ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
УСИЛЕННОЙ КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 3383 B100 5FAE C5B4 452F ADAE C64F 6784
Действителен: с 21 марта 2022 г. по 21 июня 2023 г.
Владелец: АНОВО "МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" в лице ректора Манюниса Альгирдаса Юозо
Дата: 13.04.2022

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Раскадровка

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

Москва
2021

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	Владение художественными и техническими средствами, способность их использовать для создания синтетического образа, фиксируемого в окончательной композиции аудиовизуального произведения, предназначенного для зрителя.	ПК – 2.4 владеет профессиональной терминологией; знаниями оборудования и технологических процессов; навыками написания режиссерского сценария, КПП, создания раскадровок и других документов и материалов, необходимых в кино- и телепроизводстве
ПК-3	Владение технологией аудиовизуального производства с учетом специализации – от написания режиссерского сценария до окончательной экранной версии произведения на материальном носителе, предназначенной для публичного	ПК – 3.1. Знает основы производства аудиовизуального продукта;

	использования	

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 2.4	ПК – 2.4	ПК – 2.4
	замысел будущего фильма, главные визуальные образы, стиль, порядок сцен и типажи актёров	построить композицию кадра, ракурсы	теоретическими знаниями с применением их на практике как установить камеры, какие выставить декорации, как расставить актеров, какие спецэффекты использовать и т.д.
Код индикатора достижения компетенции	ПК – 3.1.	ПК – 3.1.	ПК – 3.1.
	- основные этапы развития искусств и художественных направлений в XX и XXI веках	- анализировать художественный процесс XX-XXI века с позиции развития языка различных искусств и прежде всего кинематографа	- навыками сравнительного анализа; понимания исторического развития искусства

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Раскадровка» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Режиссер игрового кино», «История зарубежного и отечественного кино», «Изобразительное решение фильма» и др.

В рамках освоения программы специалитета выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: художественно-творческий, творческо-производственный.

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Режиссер игрового кино-и телефильма.

5. *Объем дисциплины*

Виды учебной работы		***Формы обучения***
		Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		3/108
Контактная работа:		54
	Занятия лекционного типа	18
	Занятия семинарского типа	36
	Промежуточная аттестация: зачет / **зачет с оценкой** / экзамен /	0.15
Самостоятельная работа (СРС)		53.85

6. *Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий*

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	**Раздел/тема**	**Виды учебной работы (в часах)**						
		Контактная работа						Самостоятельная работа
		Занятия лекционного типа		**Занятия семинарского типа**				
		Лекции	*Иные учебные занятия*	*Практические занятия*	*Семинары*	*Лабораторные раб.*	*Иные занятия*	
1.	Сценарий кинофильма	2			4			8
2.	Бит-борд	2			4			8
3.	Раскадровка	4			6			8
4.	Концепт-арт	2			4			8
5.	Доработка	2			4			8
6.	Питчинг – презентация	2			4			6
7.	Сцена. Единица истории	2			4			4
8.	Стейджинг действия	2			6			3,85
	Промежуточная аттестация	0,15						
	Итого	18			36			53,85

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	**Наименование темы (раздела) дисциплины**	**Содержание лекционного занятия**
1.	Сценарий кинофильма	Создание сценария с указаниями мест, сцен, необходимых действий и диалогов. Сценарий - вербальный план истории. Рабочий сценарий с диалогами и чертежами мизансцен, хронометражем и раскадровкой, чередованиями планов и ракурсов, звуковым оформлением, который создаётся после написания литературного сценария
2.	Бит-борд	Серия рисунков, на каждом из которых изображена отдельная сцена. С помощью бит-борда режиссер доносит свое видение до исполнительных продюсеров, инвесторов и команды.

