

Рабочая программа дисциплины

**Изобразительное решение фильма**

<i>Специальность</i>	Режиссура кино и телевидения
<i>Код</i>	55.05.01
<i>Специализация</i>	Режиссер игрового кино- и телефильма
<i>Квалификация выпускника</i>	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-1
Общепрофессиональные	Художественный анализ	ОПК-3
Общепрофессиональные	Профессиональная компетентность и самостоятельность	ОПК-5

## 2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1	Способность формировать и последовательно реализовывать замысел будущего аудиовизуального произведения, развивать и обогащать его в процессе создания в сотрудничестве с продюсером, драматургом, композитором, оператором, художником, звукорежиссером, монтажником и другими участниками съемочной группы, применять в работе над произведением разнообразные выразительные средства	ПК-1.1 знает основы драматургии и сценарного мастерства; основы операторского искусства и звукорежиссуры; основы работы художника-постановщика;
ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять	ОПК-3.2. Формулирует основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии. ОПК-3.4. Находит собственное творческое решение как результат режиссерского анализа произведений

	особенности их экранной интерпретации	литературы и искусства.
ОПК-5	Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности	ОПК-5.1. Разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения

### **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).

<b>Дескрипторы по дисциплине</b>	<b>Знать</b>	<b>Уметь</b>	<b>Владеть</b>
Код индикатора достижения компетенции	ПК-1.1	ПК-1.1	ПК-1.1
	- основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.	- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.	- чувственно-художественным восприятием мира и образного мышления; базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства;

Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.2	ОПК-3.2	ОПК-3.2
	кинематографический способ передачи смыслов, драматургии и изобразительных решений	формулировать основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии для изобразительного решения фильма	разнообразными изобразительно-выразительными средствами в работе над фильмом для реализации смыслов, драматургии и замысла
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-3.4	ОПК-3.4	ОПК-3.4
	-кинематографический способ передачи информации;	использовать знания основных направлений и этапов развития кинематографа и телевидения; собирать, обрабатывать с использованием современных информационных технологий и интерпретировать необходимые художественные данные	разнообразными выразительными средствами в работе над фильмом; использовать в процессе постановки фильма технические и технологические возможности съемочной площадки, грамотно ставить задачу техническим службам.
Код индикатора достижения компетенции	ОПК-5.1	ОПК-5.1	ОПК-5.1
	основные виды, стили и направления изобразительного искусства;	сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого	основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;

		процесса.	
--	--	-----------	--

#### 4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Изобразительное решение фильма» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Режиссура игрового кино», «Звуковое решение фильма «Современные формы монтажа», «Кинотехника и кинотехнология» 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		2/72
Контактная работа:		56
	Занятия лекционного типа	28
	Занятия семинарского типа	28
	Промежуточная аттестация: зачет / зачет с оценкой / экзамен / курсовая работа	0,15
Самостоятельная работа (СРС)		15,85

#### 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)						Самостоятельная работа
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практические занятия	Семинары	Лабораторные раб.	Иные занятия	
	<b>Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения</b>							
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	2			2			1
2.	Тема 2. Кинематограф и	4			4			1

	изобразительное искусство						
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	2			2		1
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла.	2			2		1
	<b>Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино</b>						
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	2			2		1
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	2			2		1
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	2			2		1
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	2			2		1
	<b>Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма</b>						
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	2			2		1
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	2			2		1
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	2			2		2
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	4			4		3,85
	Промежуточная аттестация				0,15		
	Итого	28			28		15,85

## 6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

### 6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
	<b>Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения</b>	
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	Экранное искусство в системе традиционных искусств (литература, живопись, музыка, театр). От синтеза искусств к синтетическому искусству. Феномен экранного изображения. Иррациональная сила

		фотографии (А.Базен). Пространственнопластические средства киновыразительности. Цвет и свет.
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	Изобразительная основа киноискусства. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе. Время и пространство в кино. Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	Кинематографическая достоверность. Условное и безусловное начало в кино. Взаимопроникновение факта и мысли, наблюдения и авторской позиции как основа специфического киновидения действительности. Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски «рычагов управления» вниманием зрительской аудитории. TV: соборность и аутизм восприятия. Отличия восточного и западного мирозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла.	Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
<b>Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино</b>		
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	Художник как участник коллективного процесса создания фильма. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Основные выразительные средства операторского искусства. Свето-тональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в	Монтаж как система специфической выразительности киноизображения. Создание образа монтажным путём.

