

Рабочая программа дисциплины

**Продюсирование анимационных проектов**

<i>Специальность</i>	<u>Продюсерство</u>
<i>Код</i>	<u>55.05.04</u>
<i>Специализация</i>	<u>Продюсер кино и телевидения</u>
<i>Квалификация выпускника</i>	<u>Продюсер кино и телевидения</u>

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

<b>Группа компетенций</b>	<b>Категория компетенций</b>	<b>Код</b>
<b>Общепрофессиональные</b>		ОПК-4
<b>Общепрофессиональные</b>		ОПК-6
<b>Профессиональные</b>		ПК-1

**2. Компетенции и индикаторы их достижения**

<b>Код компетенции</b>	<b>Формулировка компетенции</b>	<b>Индикаторы достижения компетенции</b>
ОПК-4	Способен распознавать художественную, общественную и коммерческую ценность творческого проекта, генерировать идеи создания новых проектов в области экранных или исполнительских искусств	ОПК-4.1 анализирует художественный потенциал проекта, учитывая специфику различных областей экранных или исполнительских искусств ОПК-4.3 генерирует творческие идеи и вырабатывает стратегию их реализации
ОПК-6	Способен руководить созданием и реализацией творческого проекта в рамках профессиональных компетенций, объединять работу субъектов творческо-производственного процесса для создания эстетически целостного художественного произведения	ОПК-6.1. объединяет и направляет творческие усилия автора сценария, актеров-исполнителей, кинооператора, художника, композитора, звукорежиссера и др. членов творческой группы в процессе подготовки и создания аудиовизуального произведения ОПК-6.3. владеет навыками руководства творческим коллективом
ПК-1	Владеет знаниями основ продюсерства	ПК-1.1. анализирует и оценивает результаты своей профессиональной деятельности

**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 компетенции	ОПК-4.1	ОПК-4.1	ОПК-4.1
	- методы разработки концептуальных идей анимационных фильмов	- осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования;	- навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма
Код компетенции	ОПК-4.3	ОПК-4.3	ОПК-4.3
	- методы проведения комплексных предпроектных исследований;	- собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма	- методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных замыслов анимации;
Код компетенции	ОПК-6.1.	ОПК-6.1.	ОПК-6.1.
	- изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения	- давать квалифицированную оценку творческим проектам	- приемами обоснования состоятельности разработанных концепций
Код компетенции	ОПК-6.3.	ОПК-6.3.	ОПК-6.3.
	- принципы постановки и согласования художественно-производственных задач с профессиональным творческим коллективом	анализировать и решать организационно-творческие проблемы в целях создания наиболее благоприятных условий для процесса производства	- методами планирования и управления творческо-производственным процессом; навыками подбора творческого и производственно-

			технического персонала, занятого в создании аудиовизуального проекта
Код компетенции	ПК-1.1.	ПК-1.1.	ПК-1.1.
	- организацию производства аудиовизуальной продукции; технику, технологию и организацию создания кино-, теле-, радио- и видеопродукции	- организовать комплекс мероприятий по изучению и мониторингу кино-, радио телевизионного рынка с целью создания аудиовизуальной продукции на основе имеющегося спроса и эффективного продвижения готового продукта потребителю	- навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива

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

Дисциплина «Продюсирование анимационных проектов» «является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Основы продюсерства», Мастерство продюсера: продюсирование теле- и радиопрограмм», «Социология медиа», «Коммуникативные навыки продюсера», «Мастерство продюсера: продюсирование игровых фильмов», «История продюсерства кино и телевидения» и др.

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

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Продюсер кино и телевидения.

