

Рабочая программа дисциплины

Мастерство продюсера: продюсирование игровых фильмов

<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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные		ОПК-4
Общепрофессиональные		ОПК-6
Профессиональные		ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
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 продюсинства	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 кинопроектов	- основные стратегии вывода аудиовизуального произведения на рынок	- основные этапы работы над аудиовизуальным производением
Код компетенции	ОПК-4.3	ОПК-4.3	ОПК-4.3
	- первичный и вторичный кинорынки	- анализировать ситуацию на кинорынке	- специфику работы продюсера на каждом из этих этапов
Код компетенции	ОПК-6.1.	ОПК-6.1.	ОПК-6.1.
	- изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего сериала с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения	- анализировать общие тенденции в киноотрасли	- приемами обоснования состоятельности разработанных концепций
Код компетенции	ОПК-6.3.	ОПК-6.3.	ОПК-6.3.
	- различные экранные технологии	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 видеопроизводства	- формулировать критерии оценки художественных достоинств кино- и телепроекта	- руководить большим коллективом, - делегировать полномочия, - вырабатывать маркетинговую стратегию

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Мастерство продюсера: продюсирование игровых фильмов» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Мастерство продюсера: продюсирование сериалов», «Продюсирование анимационных проектов», «Основы продюсерства», «Мастерство продюсера: продюсирование теле- и радиопрограмм», «Социология медиа», «Коммуникативные навыки продюсера», «Мастерство продюсера: организация Post Production», «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

Виды учебной работы		Формы обучения
		Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		7/ 252
Контактная работа:		206
	Занятия лекционного типа	52
	Занятия семинарского типа	102
	Иные занятия	34
	Промежуточная аттестация: зачет с оценкой, экзамен, курсовая работа	9, 15
Самостоятельная работа (СРС)		36.85

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

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самосто- ятельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	Иные учебные занятия	Практи- ческие занятия	Семи- нары	Лабор- аторн ые раб.	ИЗ	
1.	Разработка постановочного проекта игрового фильма	6		12		2	4	4
2.	Продюсирование игровых фильмов в РФ	4		12		2	4	4
3.	Современный кинобизнес. Роль и место продюсера в кинопроцессе	6		12		2	4	4
4.	Финансирование игровых кинофильмов	6		12		2	4	4
5.	Литературный материал как основа аудиовизуального произведения. Роль продюсера в подготовке сценария	6		12		2	4	4
6.	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	6		12		2	4	4
7.	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	6		10		2	4	4
8.	Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов	6		10		2	4	4
9.	Дистрибьюция фильма	6		10		2	2	4,85
	Промежуточная аттестация	9,15						
	Итого	52		102		18	34	36.85

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Разработка постановочного проекта игрового фильма	Современная организация кинопроцесса. Структура киностудий, специализирующихся на выпуске различных видов аудиовизуальной продукции, и продюсерских компаний. Производственно-технологические службы (фирмы, предприятия и организации), обслуживающие кинопроцесс. Идея. Формирование бренда. Концептуальная разработка. Презентационный пакет продюсера. Художественно-творческие и производственные требования к сценарию (на конкретных

		примерах фильмов различной тематики, видов и стиливых особенностей). Производственные ограничения. Анализ практических ситуаций при принятии продюсерских решений
2.	Продюсирование игровых фильмов в РФ	Продюсер его роль и место в кинопроцессе, права и обязанности, взаимодействие с творческим, производственно-техническим и административным персоналом съемочной группы. Выбор идеи фильма. Актуальность и оригинальность темы. Жанровые особенности сценария. Литературный сценарий, киносценарий, рабочий сценарий («брекдаун»), режиссерский сценарий. Взаимоотношения продюсера с автором литературного сценария. Анализ сценария и его компонентов (история, сюжетопостроение, структура, персонажи, диалоги). Художественные и производственные требования, предъявляемые к сценарию. Продюсерская экспертиза проекта
3.	Современный кинобизнес. Роль и место продюсера в кинопроцессе	Объем, вид аудиовизуального произведения, его постановочная сложность и их влияние на продолжительность работы над аудиовизуальным произведением. Количество объектов, сцен и характер их съемок. «Рамочные» условия реализации кинопроекта и определение оптимальных сроков постановки фильма. Количество, продолжительность и характер киноэкспедиций. Сроки запуска фильма в производство. Порядок и методы планирования отдельных технологических этапов работы над фильмом
4.	Финансирование игровых кинофильмов	Специфика фильмопроизводства и ее влияние на систему ресурсного обеспечения кинопроцесса и методы планирования производственно-экономических параметров реализации проекта. Принципы и методы планирования затрат на производство аудиовизуальной продукции. Порядок и этапы определения затрат на производство аудиовизуальной продукции. Разработка лимита затрат (предварительной плановой калькуляции) – первый этап определения себестоимости аудиовизуальной продукции. Сметы затрат на периоды разработки киносценария, режиссерской разработки, подготовительный период. Генеральная смета (окончательная плановая себестоимость). Производственно-техническая

