Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.11.2026 16:59:21
Уникальный программный ключ:
ca953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»

Факультет гуманитарных и социальных наук
(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ИНТЕРАКТИВНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ
(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

50.04.01 ИСКУССТВА И ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ
(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ И МЕНЕДЖМЕНТ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ
(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Интерактивный сторителлинг в современном искусстве» входит в программу магистратуры «Креативные индустрии и менеджмент в сфере культуры» по направлению 50.04.01 «Искусства и гуманитарные науки» и изучается в 3 семестре 2 курса. Дисциплину реализует Кафедра теории и истории культуры. Дисциплина состоит из 7 разделов и 17 тем и направлена на изучение различных форм искусства для создания уникального визуального и эмоционального опыта.

Целью освоения дисциплины является обучение студентов методам и техникам создания интерактивных историй, позволяющих объединить различные формы искусства для создания уникального визуального и эмоционального опыта.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Интерактивный сторителлинг в современном искусстве» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	**Компетенция**	**Индикаторы достижения компетенции** (в рамках данной дисциплины)
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1 Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие;
ОПК-2	Способен формулировать исследовательские задачи и управлять проводимыми исследованиями в выбранной области профессиональной деятельности	ОПК-2.2 Владеет навыками подготовки научных обзоров, аннотаций, составления рефератов и библиографией по тематике проводимых исследований, приемами библиографического описания, знанием основных библиографических источников и поисковых систем;
ОПК-4	Способен к педагогической деятельности, а также к деятельности по организации процесса воспитания и обучения в образовательных организациях	ОПК-4.1 Владеет навыками организации и реализации образовательной деятельности в области искусств и гуманитарных наук, а также в междисциплинарной сфере;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Интерактивный сторителлинг в современном искусстве» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Интерактивный сторителлинг в современном искусстве».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	Информационные технологии в гуманитарных науках и смежных областях; Культура в глобальном мире; История религий России; Современные проблемы гуманитарного знания;	
ОПК-2	Способен формулировать исследовательские задачи и управлять проводимыми исследованиями в выбранной области профессиональной деятельности	Музыкальный бизнес: российский и зарубежный опыт;	
ОПК-4	Способен к педагогической деятельности, а также к деятельности по организации процесса воспитания и обучения в образовательных организациях	Социокультурное проектирование; Современные проблемы гуманитарного знания;	Преддипломная практика;

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Интерактивный сторителлинг в современном искусстве» составляет «3» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	**ВСЕГО,** ак.ч.		**Семестр(-ы)**
			3
Контактная работа, ак.ч.	*26*		*26*
Лекции (**ЛК**)	13		13
Лабораторные работы (**ЛР**)	0		0
Практические/семинарские занятия (**СЗ**)	13		13
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	*64*		*64*
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	*18*		*18*
Общая трудоемкость дисциплины	**ак.ч.**	***108***	*108*
	зач.ед.	***3***	*3*

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Введение в интерактивный сторителлинг.	1.1	Основы интерактивного сторителлинга	История развития интерактивных историй.Определение интерактивного сторителлингаОсновные принципы и концепции интерактивного сторителлинга.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Основные принципы и концепции интерактивного сторителлинга.	2.1	VR и AR в сторителлинге	Виртуальная реальность (VR) и ее применение в сторителлинге.Дополненная реальность (AR) и возможности для создания интерактивных историй.	ЛК, СЗ
		2.2	Мультимедийные инструменты	Мультимедийные инструменты и программное обеспечение для разработки интерактивных историй.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Дизайн интерактивных историй.	3.1	Принципы драматургии и их применение в интерактивных историях.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
		3.2	Создание персонажей и миров интерактивных историй.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
		3.3	Разработка сюжетной линии и выбор путей взаимодействия с пользователем.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
Раздел 4	Практические аспекты создания интерактивных историй.	4.1	Техники написания сценариев для интерактивных историй.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
		4.2	Использование звука, графики и анимации для усиления впечатления от истории.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
		4.3	Тестирование и итеративное улучшение интерактивных историй.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
Раздел 5	Интерактивные жанры и форматы.	5.1	Интерактивные кинематографические истории.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
		5.2	Интерактивные игровые истории.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
		5.3	Интерактивные книги и комиксы.	Основные принципы, лучшие примеры и практическая реализация	ЛК, СЗ
Раздел 6	Этика и ответственность в интерактивном сторителлинге.	6.1	Безопасность	Вопросы связанные с приватностью и безопасностью пользователей.	ЛК, СЗ
		6.2	Этические аспекты воздействия интерактивных историй на психологию пользователей.	Этические аспекты воздействия интерактивных историй на психологию пользователейПредставление различных культур и идентичностей в интерактивных историях.	ЛК, СЗ
Раздел 7	Проектная работа и	7.1	Создание собственного проекта	Основные принципы, работа в группе	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
	практика.		интерактивной истории от концепции до реализации.		
		7.2	Коллаборация и командная работа в процессе разработки интерактивных историй.	Основные принципы, работа в группе	ЛК, СЗ
		7.3	Презентация и обсуждение завершенных проектов перед аудиторией.	Обратная связь от преподавателя и группы	ЛК, СЗ

* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: *ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.*

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	**Оснащение аудитории**	**Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)**
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО**!

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Уткин А., Покровская Н. Белое зеркало: учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. – М.: Альпина, 2020.

2. Петрова Н. Виртуальная реальность как новый метод арт-терапии или расставание с собой, 1998.

3. Лем С. Сумма технологии. - М: Мир, 1968.

4. Лукьяненко С. Лабаринт отражений. – М.: АСТ; СПб.: Terra fantastica, 1997.

5. Сторителлинг
Пособие для начинающих
Сергей Гузенков, М, 2024

6. Сторителлинг в соцсетях. Необычный взгляд на обычные тексты, или Как написать историю, которую прочитают
Ян Орский, М., 2025

Дополнительная литература:

1. Лукьяненко С. Императоры иллюзий. – М.: Локид, 1996.

2. Дацюк С. Парадоксальные интенции свободы в Интернет, 1997.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ

на основании заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН http://lib.rudn.ru/MegaPro/Web
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» http://www.biblioclub.ru
- ЭБС Юрайт http://www.biblio-online.ru
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Троицкий мост»

2. Базы данных и поисковые системы

- электронный фонд правовой и нормативно-технической документации http://docs.cntd.ru/
- поисковая система Яндекс https://www.yandex.ru/
- поисковая система Google https://www.google.ru/
- реферативная база данных SCOPUS http://www.elsevierscience.ru/products/scopus/

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Интерактивный сторителлинг в современном искусстве».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС**!

РАЗРАБОТЧИК:

		Ворохоб Юлия Александровна
Должность, БУП	*Подпись*	*Фамилия И.О.*

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой		Берест Валерия Адлеровна
Должность БУП	*Подпись*	*Фамилия И.О.*

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Заведующий кафедрой		Градова Елена Викторовна
Должность, БУП	*Подпись*	*Фамилия И.О.*