

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Екатеринбургский государственный театральный институт»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор _____ А.А. Глуханюк

«_____» _____ 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Медиатехнологии в театре

Специальность:	52.05.02 Режиссура театра
Специализация:	Режиссер драмы
Специальность:	55.05.04 Продюсерство
Специализация:	Продюсер исполнительских искусств
Уровень образования:	Специалитет
Форма обучения	Очная, заочная

Екатеринбург

2026

Составитель:

Проректор воспитательной работе и проектной деятельности К.И. Зущик
Зав. Художественно-постановочной частью О.С. Никанорова

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры продюсерства, теории и практики исполнительских искусств

Протокол от « ____ » _____ 202 ____ г. № ____

Зав. кафедрой. _____ А.Ф. Бадаев

Согласовано:

Руководитель учебно-методического отдела _____ Т.Б. Сергеева
« ____ » _____ 202 ____ г.

1.1 ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1.1	- формирование профессиональных компетенций, связанных с разработкой и производством медиаконтента, пониманием принципов работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности, умением использовать медиатехнологии для решения задач в сфере театра.
1.2 ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:	
1.2.1	- раскрыть основные понятия и проблематику цифровых медиатехнологий, дать представление о сути предмета; - познакомить с современными цифровыми медиатехнологиями и их аппаратно-программным обеспечением, применяемым в современной практике для создания интерактивных цифровых медиапродуктов; - развить навыки работы со специальным оборудованием и программными средствами во время производства проектов на разных цифровых платформах.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
История изобразительного искусства Введение в специальность Основы режиссуры и актерского мастерства История и направления продюсерской деятельности Организационно-правовые формы организаций изобразительных искусств Экономика культуры История зарубежного театра История кинематографа Организация театрального дела Сценическая техника и технология Информационные технологии управления Информатика	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Выполнение и защита выпускной квалификационной работы Преддипломная (проектно-творческо-производственная) практика Работа с авторами Преддипломный семинар Управление проектами в сфере исполнительских искусств	

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ	
ПК-5: Способен использовать в процессе создания произведения весь спектр возможностей технологий, выбирая для конкретного проекта оптимальный вариант	
Знать	
- технологии исполнительских искусств	
Уметь	
- организовывать эффективный технологический процесс работы над произведением.	
Владеть	
- знаниями о всём спектре творческо-постановочных и технических возможностей.	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	Неделя			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	74	74	74	74
Часы на контроль	2	2	2	2
Итого	108	108	108	108

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
1.1	Введение в дисциплину «медиа технологии в театре» /Лек/	8	4	ПК-5			
1.2	Аудио- и видеоматериалы как средства театрализации событий в медиапространстве /Лек/	8	4	ПК-5			
1.3	Интерактивные медиа технологии в праздничном пространстве и представлении, направленные на активизацию аудитории /Лек/	8	4	ПК-5			
1.4	Цифровые перформансы, видеомэппинг, театр в киберпространстве. /Лек/	8	2	ПК-5			
1.5	Электронные продажи билетов, видеоконференции с актёрами. /Лек/	8	2	ПК-5			
1.6	Создание иммерсивного фото- и видеоконтента для цифровых медиапродуктов. /Пр/	8	4	ПК-5			
1.7	Работа с программным обеспечением для создания интерактивных медиапроектов (например, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Unity 3D и др.). /Пр/	8	4	ПК-5			
1.8	Онлайн-трансляции спектаклей /Пр/	8	4	ПК-5			
1.9	Обзор постановок с использованием различных технологий. /Пр/	8	4	ПК-5			
1.10	/Ср/	8		ПК-5			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы к зачету:

1. Каковы основные цели и задачи дисциплины «Медиа технологии в театре»?
2. Какие исторические этапы развития медиа технологий в театре можно выделить?
3. Какие ключевые аспекты медиа технологий влияют на современное театральное искусство?
4. Как аудиовизуальные средства изменяют восприятие театрального представления?
5. Какие технические возможности используются для интеграции аудио и видео в театральные постановки?
6. Какие примеры успешных постановок с использованием аудиовизуальных средств можно привести?
7. Какие интерактивные медиа технологии применяются в театрализованных праздниках?
8. Как интерактивные элементы вовлекают аудиторию в театральное действие?
9. Какие примеры интерактивных театральных представлений существуют и как они работают?
10. Что такое видеомэппинг и как он используется в театре?
11. Какие возможности предоставляют цифровые перформансы для театральной постановки?