		документация и показатели, на основе которых ведется разработка генеральной сметы. Специфические особенности применения общепромышленных правил составления плановой калькуляции на производство и отнесения затрат на себестоимость продукции в аудиовизуальной сфере. Структура сметной калькуляции аудиовизуальной продукции. Методология определения затрат по основным разделам и статьям сметной калькуляции: «Авторские и смежные права», «Затраты на оплату труда», «Отчисления на социальные нужды», «Материальные затраты», «Работы и услуги», «Экспедиции», «Прочие прямые расходы», «Страховые взносы», «Непредвиденные расходы», «Общехозяйственные расходы», «Коммерческие расходы». Оптимизация затрат на производство фильма
5.	Литературный материал как основа аудиовизуального произведения. Роль продюсера в подготовке сценария	Современная организация кинопроцесса. Структура киностудий, специализирующихся на выпуске различных видов аудиовизуальной продукции, и продюсерских компаний. Производственно-технологические службы (фирмы, предприятия и организации), обслуживающие кинопроцесс. Краткая характеристика и этапы технологического процесса создания фильма: зарождение идеи, подготовка литературного сценария, режиссерская разработка, подготовительный период, съемочный период, монтажно-тонировочный период, период подготовки и сдачи исходных фильмовых материалов
6.	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	Роль продюсера в формировании съемочной группы как коллектива единомышленников, объединенных творческой концепцией создания кинопроизведения. Правовая база трудовых отношений продюсера с участниками кинопроцесса. Трудовой договор как основной документ трудовых отношений и его содержание. Особенности срочных трудовых договоров. Гражданско-правовые договоры, используемые в аудиовизуальной сфере. Оплата труда работников, задействованных в фильмопроизводстве. Тарифная система, ее содержание и построение. Квалификационные характеристики участников кинопроцесса. Модели, формы и системы оплаты труда

		работников. Оплата труда за работы, выполненные в условиях, отклоняющихся от нормальных. Проблемы регулирования оплаты труда работников аудиовизуальной сферы
7.	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	Особенности продюсирования и организации производства телесериальной продукции. Работа продюсера с автором сценария. Формирование продюсерской и режиссерской концепции создания фильма и их реализация. Обеспечение продюсером подготовительных работ (режиссерский сценарий, съемочные объекты, пробы актеров, эскизы декораций, костюмов, грима, экспликация трюковых съемок, экспликация спецэффектов, эскизы музыки и др.), съемочных и монтажно-тонировочных работ. Современные технологии в творческом процессе создания телефильма (цифровые технологии, современная запись звука, 3D – технологии, хромакей, компьютерная графика и др.). Взаимодействие продюсера сериала с телеканалом.
8.	Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов	Влияние вида, стилистики создаваемого фильма, творческо-постановочных параметров и производственных факторов на профессиональный и численный составы съемочной группы фильма. Критерии формирования состава киногруппы. Типовой состав съемочной группы. Художественно-производственный, художественно-исполнительский, инженерно-технический и вспомогательный составы съемочной группы. Должностные обязанности и права персонала съемочной группы, взаимодействие работников в кинопроцессе. Нормативные материалы, регулирующие функциональные обязанности работников, задействованных в фильмопроизводстве. Системы стимулирования труда работников съемочной группы, используемые в отечественной и зарубежной практике. Маркетинговые исследования. Выбор дистрибьютера и взаимодействие с ним. Стратегия продвижения. Выбор каналов продвижения. Разработка постера и трейлера. B2b продвижение фильма. Кросс-промо, партнерские программы, пиар-кампания, рекламная кампания. Последующие продажи: телепрокат на эфирных каналах, предоставление прав интернет-провайдерам, прокат на кабельных и спутниковых телеканалах и др.

		Поддержание промоактивности для возможностей дальнейшего проката
9.	Дистрибьюция 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. Маркетинговые исследования. Выбор дистрибьютера и взаимодействие с ним. Стратегия продвижения. Выбор каналов продвижения. Разработка постера и трейлера. B2b продвижение фильма. Кросс-промо, партнерские программы, пиар-кампания, рекламная кампания. Последующие продажи: телепрокат на эфирных каналах, предоставление прав интернет-провайдерам, прокат на кабельных и спутниковых телеканалах и др. Поддержание промоактивности для возможностей дальнейшего проката

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Разработка постановочного проекта игрового фильма	Современная организация кинопроцесса. Структура киностудий, специализирующихся на выпуске различных видов аудиовизуальной продукции, и продюсерских компаний. Производственно-технологические службы (фирмы, предприятия и организации), обслуживающие кинопроцесс. Идея. Формирование бренда. Концептуальная разработка. Презентационный пакет продюсера. Художественно-творческие и производственные требования к сценарию (на конкретных примерах фильмов различной тематики, видов и стилистических особенностей). Производственные ограничения. Анализ практических ситуаций при принятии продюсерских решений
2.	Продюсирование игровых фильмов в РФ	Продюсер его роль и место в кинопроцессе, права и обязанности, взаимодействие с творческим, производственно-техническим и административным персоналом съемочной группы. Выбор идеи фильма. Актуальность и оригинальность темы. Жанровые особенности сценария. Литературный сценарий,