	изобразительном решении фильма	Монтажная форма в литературе. Эволюция монтажных форм и стилей. Монтажные школы и стили. Исследования Л. Кулешова, С. Эйзенштейна, Д. Вертова, Э. Шуб, В. Пудовкина, А. Тарковского. Сравнительный анализ монтажных решений. Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж. Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. Монтаж клипов и рекламных роликов.
<b>Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма</b>		
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	Изобразительный анализ жанра литературного произведения. Образное решение героев и эпизодов фильма. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. Раскадровка, выбор мест натуральных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	Выразительность композиционного решения кадра. Пространство кадра как возможность создания новой художественной реальности. Формирование и развитие композиционного видения и понимания кадра. Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Линейная и воздушная перспектива. Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения. Жанр как тип условности. Жанры и роды. Меняющаяся структура жанра. О жанрах “высоких” и “низких”. Стиль и современное мышление. Понятие индивидуального стиля и структура образного строя кинофильма. Стилизации и пародирование стиля. Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки. Осознанное "размывание границ" между массовой и элитарной культурой. Единство проблемное™ и занимательности в изобразительном решении современного кино.
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	Совмещение компьютерной графики и игрового кино. Техника как вспомогательное и как смыслообразующее средство создания художественного образа. Базовая связь «старой» и «новой» технологий. Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности

	компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и перспективы развития цифрового виртуального экрана.
--	--

### 6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
<b>Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения</b>		
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	1. Феномен экранного изображения. 2. Пространственно-пластические средства киновыразительности. 3. Цвет и свет.
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	1.Время и пространство в кино. 2.Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	1.Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски “рычагов управления” вниманием зрительской аудитории. 2.TV: собранность и аутизм восприятия. 3.Отличия восточного и западного мирозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла.	1.Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. 2.Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения.
<b>Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино</b>		
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	1.Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. 2.Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	1.Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	1. Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. 2. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. 3. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	1.Монтажные школы и стили. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского. 2.Сравнительный анализ монтажных решений. 3.Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж.

		4.Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. 5.Монтаж клипов и рекламных роликов.
<b>Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма</b>		
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	1.Изобразительный анализ жанра литературного произведения. 2.Образное решение героев и эпизодов фильма. 3.Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. 4.Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. 5.Раскадровка, выбор мест натуральных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	1.Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Линейная и воздушная перспектива. 2.Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. 3.Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. 4.Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	1.Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. 2.Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки. Осознанное "размывание границ" между массовой и элитарной культурой.
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	1.Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. 2.Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и перспективы развития цифрового виртуального экрана.

### 6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
<b>Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения</b>		
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	Экранное искусство в системе традиционных искусств (литература, живопись, музыка, театр). От синтеза искусств к синтетическому искусству. Феномен экранного изображения. Иррациональная сила фотографии (А.Базен). Пространственнопластические средства киновыразительности. Цвет и свет.
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	Изобразительная основа киноискусства. Единство и различие принципов изображения в живописи,

		скульптуре, графике и кинематографе. Время и пространство в кино. Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	Кинематографическая достоверность. Условное и безусловное начало в кино. Взаимопроникновение факта и мысли, наблюдения и авторской позиции как основа специфического киновидения действительности. Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски “рычагов управления” вниманием зрительской аудитории. TV: соборность и аутизм восприятия. Отличия восточного и западного мирозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла.	Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
<b>Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино</b>		
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	Художник как участник коллективного процесса создания фильма. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Основные выразительные средства операторского искусства. Свето-тональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	Монтаж как система специфической выразительности киноизображения. Создание образа монтажным путём. Монтажная форма в литературе. Эволюция монтажных форм и стилей. Монтажные школы и стили. Исследования Л. Кулешова, С. Эйзенштейна, Д. Вертова, Э. Шуб, В. Пудовкина, А. Тарковского.