#### 5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>		<i>Формы обучения</i>
		<i>Очная</i>
<b>Общая трудоемкость:</b> зачетные единицы/часы		5/ 180
<b>Контактная работа:</b>		144
	Занятия лекционного типа	36
	Занятия семинарского типа	72
	Лабораторные занятия	18
	Иные занятия	18
	Промежуточная аттестация: экзамен	9
<b>Самостоятельная работа (СРС)</b>		27

**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.	ИЗ	
1.	Продюсер в анимационном кино	6		10		2	2	4
2.	Литературный материал и роль продюсера в выборе тем фильмов	6		10		4	4	4
3.	Творческо-производственный и технологический процессы на студии анимационного кино	6		12		4	4	4
4.	Постановочная сложность фильма и календарно-постановочный план производства	6		10		2	2	4
5.	Структура затрат в себестоимости производства анимационного фильма	4		10		2	2	4
6.	Бизнес-план анимационного проекта	4		10		2	2	4
7.	Коммерческое использование анимационного проекта	4		10		2	2	3
	Промежуточная аттестация	9						
	Итого	36		72		18	18	27

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

**6.2.1. Содержание лекционного курса**

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Продюсер в анимационном кино	Статус и функционал продюсера. Формулировка целей. Черты личности продюсера. Целеполагание и стиль лидерства в продюсировании. Классификация продюсеров и стилей продюсерского управления. История анимационного кинематографа; направления и стилевые решения

		анимационных фильмов; разновидности форм и приемов классической и современной анимации; основные законы и понятия драматургии; драматургические школы и направления.
2.	Литературный материал и роль продюсера в выборе тем фильмов	Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма; основы генерации новых идей, художественнообразных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой шторм. Основы исследования литературного материала, принципы работы с готовыми сценариями; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг и традиционная драматургия; понятие нарратива
3.	Творческо-производственный и технологический процессы на студии анимационного кино	Принципы создания режиссерского постановочного сценария; виды раскадровок в анимации; приемы визуализации образов, сцен и героев цветографическими средствами. Методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения; интерпретация основ движения животных, человека, птиц, насекомых средствами художественно-проектной графики; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; Визуальная композиция кадров и их значение в монтажной конструкции сцен и эпизодов; искусство изобразительно-монтажной композиции; особенности монтажного мышления. Принципы саунд-дизайна, основы аудиовизуальной композиции.
4.	Постановочная сложность фильма и календарно-постановочный план производства	Цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей; современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3Dмоделей и сцен; геометрические модели трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер
5.	Структура затрат в себестоимости производства анимационного фильма	Формы и методы планирования рекламной кампании аудиовизуального продукта. Основные этапы рекламной кампании. Медиапланирование и бюджетирование программы продвижения. Особенности проектирования рекламных кампаний по продвижению теле- и радиопрограмм. Виды рекламы. Основные требования к рекламной продукции. Интернет-технологии в продвижении.

6.	Бизнес-план анимационного проекта	Формы и методы планирования рекламной кампании аудиовизуального продукта. Основные этапы рекламной кампании. Медиапланирование и бюджетирование программы продвижения. Особенности проектирования рекламных кампаний по продвижению теле- и радиопрограмм. Виды рекламы. Основные требования к рекламной продукции. Интернет-технологии в продвижении.
7.	Коммерческое использование анимационного проекта	Специфика постановки анимационных программ. Создание анимационной программы. Номер как единица анимационной программы. Специфика целей и задач анимационных программ. Особенности организации некоммерческого и коммерческого мероприятия. Источники и механизмы привлечения финансовых средств.

### 6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Продюсер в анимационном кино	Статус и функционал продюсера. Формулировка целей. Черты личности продюсера. Целеполагание и стиль лидерства в продюсировании. Классификация продюсеров и стилей продюсерского управления. История анимационного кинематографа; направления и стилевые решения анимационных фильмов; разновидности форм и приемов классической и современной анимации; основные законы и понятия драматургии; драматургические школы и направления.
2.	Литературный материал и роль продюсера в выборе тем фильмов	Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма; основы генерации новых идей, художественнообразных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм. Основы исследования литературного материала, принципы работы с готовыми сценариями; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг и традиционная драматургия; понятие нарратива
3.	Творческо-производственный и технологический процессы на студии анимационного кино	Принципы создания режиссерского постановочного сценария; виды раскадровок в анимации; приемы визуализации образов, сцен и героев цветографическими средствами. Методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения;