		киносценарий, рабочий сценарий («брекдаун»), режиссерский сценарий. Взаимоотношения продюсера с автором литературного сценария. Анализ сценария и его компонентов (история, сюжетопостроение, структура, персонажи, диалоги). Художественные и производственные требования, предъявляемые к сценарию. Продюсерская экспертиза проекта
3.	Современный кинобизнес. Роль и место продюсера в кинопроцессе	Объем, вид аудиовизуального произведения, его постановочная сложность и их влияние на продолжительность работы над аудиовизуальным произведением. Количество объектов, сцен и характер их съемок. «Рамочные» условия реализации кинопроекта и определение оптимальных сроков постановки фильма. Количество, продолжительность и характер киноэкспедиций. Сроки запуска фильма в производство. Порядок и методы планирования отдельных технологических этапов работы над фильмом
4.	Финансирование игровых кинофильмов	Специфика фильмопроизводства и ее влияние на систему ресурсного обеспечения кинопроцесса и методы планирования производственно-экономических параметров реализации проекта. Принципы и методы планирования затрат на производство аудиовизуальной продукции. Порядок и этапы определения затрат на производство аудиовизуальной продукции. Разработка лимита затрат (предварительной плановой калькуляции) – первый этап определения себестоимости аудиовизуальной продукции. Сметы затрат на периоды разработки киносценария, режиссерской разработки, подготовительный период. Генеральная смета (окончательная плановая себестоимость). Производственно-техническая документация и показатели, на основе которых ведется разработка генеральной сметы. Специфические особенности применения общепромышленных правил составления плановой калькуляции на производство и отнесения затрат на себестоимость продукции в аудиовизуальной сфере. Структура сметной калькуляции аудиовизуальной продукции. Методология определения затрат по основным разделам и статьям сметной

		калькуляции: «Авторские и смежные права», «Затраты на оплату труда», «Отчисления на социальные нужды», «Материальные затраты», «Работы и услуги», «Экспедиции», «Прочие прямые расходы», «Страховые взносы», «Непредвиденные расходы», «Общехозяйственные расходы», «Коммерческие расходы». Оптимизация затрат на производство фильма
5.	Литературный материал как основа аудиовизуального произведения. Роль продюсера в подготовке сценария	Современная организация кинопроцесса. Структура киностудий, специализирующихся на выпуске различных видов аудиовизуальной продукции, и продюсерских компаний. Производственно-технологические службы (фирмы, предприятия и организации), обслуживающие кинопроцесс. Краткая характеристика и этапы технологического процесса создания фильма: зарождение идеи, подготовка литературного сценария, режиссерская разработка, подготовительный период, съемочный период, монтажно-тонировочный период, период подготовки и сдачи исходных фильмовых материалов
6.	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	Роль продюсера в формировании съемочной группы как коллектива единомышленников, объединенных творческой концепцией создания кинопроизведения. Правовая база трудовых отношений продюсера с участниками кинопроцесса. Трудовой договор как основной документ трудовых отношений и его содержание. Особенности срочных трудовых договоров. Гражданско-правовые договоры, используемые в аудиовизуальной сфере. Оплата труда работников, задействованных в фильмопроизводстве. Тарифная система, ее содержание и построение. Квалификационные характеристики участников кинопроцесса. Модели, формы и системы оплаты труда работников. Оплата труда за работы, выполненные в условиях, отклоняющихся от нормальных. Проблемы регулирования оплаты труда работников аудиовизуальной сферы
7.	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	Особенности продюсирования и организации производства телесериальной продукции. Работа продюсера с автором сценария. Формирование продюсерской и режиссерской концепции создания фильма и их реализация. Обеспечение продюсером подготовительных работ (режиссерский

		сценарий, съемочные объекты, пробы актеров, эскизы декораций, костюмов, грима, экспликация трюковых съемок, экспликация спецэффектов, эскизы музыки и др.), съемочных и монтажно-тонировочных работ. Современные технологии в творческом процессе создания телефильма (цифровые технологии, современная запись звука, 3D – технологии, хромакей, компьютерная графика и др.). Взаимодействие продюсера сериала с телеканалом.
8.	Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов	Влияние вида, стилистики создаваемого фильма, творческо-постановочных параметров и производственных факторов на профессиональный и численный составы съемочной группы фильма. Критерии формирования состава киногоруппы. Типовой состав съемочной группы. Художественно-производственный, художественно-исполнительский, инженерно-технический и вспомогательный составы съемочной группы. Должностные обязанности и права персонала съемочной группы, взаимодействие работников в кинопроцессе. Нормативные материалы, регулирующие функциональные обязанности работников, задействованных в кинопроизводстве. Системы стимулирования труда работников съемочной группы, используемые в отечественной и зарубежной практике. Маркетинговые исследования. Выбор дистрибьютера и взаимодействие с ним. Стратегия продвижения. Выбор каналов продвижения. Разработка постера и трейлера. B2b продвижение фильма. Кросс-промо, партнерские программы, пиар-кампания, рекламная кампания. Последующие продажи: телепрокат на эфирных каналах, предоставление прав интернет-провайдерам, прокат на кабельных и спутниковых телеканалах и др. Поддержание промоактивности для возможностей дальнейшего проката
9.	Дистрибуция 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. Маркетинговые исследования. Выбор дистрибьютера и взаимодействие с ним. Стратегия продвижения. Выбор каналов продвижения. Разработка постера и трейлера. B2b продвижение фильма. Кросс-промо, партнерские программы, пиар-кампания, рекламная кампания. Последующие продажи: телепрокат на эфирных каналах, предоставление прав интернет-провайдерам, прокат на кабельных и спутниковых телеканалах и др. Поддержание промоактивности для возможностей дальнейшего проката
--	--	---

