	Конспект
7	Тема 7. Нарративные среды	13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Брэдфорда Пейли. «TextArc» 2. Проанализировать и определить основные смысловые акценты в работе Камиллы Аттербэк и Роми Акитува «Текстовой дождь» 	Конспект
8	Тема 8. Игры, активизм и хакивизм	14	<ol style="list-style-type: none"> 1. Найти главные и второстепенные элементы активизма в работе Анны-Марии Шляйнер, Джоан Леандр, Броди Кондона «Выстреливаем пузыри любви» 2. Определить направление и основные ассоциации в работе Etoy «Война игрушек» 	Конспект

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

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

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

			<p>2. Просмотр на смартфоне: https://event.ru/reports/pobediteli-premii-sobyitie-goda-2019-interaktivnyi-immersivnyi-spektakl-velikaya-noch/ (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	
	Тема 25. 9 PR ходов для повышения эффективности	8	<p>1. Выбрать от двух до пяти ходов и обосновать выбор: https://event.ru/trips/9-pr-instrumentov-dlya-povyisheniya-effektivnosti-meropriyatiya/</p> <p>2.Просмотр https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=tLh1WxywfiU&feature=emb_logo (План –конспект с тремя главными пунктами)</p>	Конспект
	Тема 26. Технологичное шоу дронов	8	<p>1. Просмотр (с последующим разбором) на мониторе: https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=qtT_OZ3A854&feature=emb_logo (Определить осн. инструменты, охарактеризовать акценты)</p> <p>2. Просмотр на смартфоне: https://www.youtube.com/watch?v=iz1w9EuIzEI (Определить осн.инструменты, охарактеризовать акценты, перечислить наиболее яркие моменты визуализации)</p>	Конспект
	Тема 27. Тренды цифровых технологий мировой индустрии в инвент	9	<p>1. Выбрать 2 из 10 трендов будущего. Обосновать выбор. https://event.ru/overviews/10-tehnologicheskikh-event-trendov</p> <p>2. Просмотр и план-конспект с полным структурным разбором осн. тенденций тех.развития индустрии: https://pogumax.ru/article_event_trendy</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 обучающимся 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 обучающимся 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 экзамену для промежуточной аттестации.	3	20	20-40
4	Рубежный контроль уровня усвоения обучающимся 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

№	Виды отчётности	Баллы
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
	Итого	100

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>
2. Пол, Кристиана Цифровое искусство. — М: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2017. — 460 с. — Режим доступа: https://vk.com/wall-52526415_54795

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.dissercat.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.

I. 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.