<p>12. Какие преимущества и вызовы связаны с электронными продажами билетов в театре?</p> <p>13. Как видеоконференции с актёрами могут улучшить взаимодействие с аудиторией?</p> <p>14. Какие технические требования необходимы для проведения видеоконференций с актёрами?</p> <p>15. Как театр адаптируется к киберпространству и какие новые формы он приобретает?</p>
5.2. Темы письменных работ
<p>Примерный перечень эссе:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. История и эволюция медиатехнологий в театре 2. Роль медиатехнологий в современном театральном искусстве 3. Влияние медиатехнологий на восприятие театрального искусства зрителями 4. Использование видеопроекций в театральных постановках 5. Звуковое оформление и его влияние на атмосферу спектакля 6. Интеграция видео и аудиоматериалов в театральные постановки: примеры и анализ 7. Цифровые перформансы: определение и особенности 8. Технологии, используемые в цифровых перформансах 9. Влияние цифровых перформансов на традиционное театральное искусство 10. Виртуальная реальность и театр: новые горизонты 11. Использование онлайн-платформ для театральных представлений 12. Этика и правовые аспекты театра в киберпространстве 13. Организация видеоконференций в театре: технические и организационные аспекты 14. Взаимодействие с аудиторией через видеоконференции 15. Перспективы использования видеоконференций в театральных представлениях
5.3. Фонд оценочных средств
Не предусмотрено
5.4. Перечень видов оценочных средств
<p>Перечень видов оценочных средств: Контроль результатов освоения дисциплины является формой управления качеством образования. Контроль результатов освоения дисциплины осуществляется в виде текущего контроля и промежуточной аттестации (зачета/экзамена). Система текущего контроля включает:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. контроль работы студентов на лекционных занятиях и практических занятиях; 2. контроль участия в совместной работе группы; 3. контроль выполнения индивидуальных заданий; 4. контроль выполнения студентами заданий для самостоятельной работы. <p>Промежуточная аттестация осуществляется в виде зачета/экзамена, который проводится в устной либо письменной форме. Задачи промежуточной аттестации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. определить общий уровень освоения дисциплины в целом; 2. определить уровень основных знаний по каждой теме курса; 3. объективизировать результат контроля, минимизировать возможную субъективность преподавателя.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
6.1. Рекомендуемая литература	
<p>Введение в театроведение / Сост. и ответств. ред. Ю. М. Барбой. СПб., 2011.</p> <p>Барбой Ю. М. К теории театра. СПб., 2008.</p> <p>Гёббельс Х. Эстетика отсутствия. М., 2015.</p> <p>Голдберг Р. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней. М. 2013.</p> <p>Кириллова, Н. Б.; Медиакультура: теория, история, практика : учеб. пособие для студентов вузов гуманитар. специальностей.; Академический Проект : Культура, Москва; 2008 (2 экз.)</p> <p>Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017.</p>	
6.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы	
Э1	Электронно-библиотечная система (ЭБС) "Лань" https://e.lanbook.com
Э2	Национальная электронная библиотека https://rusneb.ru
Э3	Научная электронная библиотека https://elibrary.ru/defaultx.asp
6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства	
Программное обеспечение:	
1. Операционная система Windows.	
2. Офисная система OpenOffice \ Microsoft Office	
Информационные системы и платформы:	
1. Система дистанционного обучения «Moodle».	
2. Платформа для организации и проведения вебинаров «Pruffme».	
3. Платформа для организации и проведения конференций Яндекс.Телемост	

7. МТО (оборудование и технические средства обучения)

7.1 Аудитория для практических занятий и лекций:

- снабженная демонстрационным оборудованием (доска, мультимедиа проектор или ТВ, доступ в сеть Интернет), столы, стулья.

Аудитория для самостоятельной работы:

столы; стулья; компьютеры с «Интернет» и доступом в образовательную среду;

Библиотека с читальным залом:

столы; стулья; компьютеры с доступом к Интернету и доступом в образовательную среду для читателей

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)