6.2.3 Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Разработка постановочного проекта игрового фильма	Современная организация кинопроцесса. Структура киностудий, специализирующихся на выпуске различных видов аудиовизуальной продукции, и продюсерских компаний. Производственно-технологические службы (фирмы, предприятия и организации), обслуживающие кинопроцесс. Идея. Формирование бренда. Концептуальная разработка. Презентационный пакет продюсера. Художественно-творческие и производственные требования к сценарию (на конкретных примерах фильмов различной тематики, видов и стиливых особенностей). Производственные ограничения. Анализ практических ситуаций при принятии продюсерских решений
2.	Продюсирование игровых фильмов в РФ	Продюсер его роль и место в кинопроцессе, права и обязанности, взаимодействие с творческим, производственно-техническим и административным персоналом съемочной группы. Выбор идеи фильма. Актуальность и оригинальность темы. Жанровые особенности сценария. Литературный сценарий, киносценарий, рабочий сценарий («брекдаун»), режиссерский сценарий. Взаимоотношения продюсера с автором литературного сценария. Анализ сценария и его компонентов (история, сюжетопостроение, структура, персонажи, диалоги). Художественные и производственные требования, предъявляемые к сценарию. Продюсерская экспертиза проекта
3.	Современный кинобизнес. Роль и место продюсера в	Объем, вид аудиовизуального произведения, его постановочная сложность и

	кинопроцессе	их влияние на продолжительность работы над аудиовизуальным производением. Количество объектов, сцен и характер их съемок. «Рамочные» условия реализации кинопроекта и определение оптимальных сроков постановки фильма. Количество, продолжительность и характер киноэкспедиций. Сроки запуска фильма в производство. Порядок и методы планирования отдельных технологических этапов работы над фильмом
4.	Финансирование игровых кинофильмов	Специфика фильмопроизводства и ее влияние на систему ресурсного обеспечения кинопроцесса и методы планирования производственно-экономических параметров реализации проекта. Принципы и методы планирования затрат на производство аудиовизуальной продукции. Порядок и этапы определения затрат на производство аудиовизуальной продукции. Разработка лимита затрат (предварительной плановой калькуляции) – первый этап определения себестоимости аудиовизуальной продукции. Сметы затрат на периоды разработки киносценария, режиссерской разработки, подготовительный период. Генеральная смета (окончательная плановая себестоимость). Производственно-техническая документация и показатели, на основе которых ведется разработка генеральной сметы. Специфические особенности применения общепромышленных правил составления плановой калькуляции на производство и отнесения затрат на себестоимость продукции в аудиовизуальной сфере. Структура сметной калькуляции аудиовизуальной продукции. Методология определения затрат по основным разделам и статьям сметной калькуляции: «Авторские и смежные права», «Затраты на оплату труда», «Отчисления на социальные нужды», «Материальные затраты», «Работы и услуги», «Экспедиции», «Прочие прямые расходы», «Страховые взносы», «Непредвиденные расходы», «Общехозяйственные расходы», «Коммерческие расходы». Оптимизация затрат на производство

		фильма
5.	Литературный материал как основа аудиовизуального произведения. Роль продюсера в подготовке сценария	Современная организация кинопроцесса. Структура киностудий, специализирующихся на выпуске различных видов аудиовизуальной продукции, и продюсерских компаний. Производственно-технологические службы (фирмы, предприятия и организации), обслуживающие кинопроцесс. Краткая характеристика и этапы технологического процесса создания фильма: зарождение идеи, подготовка литературного сценария, режиссерская разработка, подготовительный период, съемочный период, монтажно-тонировочный период, период подготовки и сдачи исходных фильмовых материалов
6.	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	Роль продюсера в формировании съемочной группы как коллектива единомышленников, объединенных творческой концепцией создания кинопроизведения. Правовая база трудовых отношений продюсера с участниками кинопроцесса. Трудовой договор как основной документ трудовых отношений и его содержание. Особенности срочных трудовых договоров. Гражданско-правовые договоры, используемые в аудиовизуальной сфере. Оплата труда работников, задействованных в фильмопроизводстве. Тарифная система, ее содержание и построение. Квалификационные характеристики участников кинопроцесса. Модели, формы и системы оплаты труда работников. Оплата труда за работы, выполненные в условиях, отклоняющихся от нормальных. Проблемы регулирования оплаты труда работников аудиовизуальной сферы
7.	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	Особенности продюсирования и организации производства телесериальной продукции. Работа продюсера с автором сценария. Формирование продюсерской и режиссерской концепции создания фильма и их реализация. Обеспечение продюсером подготовительных работ (режиссерский сценарий, съемочные объекты, пробы актеров, эскизы декораций, костюмов, грима, экспликация трюковых съемок, экспликация спецэффектов, эскизы музыки и др.), съемочных и монтажно-тонировочных работ. Современные технологии в творческом процессе создания телефильма (цифровые технологии, современная запись звука, 3D – технологии, хромакей, компьютерная графика и