3.	Раскадровка	.Покадровая зарисовка. Последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма. Раскадровка нужна для планирования самых разных аспектов фильма. На ранней стадии важна не столько последовательность кадров, сколько сама история. Раскадровка помогает спланировать сложные последовательности движений и позиций камеры и персонажей.
4.	Аниматик	Этап раскадровки сопровождается мокапом под названием “аниматик” (еще его называют Leica reel или Story reel). Это версия законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой, которая уже на ранней стадии производственного процесса помогает представить, как будет выглядеть фильм. Здесь должна быть более плавная последовательность кадров, чем в раскадровке, включая появление и выход персонажей из кадра. Аниматик помогает корректировать материал, пока еще есть возможность что-то изменить.
5.	Доработка	В процессе доработки сцены могут меняться местами, авторы стараются как можно лучше построить гэг или создать напряжение. Фрагменты, которые замедляют историю, должны без сожаления выкидываться. Сценарий переписывается и подгоняется под раскадровку.
6.	Питчинг – презентация	Питчинг - это презентация раскадровки, на которой изображения иллюстрируются диалогами и рассказывается что на них изображено. Презентация проходит в режиме реального времени, то есть выступление длится ровно столько, сколько идет эпизод. И режиссеру и продюсеру нужно представлять, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей.
7.	Сцена. Единица истории	Сцена - это небольшая единица истории, в которой есть конфликт. Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма. Новая идея - это новая единица истории. Каждое отдельное действие на пути к достижению цели - это единица истории. Единицы истории - это своеобразные знаки пунктуации, разделяющие последовательности действий. Разбивая историю на отдельные действия, зритель может следить за её развитием.
8.	Стейджинг действия	Стейджинг - это такой ракурс расположения героев, когда зрителям отлично видны их действия. С помощью стейджинга создаётся композиция каждого кадра, то есть то, что зритель увидит на экране. Такая задача может быть решена самыми разными способами, такими как расположение персонажа в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
1.	Сценарий кинофильма	Создание сценария с указаниями мест, сцен, необходимых действий и диалогов. Сценарий - вербальный план истории. Рабочий сценарий с диалогами и чертежами мизансцен, хронометражем и раскадровкой, чередованиями планов и ракурсов, звуковым оформлением, который создаётся после написания литературного сценария

2.	Бит-борд	серия рисунков, на каждом из которых изображена отдельная сцена. С помощью бит-борда режиссер доносит свое видение до исполнительных продюсеров, инвесторов и команды.
3.	Раскадровка	. Покадровая зарисовка. Последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма. Раскадровка нужна для планирования самых разных аспектов фильма. На ранней стадии важна не столько последовательность кадров, сколько сама история. Раскадровка помогает спланировать сложные последовательности движений и позиций камеры и персонажей.
4.	Аниматик	Этап раскадровки сопровождается мокапом под названием “аниматик” (еще его называют Leica reel или Story reel). Это версия законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой, которая уже на ранней стадии производственного процесса помогает представить, как будет выглядеть фильм. Здесь должна быть более плавная последовательность кадров, чем в раскадровке, включая появление и выход персонажей из кадра. Аниматик помогает корректировать материал, пока еще есть возможность что-то изменить.
5.	Доработка	В процессе доработки сцены могут меняться местами, авторы стараются как можно лучше построить гэг или создать напряжение. Фрагменты, которые замедляют историю, должны без сожаления выкидываться. Сценарий переписывается и подгоняется под раскадровку.
6.	Питчинг – презентация	Питчинг - это презентация раскадровки, на которой изображения иллюстрируются диалогами и рассказывается что на них изображено. Презентация проходит в режиме реального времени, то есть выступление длится ровно столько, сколько идет эпизод. И режиссеру и продюсеру нужно представлять, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей.
7.	Сцена. Единица истории	Сцена - это небольшая единица истории, в которой есть конфликт. Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма. Новая идея - это новая единица истории. Каждое отдельное действие на пути к достижению цели - это единица истории. Единицы истории - это своеобразные знаки пунктуации, разделяющие последовательности действий. Разбивая историю на отдельные действия, зритель может следить за её развитием.
8.	Стейджинг действия	Стейджинг - это такой ракурс расположения героев, когда зрителям отлично видны их действия. С помощью стейджинга создаётся композиция каждого кадра, то есть то, что зритель увидит на экране. Такая задача может быть решена самыми разными способами, такими как расположение персонажа в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры.