		Сравнительный анализ монтажных решений. Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж. Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. Монтаж клипов и рекламных роликов.
<b>Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма</b>		
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	Изобразительный анализ жанра литературного произведения. Образное решение героев и эпизодов фильма. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. Раскадровка, выбор мест натуральных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	Выразительность композиционного решения кадра. Пространство кадра как возможность создания новой художественной реальности. Формирование и развитие композиционного видения и понимания кадра. Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Линейная и воздушная перспектива. Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения. Жанр как тип условности. Жанры и роды. Меняющаяся структура жанра. О жанрах “высоких” и “низких”. Стиль и современное мышление. Понятие индивидуального стиля и структура образного строя кинофильма. Стилизации и пародирование стиля. Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки. Осознанное "размывание границ" между массовой и элитарной культурой. Единство проблемное™ и занимательности в изобразительном решении современного кино.
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	Совмещение компьютерной графики и игрового кино. Техника как вспомогательное и как смыслообразующее средство создания художественного образа. Базовая связь «старой» и «новой» технологий. Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и перспективы развития

## 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
	<b>Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения</b>	
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла.	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание
	<b>Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино</b>	
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
	<b>Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма</b>	
9.	Тема 9. Анализ драматургического	Опрос, контрольная работа, проблемно-

	материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание

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

### **Типовые вопросы**

1. Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма.
2. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения.
3. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
4. Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента.
5. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
6. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
7. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
8. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
9. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.
10. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
11. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
12. Основные выразительные средства операторского искусства.
13. Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры.
14. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
15. Кинооператор и художник фильма.
16. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
17. Монтаж как система специфической выразительности киноизображения.
18. Создание образа монтажным путём.
19. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского.
20. Сравнительный анализ монтажных решений.

### **Задания для контрольной работы**

#### **Блок 1**

1. Специфика экранных искусств.
2. Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации.
3. Процесс распознавания экранного изображения.
4. Свет как формообразующий компонент изображения

5. Информация, которую несет цвет.
6. Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция.
7. Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума.
8. Способы создания экранного пространства.
9. Смещение пространственных и временных характеристик
10. Изобразительные средства современного телевидения.

#### **Блок 2**

1. Принципы монтажной съемки (Г. Медынский).
2. Обоснование применения ускоренной, замедленной съемки. Обратный ход времени.
3. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
4. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
5. Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.
6. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).
7. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, съемки с движения.
8. Обоснование применения наплыва, наезда, отъезда, затемнения.
9. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
10. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

#### **Типовые проблемно-аналитические задания (творческие задания)**

##### **Блок 1**

##### **Основы изобразительного решения видеофильма.**

Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссерского замысла кинопроизведения; искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры

**Задание 1.** Оценка кинематографических и телевизионных передач в контексте излагаемой темы.

**Задание для самостоятельной работы:** Создание решения композиции и концепции визуального пространства телепередачи.

##### **Блок 2**

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Творческая роль кинокамеры - съемка с движения (виды).
3. Творческая роль кинокамеры - движение в кадре.
4. Способы композиции кинорассказа во времени.
5. Пространственное изображение времени.
6. Живопись и другие искусства как предшественники изобразительного решения фильма.
7. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).
8. Проанализировать изобразительное решение своей курсовой работы: игрового (документального, фильма-портрета, публицистического, телепрограммы - по текущему зачетному семестру).
9. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).
10. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма (по этапам производства).

#### **Тематика коллоквиумов**

1. Основные черты изображения.
2. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
3. Однозначность и емкость изображения.

4. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
5. Принципы монтажной съемки.
6. Изобразительное решение неигрового фильма. Мастера отечественного неигрового кино.
7. Кинодокумент и его образ.

### **Типовые темы курсовой работы**

1. Живописные решения в фильмах В. Уорда.
2. Значение импрессионизма в поэтическом кинематографе.
3. Экспрессионистическая эстетика в современном кинематографе.
4. Значение цвета и света в создании эмоционального воздействия.
5. Проблема изобразительного решения в фильмах на производственную тематику.
6. Иконографическая перспектива в изобразительном решении фильмов.
7. Цитата как изобразительный приём кинематографа.
8. Роль костюма в создании изобразительного решения фильмов.
9. Архитектура и изобразительное решение.
10. Влияние монтажа на образы в фильмах.
11. Выразительность звука в изобразительном решении фильма.
12. Пластический потенциал кинематографического образа.
13. Изобразительно-выразительный потенциал спецэффектов.

#### *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 навыков. 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.

### **11. Рекомендации к написанию курсовой работы**

Курсовая работа является важным элементом учебного процесса.