		интерпретация основ движения животных, человека, птиц, насекомых средствами художественно-проектной графики; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; Визуальная композиция кадров и их значение в монтажной конструкции сцен и эпизодов; искусство изобразительно-монтажной композиции; особенности монтажного мышления. Принципы саунд-дизайна, основы аудиовизуальной композиции.
4.	Постановочная сложность фильма и календарно-постановочный план производства	Цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей; современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3Dмоделей и сцен; геометрические модели трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер
5.	Структура затрат в себестоимости производства анимационного фильма	Формы и методы планирования рекламной кампании аудиовизуального продукта. Основные этапы рекламной кампании. Медиапланирование и бюджетирование программы продвижения. Особенности проектирования рекламных кампаний по продвижению теле- и радиопрограмм. Виды рекламы. Основные требования к рекламной продукции. Интернет-технологии в продвижении.
6.	Бизнес-план анимационного проекта	Формы и методы планирования рекламной кампании аудиовизуального продукта. Основные этапы рекламной кампании. Медиапланирование и бюджетирование программы продвижения. Особенности проектирования рекламных кампаний по продвижению теле- и радиопрограмм. Виды рекламы. Основные требования к рекламной продукции. Интернет-технологии в продвижении.
7.	Коммерческое использование анимационного проекта	Специфика постановки анимационных программ. Создание анимационной программы. Номер как единица анимационной программы. Специфика целей и задач анимационных программ. Особенности организации некоммерческого и коммерческого мероприятия. Источники и механизмы привлечения финансовых средств.

### 6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№	Наименование темы (раздела)	Содержание самостоятельной работы
---	-----------------------------	-----------------------------------



п/п	ДИСЦИПЛИНЫ	
1.	Продюсер в анимационном кино	Статус и функционал продюсера. Формулировка целей. Черты личности продюсера. Целеполагание и стиль лидерства в продюсировании. Классификация продюсеров и стилей продюсерского управления. История анимационного кинематографа; направления и стилевые решения анимационных фильмов; разновидности форм и приемов классической и современной анимации; основные законы и понятия драматургии; драматургические школы и направления.
2.	Литературный материал и роль продюсера в выборе тем фильмов	Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма; основы генерации новых идей, художественнообразных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм. Основы исследования литературного материала, принципы работы с готовыми сценариями; методы написания сценария по собственным замыслам и темам; современный сторителлинг и традиционная драматургия; понятие нарратива
3.	Творческо-производственный и технологический процессы на студии анимационного кино	Принципы создания режиссерского постановочного сценария; виды раскадровок в анимации; приемы визуализации образов, сцен и героев цветографическими средствами. Методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения; интерпретация основ движения животных, человека, птиц, насекомых средствами художественно-проектной графики; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; Визуальная композиция кадров и их значение в монтажной конструкции сцен и эпизодов; искусство изобразительно-монтажной композиции; особенности монтажного мышления. Принципы саунд-дизайна, основы аудиовизуальной композиции.
4.	Постановочная сложность фильма и календарно-постановочный план производства	Цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей; современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3Dмоделей и сцен; геометрические модели трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер
5.	Структура затрат в себестоимости производства	Формы и методы планирования рекламной кампании аудиовизуального продукта.

	анимационного фильма	Основные этапы рекламной кампании. Медиапланирование и бюджетирование программы продвижения. Особенности проектирования рекламных кампаний по продвижению теле- и радиопрограмм. Виды рекламы. Основные требования к рекламной продукции. Интернет-технологии в продвижении.
6.	Бизнес-план анимационного проекта	Формы и методы планирования рекламной кампании аудиовизуального продукта. Основные этапы рекламной кампании. Медиапланирование и бюджетирование программы продвижения. Особенности проектирования рекламных кампаний по продвижению теле- и радиопрограмм. Виды рекламы. Основные требования к рекламной продукции. Интернет-технологии в продвижении.
7.	Коммерческое использование анимационного проекта	Специфика постановки анимационных программ. Создание анимационной программы. Номер как единица анимационной программы. Специфика целей и задач анимационных программ. Особенности организации некоммерческого и коммерческого мероприятия. Источники и механизмы привлечения финансовых средств.