		др.). Взаимодействие продюсера сериала с телеканалом.
8.	Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов	Влияние вида, стилистики создаваемого фильма, творческо-постановочных параметров и производственных факторов на профессиональный и численный составы съемочной группы фильма. Критерии формирования состава киногруппы. Типовой состав съемочной группы. Художественно-производственный, художественно-исполнительский, инженерно-технический и вспомогательный составы съемочной группы. Должностные обязанности и права персонала съемочной группы, взаимодействие работников в кинопроцессе. Нормативные материалы, регулирующие функциональные обязанности работников, задействованных в фильмопроизводстве. Системы стимулирования труда работников съемочной группы, используемые в отечественной и зарубежной практике. Маркетинговые исследования. Выбор дистрибьютера и взаимодействие с ним. Стратегия продвижения. Выбор каналов продвижения. Разработка постера и трейлера. B2b продвижение фильма. Кросс-промо, партнерские программы, пиар-кампания, рекламная кампания. Последующие продажи: телепрокат на эфирных каналах, предоставление прав интернет-провайдерам, прокат на кабельных и спутниковых телеканалах и др. Поддержание промоактивности для возможностей дальнейшего проката
9.	Дистрибуция 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. Маркетинговые исследования. Выбор дистрибьютера и взаимодействие с ним. Стратегия продвижения. Выбор каналов продвижения. Разработка постера и трейлера. B2b продвижение фильма. Кросс-промо, партнерские программы, пиар-кампания, рекламная кампания. Последующие продажи: телепрокат на эфирных каналах, предоставление прав интернет-

		провайдером, прокат на кабельных и спутниковых телеканалах и др. Поддержание промоактивности для возможностей дальнейшего проката
--	--	---

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

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

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

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

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

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Разработка постановочного проекта игрового фильма	Опрос, тест, творческое задание
2.	Продюсирование игровых фильмов в РФ	Опрос, тест, творческое задание
3.	Современный кинобизнес. Роль и место продюсера в кинопроцессе	Опрос, тест, творческое задание
4.	Финансирование игровых кинофильмов	Опрос, тест, творческое задание
5.	Литературный материал как основа аудиовизуального произведения. Роль продюсера в подготовке сценария	Опрос, тест, творческое задание
6.	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	Опрос, тест, творческое задание
7.	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	Опрос, тест, творческое задание
8.	Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов	Опрос, тест, творческое задание
9.	Дистрибьюция фильма	Опрос, тест, творческое задание

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. Разработка постановочного проекта игрового фильма
2. Продюсирование игровых фильмов в РФ
3. Финансирование игровых кинофильмов
4. Анализ творческой концепции проекта и разработка постановочного проекта
5. Составление прогнозного плана реализации проекта игрового кинофильма
6. Необходимые ресурсы для реализации проекта.

7. Бюджетирование игрового проекта
8. Презентация проекта игрового фильма
9. Реализация проекта игрового фильма
10. Этапы реализации проектов игровых кинофильмов
11. Формирование организационной структуры проекта
12. Формирование организационной структуры проекта
13. Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов
14. Завершение работ над фильмом
15. Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов
16. Дистрибьюция фильма
17. Фестивальный прокат
18. Финансовые, нефинансовые результаты проекта
19. Продюсерская деятельность между проектами. Развитие навыков и компетенций. Формирование бренда
20. Определение понятий технология, творчество, искусство.
21. Аудиовизуальное произведение как изменение, выраженное во времени.
22. Структура драматургической композиции.
23. Основные этапы технологической цепочки создания аудиовизуального продукта.
24. Заявка как юридический документ. Структура.
25. Синописис. Отличие сценария экранного произведения или телепрограммы от сценарного плана.
26. Отличие литературного сценария от режиссерского.
27. Портрет как умение зафиксировать художественный образ в формах действительности, в проявлении внешних индивидуальных черт и деталей.
28. Наблюдение как изучение социального явления в его естественных условиях с фиксацией в кадре произошедшего изменения.
29. Событие как качественное изменение, зафиксированное внешним наблюдателем.
30. Реальность как материал художественной условности.
31. Базовые способы фиксации действительности в аудиовизуальном произведении.
32. Виды телевизионных новостей и их структура.
33. Событие и его информационная модель. Информационный повод.
34. Структурные элементы информационного сюжета.
35. Технология работы над информационным сюжетом.
36. Взаимоотношения в редакции и на съемочной площадке. Круг возможных проблем и способы их решения.
37. Специфика телевизионного репортажа. 6 признаков жанра.
38. Формы и виды репортажа.
39. Современные формы репортажа на российском ТВ.
40. Специальный репортаж и его место в телевизионном эфире.