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Сценарий кинофильма	Создание сценария с указаниями мест, сцен, необходимых действий и диалогов. Сценарий - вербальный план истории. Рабочий сценарий с диалогами и чертежами мизансцен, хронометражем и раскадровкой, чередованиями планов и ракурсов, звуковым оформлением, который создаётся после написания литературного сценария
2.	Бит-борд	серия рисунков, на каждом из которых изображена отдельная сцена. С помощью бит-борда режиссер доносит свое видение до исполнительных продюсеров, инвесторов и команды.

3.	Раскадровка	.Покадровая зарисовка. Последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма. Раскадровка нужна для планирования самых разных аспектов фильма. На ранней стадии важна не столько последовательность кадров, сколько сама история. Раскадровка помогает спланировать сложные последовательности движений и позиций камеры и персонажей.
4.	Аниматик	Этап раскадровки сопровождается мокапом под названием “аниматик” (еще его называют Leica reel или Story reel). Это версия законченной раскадровки с озвучкой и рабочей звуковой дорожкой, которая уже на ранней стадии производственного процесса помогает представить, как будет выглядеть фильм. Здесь должна быть более плавная последовательность кадров, чем в раскадровке, включая появление и выход персонажей из кадра. Аниматик помогает корректировать материал, пока еще есть возможность что-то изменить.
5.	Доработка	В процессе доработки сцены могут меняться местами, авторы стараются как можно лучше построить гэг или создать напряжение. Фрагменты, которые замедляют историю, должны без сожаления выкидываться. Сценарий переписывается и подгоняется под раскадровку.
6.	Питчинг – презентация	Питчинг - это презентация раскадровки, на которой изображения иллюстрируются диалогами и рассказывается что на них изображено. Презентация проходит в режиме реального времени, то есть выступление длится ровно столько, сколько идет эпизод. И режиссеру и продюсеру нужно представлять, как эпизод будет выглядеть на экране для зрителей.
7.	Сцена. Единица истории	Сцена - это небольшая единица истории, в которой есть конфликт. Единица истории - это идея или небольшое действие, малейшее событие, рассказывающее историю фильма. Новая идея - это новая единица истории. Каждое отдельное действие на пути к достижению цели - это единица истории. Единицы истории - это своеобразные знаки пунктуации, разделяющие последовательности действий. Разбивая историю на отдельные действия, зритель может следить за её развитием.
8.	Стейджинг действия	Стейджинг - это такой ракурс расположения героев, когда зрителям отлично видны их действия. С помощью стейджинга создаётся композиция каждого кадра, то есть то, что зритель увидит на экране. Такая задача может быть решена самыми разными способами, такими как расположение персонажа в кадре, использование света и тени, угол и положение камеры.

7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ.

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

7.1. Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Сценарий кинофильма	Информационный проект (презентация), опрос
2.	Бит-борд	Информационный проект (презентация), опрос
3.	Раскадровка	Информационный проект (презентация), опрос, практические задания
4.	Концепт-арт	Информационный проект (презентация), опрос
5.	Доработка	Информационный проект (презентация)
6.	Питчинг – презентация	Информационный проект (презентация)
7.	Сцена. Единица истории	Информационный проект (презентация), опрос
8.	Стейджинг действия	Информационный проект (презентация), опрос

7.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовые темы информационного проекта (презентации)

1. Сценарий фильма
2. Бит-борд
3. Покадровая зарисовка.
4. Концепт-арт
5. Доработка
6. Питчинг – презентация
7. Сцена. Единица истории
8. Стейджинг действия

Типовые вопросы к теоретическому устному ответу

1. Сценарий фильма - как основа истории
2. Бит-борд
3. Мастерство покадровой зарисовки .
4. Концепт-арт
5. Доработка - постоянный этап при создании продукта
6. Питчинг - презентация - мастерство рассказа истории и продажи
7. Сокращение лишнего материала
8. Специфика построения сцен
9. Основы стейджинга
10. Приемы для ускорения действия

11. Варианты оформления раскадровок
12. Темп истории в раскадровке

Типовые практические задания

1. Создать раскадровку поэтического текста
2. Создать раскадровку рекламного ролика
3. Создать раскадровку под эпизод фильма (на выбор)
4. Создать раскадровку своего утра
5. Создать раскадровку экзамена
6. Создать раскадровку сюжета картины