Цель: состоит в том, чтобы студент расширил и углубил свои знания по вопросам, изучаемым по дисциплине, выработал умение глубоко и самостоятельно разрабатывать конкретную проблему курса; обобщать, систематизировать и анализировать данные, полученные из литературных источников, статистических материалов.

Написание курсовой работы по дисциплине имеет большое значение для углубления навыков исследовательской работы и необходимого опыта в изложении полученных знаний и результатов проделанной работы с соблюдением общепринятых требований в отношении стиля, чётности формулировок, последовательности расположения материалов, внешнего оформления. Всё это подготавливает студента к выполнению более сложной работы - написанию выпускной квалификационной работы.

Основные требования к написанию курсовой работы

К курсовой работе предъявляются следующие основные требования:

- 1) высокий теоретический уровень, который достигается путём изучения классических трудов теоретиков и практиков кино и телевидения;
- 2) критическое осмысление взглядов современных режиссеров по вопросам создания игрового кино, умение высказывать и обосновывать собственное мнение;
- 3) научный, теоретический подход к изучаемым фактическим материалам, направленный на улучшение того или иного участка работы, совершенствование форм и методов использования различных категорий;
- 4) умелая обработка цифровых данных;

5) насыщенность фактическим материалом, заимствованным из литературных источников и данных истории игрового кино- и телефильма;

6) литературное изложение и правильное оформление курсовой работы, с соблюдением основных требований, предъявляемых к их оформлению.

Курсовая работа может быть ориентирована больше на теорию или больше на практику, может рассматриваться исторический аспект или анализироваться зарубежный опыт. Но, не смотря на различные подходы и варианты к написанию плана желательна, следующая схема плана:

Введение.

Теоретическая часть (глава 1).

Аналитическая часть (глава 2).

Рекомендательная часть (глава 3)<sup>1</sup>.

Заключение.

Список использованной литературы.

Приложения<sup>2</sup>

Оформление курсовой работы

Текст работы должен быть набран на компьютере шрифтом Times New Roman размером 14 пт. с использованием текстового редактора Microsoft Word, либо аналогичным по размеру и типу шрифтом при использовании других текстовых редакторов на одной стороне листа белой бумаги формата А4 (210x297мм), используя межстрочный интервал 1,15.

Шрифт, используемый в иллюстративном материале (таблицы, графики, диаграммы и т.п.), при необходимости может быть меньше основного, но не менее 10 пт.

Поля страницы должны быть следующие:

- левое поле - 30 мм;
- правое поле - 10 мм;
- верхнее поле - 20 мм;
- нижнее поле - 20 мм.

Каждый абзац должен начинаться с красной строки. Отступ абзаца – 1,25 мм от левой границы текста.

Сноски и подстрочные примечания помещаются в нижней части соответствующей страницы и заканчиваются до границы нижнего поля. Все страницы, за исключением приложений работы должны быть пронумерованы. Нумерация проставляется внизу страницы в правом нижнем углу или посередине.

Первой страницей считается титульный лист, на котором номер страницы не проставляется.

Нумерация начинается со второй страницы работы - Содержание.

Содержание должно включать введение, названия глав и параграфов, заключение, список использованных источников и литературы, приложения с указанием страниц, с которых они начинаются. Заголовки в содержании должны полностью соответствовать заголовкам глав и параграфов в тексте работы. Введение, каждая новая глава, заключение, список использованных источников и литературы, приложения начинаются с новой страницы, кроме параграфов которые входят в состав глав. Введение, название глав, параграфов, заключение, список использованных источников и литературы в тексте форматируется по центру и выделяется жирным шрифтом. Точки в названиях глав и параграфов не ставятся.

Параграфы нумеруются арабскими цифрами в пределах главы (1.1,1.2, и т.п.). После каждой главы необходимо сделать краткие выводы

---

<sup>1</sup> при изложении некоторых тем может отсутствовать.

<sup>2</sup> при изложении некоторых тем может отсутствовать.