Творческое задание

1. Деловая игра «Разработка продюсерского проекта».

1 этап. Студенты разбиваются на группы (3-4 человека и разрабатывают свои проекты, в которых отражают идею, концепцию, описывают творческий состав (режиссер, сценарист, актеры и т.п.), дают характеристику технической составляющей (описывают технологию съемок, приводят примеры – референс и т.п.), рассчитывают примерный бюджет проекта и т.п.

Каждая группа представляет свой проект в форме питчинга.

2 этап. На втором этапе разрабатывают необходимый продюсерский пакет документов (снопсис, бюджет фильма, КПП, дримкастинг и т.п.).

3 этап. На 3 этапе происходит разработка технологии продвижения проекта. Студенты составляют бюджет продвижения проекта, маркетинговую и рекламную стратегию, составляют медиапланы. В дальнейшем студенты участвуют в создании рекламного ролика будущего проекта.

В данной игре принимает участие вся группа. Игра не требует никакого специального оборудования, технических и программных средств. Проводится в устной форме (за исключением съемок рекламного ролика, которые выходят за пределы игры и осуществляются позднее).

Цель данной игры: закрепить знание всех основных этапов работы над проектом, научиться грамотно и лаконично излагать идею и концепцию своего проекта, как это принято на профессиональных кинопитчингах.

1. Разработка продюсерского проекта на примере... В этой теме студент разрабатывает свой собственный продюсерский проект, демонстрируя умение проанализировать рынок, просчитать эффективность, обосновать выбор именно этого проекта, составить бизнес-план, показывая свои знания в области управления, маркетинга и фандрайзинга.

Примерные темы коллоквиума

1. Особенности дистрибуции кино в России: перспективы и рекомендации.
2. Интернет технологии в продвижении фильмов: влияние специфики кинопродукта на выбор метода продвижения.
3. Создание продюсерского проекта полнометражного (короткометражного) авторского художественного фильма.
4. Использование опыта общественно-государственного телевидения в развитых странах в России.
5. Разработка технологий повышения конкурентоспособности телекомпаний.
6. Организационно-экономические аспекты создания новой телепередачи.
7. Управление маркетингом на телеканале: (выбор одного из аспектов)
8. Перспективы развития детского вещания на российском телевидении.
9. Технологии продюсирования телевизионного проекта.
10. Модели организации и функционирования телевидения в различных социальных условиях.
11. Практическое использование результатов исследований телевизионной аудитории.
12. Проблемы повышения рентабельности современного российского кино.
13. Проблемы кинопроката в России: разработка рекомендаций по их преодолению.
14. Проект организации национальной кинематографии.
15. Разработка методики выбора стратегии продвижения фильма на российский рынок.
16. Маркетинговое продвижение кинопродукта на рынке.

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

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

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

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

1. Требование к теоретическому устному ответу

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

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

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

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

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

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

2. Творческие задания

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

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

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

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

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

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если не выполнены никакие требования

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Интерактивные задания

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

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

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

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры,

владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

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

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

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

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

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. Исследовательский проект

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

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

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении

учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

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

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

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

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

7. Информационный проект(презентация)

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

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

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

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

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

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

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

8. Дискуссионные процедуры

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

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:
– лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

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

– смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

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

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

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

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

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

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний, обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

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

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

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

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

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

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

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

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

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

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно

правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

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

11.Требование к курсовой работе / курсовому проекту

Курсовая работа – одна из форм текущей аттестации знаний, полученных студентами при изучении дисциплины «Мастерство продюсера: продюсирование игровых фильмов». Тематика курсовых работ утверждается кафедрой.

Курсовая работа содержит, как правило, теоретическую часть — изложение позиций и подходов, сложившихся в науке по данному вопросу, и аналитическую (практическую часть) — содержащую анализ проблемы на примере различных организаций России.

Курсовая работа в обязательном порядке включает: оглавление (содержание), введение, теоретический раздел, практический раздел, заключение, список литературы (не менее 10 источников, изданных преимущественно в течение последних 5 лет).

Объем курсовой работы - 25-30 страниц. Работа должна быть напечатана на компьютере в текстовом редакторе Microsoft Word, шрифт Times New Roman, кегль 14, межстрочный интервал - 1,5. Выравнивание - «по ширине».

Подробные требования к содержанию, объему, структуре, оформлению курсовой работы содержатся в «Методических рекомендациях по написанию курсовой работы».

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. Кино. XX век [Электронный ресурс] / Н.М. Зоркая. — Электрон. текстовые данные. — М. : Белый город, 2014. — 512 с. — 978-5-7793-2429-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/50280.html>

8.2.Дополнительная литература

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / И.Б. Аббасов. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 237 с. — 978-5-4488-0084-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63805.html>
2. Цветкова А.В. Информатика и информационные технологии [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.В. Цветкова. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Научная книга, 2012. — 182 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/6276.html>
3. Машихина Т.П. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.П. Машихина. — Электрон. текстовые данные. — Волгоград: Волгоградский институт бизнеса, Вузовское образование, 2009. — 146 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/11328.html>
4. Гумерова Г.Х. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] : учебное пособие / Г.Х. Гумерова. — Электрон. текстовые данные. — Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 87 с. — 978-5-7882-1459-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/62217.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. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» <http://window.edu.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU» <https://www.elibrary.ru> /
4. Электронно-библиотечная система ЛАНЬ <https://e.lanbook.com/>
5. 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);
6. Антивирусная система NOD 32;
7. Adobe Acrobat Reader.