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, мини-конференция);
2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыком. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1. Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование философских терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает терминологию и применяет её, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не отвечает на

поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания - оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка *«хорошо»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если не выполнены никакие требования

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-измерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, демонстрирует

частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект **–** проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата (объем: 12-15 страниц.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект (презентация)

Информационный проект **–** проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания- при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос

(проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

–лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

– смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;

– смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

Оценка *«отлично»* ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий

Оценка *«хорошо»* ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий

Оценка *«удовлетворительно»* ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если правильно выполнено менее 50%

заданий

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает нормативную и практическую базу, но допускает несущественные погрешности.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

8. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная литература

1. Воденко, М. О. Герой и художественное пространство фильма: анализ взаимодействия : учебное пособие / М. О. Воденко. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2011. — 119 с. — ISBN 978-5-87149-128-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/69365

2. Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т. С. Паниотова, Г. А. Коробова, Л. И. Корсикова [и др.]. — 6-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2021. — 456 с. — ISBN 978-5-8114-8655-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/179696

8.2. Дополнительная литература

1. Наука об искусстве в XXI веке. Инновационные формы научно-исследовательской презентации. Выпуск 2. Материалы III и IV Всероссийских научно-практических молодежных конференций Уфа. 24–25 апреля 2014 года, 27 апреля 2015 год : сборник научных трудов / составители В. А. Шуранов, А. Т. Садуова ; под редакцией В. А. Шуранов, А. Т. Садуова. — Уфа : УГАИ, 2018. - 190 с. - ISBN 978-5-93716-105-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/149049

8.3. Периодические издания:

1. Журнал «Театр». http://oteatre.info/
2. Журнал «Искусство кино». https://www.kinoart.ru/
3. Журнал «Сеанс». http://seance.ru/magazine/

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

(далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Электронная Библиотечная Система IPRbooks
2. Электронная Библиотечная Система https://e.lanbook.com/
3. http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/TEATR.html
4. http://www.zvuki.ru/R/P/20933/
5. http://sti.ru/istoriya-teatra/
6. Театральная библиотека : пьесы, книги, статьи, драматургия. – Режим доступа: http://biblioteka.teatr-obraz.ru/
7. Театральная Энциклопедия. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Teatr/_Index.php

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и нормативных правовых актов.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для

систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций. Это необходимо и в связи с постоянными изменениями законодательства в изучаемой сфере.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Терминальный сервер, предоставляющий к нему доступ клиентам на базе Windows Server 2016
2. Семейство ОС Microsoft Windows
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (Информационный комплекс)
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (ЭПС «Система ГАРАНТ»)
6. Антивирусная система NOD 32
7. Adobe Reader. Лицензия проприетарная свободно-распространяемая.
8. Перечень свободно распространяемого программного обеспечения: Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Gimp
Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

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

12.1 Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) на 62 посадочных места; доска (маркерная) - 1шт ., комплект мебели для преподавателя – 1 шт.

Технические средства обучения:

Проектор, экран, микшер, микрофон, колонки, компьютер в сборе для преподавателя - 1 шт..

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, Zoom, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Антивирус NOD32.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2.Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест; доска (маркерная) - 1шт.,

комплект мебели для преподавателя – 1 шт.

Технические средства обучения:

Проектор, колонки, экран, компьютер в сборе для преподавателя - 1 шт., компьютер в сборе для обучающихся - 30 шт.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, Microsoft Office 2016, Zoom, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Антивирус NOD32.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

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

12.3 Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели на 30 посадочных мест; доска (маркерная) - 1шт..

Технические средства обучения:

Компьютеры в сборе - 30 шт.; компьютер в сборе для преподавателя - 1 шт., проектор, колонки, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства: Windows 10, Microsoft Office 2016, Zoom, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Антивирус NOD32.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC; Google Chrome; LibreOffice, Skype, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская

работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («*мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- *диспут*
- *анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач*
- *ролевая игра;*
- *круглый стол;*
- *мини-конференция*
- *дискуссия*
- *беседа.*

13.3 Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.