### **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)**

<b>№ п/п</b>	<b>Контролируемые разделы (темы)</b>	<b>Наименование оценочного средства</b>
1.	Продюсер в анимационном кино	Опрос, коллоквиум, реферат
2.	Литературный материал и роль продюсера в выборе тем фильмов	Опрос, коллоквиум, реферат
3.	Творческо-производственный и технологический процессы на студии анимационного кино	Опрос, коллоквиум, реферат
4.	Постановочная сложность фильма и календарно-постановочный план производства	Опрос, коллоквиум, реферат
5.	Структура затрат в себестоимости	Опрос, коллоквиум, реферат

	производства анимационного фильма	
6.	Бизнес-план анимационного проекта	Опрос, коллоквиум, реферат
7.	Коммерческое использование анимационного проекта	Опрос, коллоквиум, реферат

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

**Примерные типовые вопросы**

1. Сущность анимационной деятельности. Социально-культурная анимация как форма активности личности.
2. Принципы и функции социально-культурной анимации. Типология анимации.
3. Связь социально-культурной анимации с другими сферами деятельности: туризм, коммуникации, рекреация.
4. История массовых празднеств и зрелищ: Античность. Средневековье.
5. История массовых празднеств и зрелищ: Возрождение. Эпоха Просвещения.
6. История массовых празднеств и зрелищ: Новейшее время.
7. Эволюция празднеств и зрелищ в России.
8. Русская народная культура как основа анимационной деятельности
9. История возникновения анимационной деятельности (зарубежный опыт исследователей П. Бенар, Ж. Дюмазедье, Р. Лабури, П.Мулинье, Е. О. Ришар, М. Симоно и др.).
10. Личность аниматора в социально-культурной анимации. Роль аниматора в организации и реализации анимационных программ.
11. Общая характеристика объектов анимационных групп. Типология объектов.
12. Социальные группы, нуждающиеся в социально-культурной анимации.
13. Основные направления анимационной деятельности (школьная анимация, театральная анимация, арттерапия, коммуникативная реабилитация и др.).
14. Деятельность по восстановлению системы межличностных отношений (социально-психологическая реабилитация).
15. Анимационная работа по изменению негативного отношения общества к отчуждаемой личности
16. Технологии организации анимационного мероприятия.
17. Сценарий как основной вид драматургии.
18. Организация анимационной работы с детьми, подростками, молодежью и семьей в муниципальных образованиях.
19. Игра в структуре анимационной программы.
20. Методика проведения игры: организация места проведения, методика подготовки к игре, реквизит.
21. Анимационная индустрия

**Примерная тематика коллоквиумов**

1. История анимационного кинематографа
2. Направления и стилевые решения анимационных фильмов
3. Разновидности форм и приемов классической и современной анимации
4. Основные законы и понятия драматургии
5. Драматургические школы и направления.

6. Творческий замысел анимационного фильма
7. Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма
8. Основы генерации новых идей, художественнообразных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм.
9. Основы исследования литературного материала, принципы работы с готовыми сценариями
10. Методы написания сценария по собственным замыслам и темам
11. Современный сторителлинг и традиционная драматургия
12. Понятие нарратива
13. Этапы создания анимационного фильма
14. Принципы создания режиссерского постановочного сценария
15. Виды раскадровок в анимации

### **Примерные темы рефератов**

1. Приемы визуализации образов, сцен и героев цветографическими средствами.
2. Методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения;
3. Интерпретация основ движения животных, человека, птиц, насекомых средствами художественно-проектной графики; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов
4. Визуальная композиция кадров и их значение в монтажной конструкции сцен и эпизодов
5. Искусство изобразительно-монтажной композиции, особенности
6. монтажного мышления.
7. Принципы саунд-дизайна, основы аудиовизуальной композиции
8. Цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей
9. Современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3Dмоделей и сцен;
10. Геометрические модели трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер.
11. Реклама и шоу-бизнес
12. Этапы ведения деловой беседы, подходы к переговорам, приемы
13. Драматургия – ведущий компонент технологического процесса постановки
14. Выразительные средства в постановке шоу-программ
15. Роль государства в развитии культурного бизнес вчера и сегодня
16. Ключевые категории продюсерской деятельности: организация, управление, предпринимательство
17. Особенности работы с исполнителями, творческими коллективами, волонтерами и организационными структурами