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, 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 (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 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Антивирус NOD32.

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.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Мастерство продюсера: продюсирование игровых фильмов

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

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные		ОПК-4
Общепрофессиональные		ОПК-6
Профессиональные		ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
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-	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

	производственного процесса для создания эстетически целостного художественного произведения	
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 кинопроектов	- основные стратегии вывода аудиовизуального произведения на рынок	- основные этапы работы над аудиовизуальным произведением
Код компетенции	ОПК-4.3	ОПК-4.3	ОПК-4.3
	- первичный и вторичный кинорынки	- анализировать ситуацию на кинорынке	- специфику работы продюсера на каждом из этих этапов
Код компетенции	ОПК-6.1.	ОПК-6.1.	ОПК-6.1.
	- изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной	- анализировать общие тенденции в киноотрасли	- приемами обоснования состоятельности разработанных концепций

	основы будущего сериала с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения		
Код компетенции	ОПК-6.3.	ОПК-6.3.	ОПК-6.3.
	- различные экранные технологии	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 видеопроизведения	- формулировать критерии оценки художественных достоинств кино- и телепроекта	- руководить большим коллективом, - делегировать полномочия, - вырабатывать маркетинговую стратегию

3.2.Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.

	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения;

		- частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связи теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬН О	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и/или опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной

Примерные типовые вопросы

1. Разработка постановочного проекта игрового фильма
2. Продюсирование игровых фильмов в РФ
3. Финансирование игровых кинофильмов
4. Анализ творческой концепции проекта и разработка постановочного проекта
5. Составление прогнозного плана реализации проекта игрового кинофильма
6. Необходимые ресурсы для реализации проекта.

7. Бюджетирование игрового проекта
8. Презентация проекта игрового фильма
9. Реализация проекта игрового фильма
10. Этапы реализации проектов игровых кинофильмов
11. Формирование организационной структуры проекта
12. Формирование организационной структуры проекта
13. Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов
14. Завершение работ над фильмом
15. Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов
16. Дистрибьюция фильма
17. Фестивальный прокат
18. Финансовые, нефинансовые результаты проекта
19. Продюсерская деятельность между проектами. Развитие навыков и компетенций. Формирование бренда
20. Определение понятий технология, творчество, искусство.
21. Аудиовизуальное произведение как изменение, выраженное во времени.
22. Структура драматургической композиции.
23. Основные этапы технологической цепочки создания аудиовизуального продукта.
24. Заявка как юридический документ. Структура.
25. Синописис. Отличие сценария экранного произведения или телепрограммы от сценарного плана.
26. Отличие литературного сценария от режиссерского.
27. Портрет как умение зафиксировать художественный образ в формах действительности, в проявлении внешних индивидуальных черт и деталей.
28. Наблюдение как изучение социального явления в его естественных условиях с фиксацией в кадре произошедшего изменения.
29. Событие как качественное изменение, зафиксированное внешним наблюдателем.
30. Реальность как материал художественной условности.
31. Базовые способы фиксации действительности в аудиовизуальном произведении.
32. Виды телевизионных новостей и их структура.
33. Событие и его информационная модель. Информационный повод.
34. Структурные элементы информационного сюжета.
35. Технология работы над информационным сюжетом.
36. Взаимоотношения в редакции и на съемочной площадке. Круг возможных проблем и способы их решения.
37. Специфика телевизионного репортажа. 6 признаков жанра.
38. Формы и виды репортажа.
39. Современные формы репортажа на российском ТВ.
40. Специальный репортаж и его место в телевизионном эфире.

Творческое задание

1. Деловая игра «Разработка продюсерского проекта».

1 этап. Студенты разбиваются на группы (3-4 человека и разрабатывают свои проекты, в которых отражают идею, концепцию, описывают творческий состав (режиссер, сценарист, актеры и т.п.), дают характеристику технической составляющей (описывают технологию съемок, приводят примеры – референс и т.п.), рассчитывают примерный бюджет проекта и т.п.

Каждая группа представляет свой проект в форме питчинга.

2 этап. На втором этапе разрабатывают необходимый продюсерский пакет документов (снопсис, бюджет фильма, КПП, дримкастинг и т.п.).

3 этап. На 3 этапе происходит разработка технологии продвижения проекта. Студенты составляют бюджет продвижения проекта, маркетинговую и рекламную стратегию, составляют медиапланы. В дальнейшем студенты участвуют в создании рекламного ролика будущего проекта.

В данной игре принимает участие вся группа. Игра не требует никакого специального оборудования, технических и программных средств. Проводится в устной форме (за исключением съемок рекламного ролика, которые выходят за пределы игры и осуществляются позднее).