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

### 8.1. Основная литература

1. Мамчев Г.В. Цифровое телевизионное вещание [Электронный ресурс] : монография / Г.В. Мамчев. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. — 400 с. — 978-5-91434-012-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40556.html>
2. Мариевская Н.Е. Нелинейное время фильма [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.Е. Мариевская. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 132 с. — 978-5-87149-154-6. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30625.html>
3. От продюсерской идеи до зрителя [Электронный ресурс] : материалы круглого стола, посвященного 70-летию факультета продюсерства и экономики и 95-летию ВГИКа 21 марта 2014 года / М.В. Калугина [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 40 с. — 978-5-87149-180-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/49999.html>
4. Шилова И.М. Хроники кинопроцесса. Выпуск № 7 (фильмы 2013 года) [Электронный ресурс] / И.М. Шилова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 285 с. — 978-5-87149-175-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38456.html>

### 8.2. Дополнительная литература

1. Бернштейн Б. Визуальный образ и мир искусства. Исторические очерки. Санкт-Петербург [Электронный ресурс] / Б. Бернштейн. — Электрон. текстовые данные. — СПб. : Петрополис, 2006. — 566 с. — 5-9676-0060-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/27045.html>
2. Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму «Детство» по трилогии Л.Н. Толстого «Детство». «Отрочество». «Юность» в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников [Электронный ресурс] : учебное пособие / Б. Яшин [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 66 с. — 978-5-87149-156-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30647.html>
3. Елисеева Е.А. Художник кино Александр Борисов. Творчество как образ жизни [Электронный ресурс] / Е.А. Елисеева. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2016. — 72 с. — 978-5-87149-192-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/50004.html>
4. Кононенко Н.Г. Андрей Тарковский. Звучащий мир фильма [Электронный ресурс] / Н.Г. Кононенко. — Электрон. текстовые данные. — М. : Прогресс-Традиция, 2011. — 288 с. — 978-5-89826-377-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/7188.html>
5. Ахметшина А.К. История изобразительного искусства [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / А.К. Ахметшина. — Электрон. текстовые данные. — Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2015. — 79 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/70476.html>
6. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва : Прометей, 2020. — 300 с. — ISBN 978-5-907166-80-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/166009>

### 8.3. Видеотека (фильмотека)

1. «Бриллиантовая рука». Реж.- Л. Гайдай / «Мосфильм», 1968
2. «Война и мир». 1 часть -Андрей Болконский, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1965
3. «Война и мир». 2 часть –Наташа Ростова, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1965
4. «Война и мир». 3 часть –1812год, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1966
5. «Война и мир». 4 часть –Пьер Безухов, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1967
6. «Зеркало». Реж.- А. Тарковский / «Мосфильм», 1974
7. «Король лир». Реж.- Г. Козинцев / Ленфильм, 1970
8. «Солярис». Реж.- А. Тарковский / «Мосфильм», 1972

### 9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

7. [ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕЧНАЯ СИСТЕМА IPRbooks](#)
8. [www.kino-tv-forum.ru](http://www.kino-tv-forum.ru)
9. <http://www.elbib.ru/>
10. <http://www.wdl.org/ru/>
11. <http://tarkovskiy.su/texty/vrema/vrema6-6.html>
12. <https://cyberleninka.ru/article/n/izobrazitelnye-resheniya-novogo-otchestvennogo-kino>
13. <http://cheloveknauka.com/hudozhestvennoe-reshenie-filmov-aleksandra-sokurova-izobrazitelnye-osobennosti>
14. <https://www.youtube.com/watch?v=COy7T0hrdHU>
15. <http://Public.ru>
16. <http://www.iqlib.ru/>
17. <http://www.rubricon.com/>

### 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. Специализированная профессиональная компьютерная программа с открытым исходным кодом для записи видео и потокового вещания Open Broadcaster Software Studio

#### ***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) -

1 шт., 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 (телевизионный учебный комплекс, виртуальная студия) для проведения учебных занятий и отдельных видов практики, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

стол, стулья (кресла).

Оборудование и технические средства обучения, в том числе переносное (съёмное, студийное осветительное, звукозаписывающее):

Монитор, компьютер Mac Mini 2020, клавиатура, мышь, экран, проектор, экран, телесуфлер, ресивер, акустическая система, держатель фонов с электроприводом, карта захвата изображения для стриминга прямого эфира, переносные: видеокамеры, видеоштативы, микрофон, ветрозащита, удочка телескопическая, радиосистема с петличным микрофоном, световые приборы, грип, фон тканевый Chromakey Green Screen or Blue Screen для виртуальной студии.

Специализированные профессиональные компьютерные программы:

Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Open Broadcaster Software Studio.

### ***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.