### ***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.

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

### *8.1. Основная литература*

1. Велигоша А.В. Основы радиосвязи и телевидения. Часть 2 [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.В. Велигоша, Г.И. Линец. — Электрон. текстовые данные. — Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2015. — 222 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63220.html>
2. Зоркая, Н. М. История отечественного кино. XX век / Н. М. Зоркая. — Москва : Белый город, 2014. — 512 с. — ISBN 978-5-7793-2429-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/50280.html>
3. Сумская, А. С. Продюсирование в студии продакшн: краткий курс истории продюсирования в кино и на телевидении : учебно-методическое пособие / А. С. Сумская. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2018. — 116 с. — ISBN 978-5-7996-2400-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/106500.html>

### *8.2. Дополнительная литература*

1. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века [Электронный ресурс] / Е.В. Сальникова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Прогресс-Традиция, 2012. — 576 с. — 978-5-89826-397-3. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/21530.html>
2. Гук А.А. История любительского кино-, фото- и видеотворчества [Электронный ресурс] : учебно-методический комплекс для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.02 (071500.62) «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото- и видеотворчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А.А. Гук. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 39 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/55236.html>

### *8.3. Периодические издания:*

1. Журнал «Театр» (<http://oteatre.info/>)
2. Журнал «Искусство кино» (<https://www.kinoart.ru/>)

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

1. Федеральный портал «Российское образование» <http://www.edu.ru/>
2. Электронно-библиотечная система «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://www.elibrary.ru/> /
3. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
4. Электронно-библиотечная система IPR BOOKS <https://www.iprbookshop.ru/>

### ***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 зачета (экзамена) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к зачету (экзамену) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до зачета (экзамена).
3. Время непосредственно перед зачетом (экзаменом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На зачете (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. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

## **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) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; маркерная доска.

Технические средства обучения:

компьютер в сборе для преподавателя; проектор; экран; микшерный пульт; микрофон; колонки.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

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

12.2. Учебная аудитория (съёмочный павильон) для проведения съёмок квалификационных творческо-производственных (экранных) работ, учебных занятий и отдельных видов практики, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Оборудование и технические средства обучения, в том числе переносное (съёмочное, осветительное, звукозаписывающее), стационарное студийное осветительное на потолочных креплениях, специальный транспорт, расходные материалы:

крепление для подвесных систем (ферма); осветители, прожектора, переносное оборудование: видеокамера, штатив, петличный микрофон, краны, тележки, рельсы, грип, декорации для проведения фото- и видеосъёмок.

12.3. Учебная аудитория (ателье звукозаписи (музыки, речевого и шумового озвучения)) для проведения учебных занятий и отдельных видов практики, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

комплект мебели на 2 посадочных места.

Оборудование и технические средства обучения, в том числе звукозаписывающее и звуковоспроизводящее оборудование:

цифровой микшерный пульт, микрофонный предусилитель-компрессор, вокальный микрофон, студийный микрофон, поп фильтры, микрофонные стойки, колонки, внешняя звуковая карта, компьютер в сборе, наушники.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Adobe creative cloud, Adobe Audition, Zoom, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

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.

12.4. Учебная аудитория (монтажный комплекс) для проведения учебных занятий и отдельных видов практики, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

комплект учебной мебели на 2 посадочных места, кресла.

Оборудование и технические средства обучения, в том числе монтажное оборудование:

компьютер в сборе; монтажная станция; колонки; экран; проектор.

Специализированные профессиональные компьютерные программы, предназначенные для создания экранных произведений:

Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve.

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

12.5. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

### ***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.