Цель данной игры: закрепить знание всех основных этапов работы над проектом, научиться грамотно и лаконично излагать идею и концепцию своего проекта, как это принято на профессиональных кинопитчингах.

1. Разработка продюсерского проекта на примере... В этой теме студент разрабатывает свой собственный продюсерский проект, демонстрируя умение проанализировать рынок, просчитать эффективность, обосновать выбор именно этого проекта, составить бизнес-план, показывая свои знания в области управления, маркетинга и фандрайзинга.

Примерные темы коллоквиума

1. Особенности дистрибуции кино в России: перспективы и рекомендации.
2. Интернет технологии в продвижении фильмов: влияние специфики кинопродукта на выбор метода продвижения.
3. Создание продюсерского проекта полнометражного (короткометражного) авторского художественного фильма.
4. Использование опыта общественно-государственного телевидения в развитых странах в России.
5. Разработка технологий повышения конкурентоспособности телекомпаний.
6. Организационно-экономические аспекты создания новой телепередачи.
7. Управление маркетингом на телеканале: (выбор одного из аспектов)
8. Перспективы развития детского вещания на российском телевидении.
9. Технологии продюсирования телевизионного проекта.
10. Модели организации и функционирования телевидения в различных социальных условиях.
11. Практическое использование результатов исследований телевизионной аудитории.
12. Проблемы повышения рентабельности современного российского кино.
13. Проблемы кинопроката в России: разработка рекомендаций по их преодолению.
14. Проект организации национальной кинематографии.
15. Разработка методики выбора стратегии продвижения фильма на российский рынок.
16. Маркетинговое продвижение кинопродукта на рынке.

Примерные задания промежуточной аттестации

1. Краткие сведения о фильме: название, вид фильма, носитель, формат, цвет, объем (в

п.м., мин.), автор сценария, режиссер, оператор, художник, композитор, звукорежиссер, краткая аннотация фильма.

2. Продюсерский анализ проекта фильма: идея и тема фильма; жанр, характеристика литературной основы (драматургическое построение, сюжетные линии и персонажи), режиссерская трактовка литературной основы, оценка постановочной сложности фильма.
3. Анализ творческо-производственной разработки сценария (характеристика и количество объектов съемок в интерьере и на натуре, изобразительного решения сцен, характера и времени съемок, их материально-технического обеспечения). Оценка правильности первоначально запланированных постановочных решений.
4. Задачи основного состава съемочной группы, исполнителей ролей по реализации творческой концепции фильма и результативность их решения. Анализ причин, приведших к творческим просчетам.
5. Характеристика технических средств и технологий, применявшихся в процессе производства фильма. Оценка эффективности их использования и целесообразности выбора исходя из творческой концепции фильма.
6. Ресурсное обеспечение производства фильма.
7. Оценка эффективности организации творческо-производственного процесса производства фильма.
8. Предложение ряда мер, направленных на повышение эффективности организации творческо-производственного процесса производства фильма.
9. Государственное регулирование в кинематографической отрасли: исторический опыт, современные реалии и перспективы.
10. Государственная политика в сфере культуры: разработка рекомендаций с учетом российского и зарубежного опыта.
11. Анализ современного состояния российского кинематографа: основные проблемы, их причины и разработка рекомендаций для повышения эффективности развития.
12. Проблемы эффективности расходования государственных средств на поддержку отечественного кинематографа и разработка рекомендаций по их преодолению.
13. Фандрайзинг: разработка методики оценки эффективности продюсерского проекта.
14. Фандрайзинг: методика выбора основных источников финансирования в зависимости от особенностей культурного проекта.
15. Фандрайзинг: формирование инвестиционной привлекательности проекта в сфере культуры и искусства.
16. Анализ отечественного рынка кино: оценка потенциала развития.
17. Особенности маркетинга сложных культурных продуктов.
18. Методы управления рисками инвестиционных проектов в сфере культуры.
19. Критерии и методы оценки инвестиционной привлекательности продюсерских проектов.
20. Управление финансовой устойчивостью продюсерской компании.
21. Проблемы российского кинопроката и разработка рекомендаций к их преодолению.
22. Дистрибуция и продвижение кинофильма: разработка методики, учитывающей особенности кинопроекта.
23. Разработка проекта нового кинофестиваля с учетом его коммерческой и некоммерческой эффективности и оценки состояния современного рынка.
24. Составление программной сетки телеканала с учетом современных тенденций телесмотрения и рыночных реалий.
25. Особенности маркетинга в телевизионном менеджменте.
26. Менеджмент на телевидении: разработка методических инструментов.
27. Становление и развитие телевизионного рынка, перспективы его развития.
28. Разработка рекламной кампании и медиаплана для продукта или услуги в сфере культуры на основе его особенностей.
29. Телеиндустрия: особенности управления и основные инструменты.

30. Презентация проекта игрового фильма.

Примерные темы курсовых работ

1. Роль продюсера в творческом процессе.
 2. Продюсер как инициатор идеи проекта.
 3. Ответственность продюсера за реализацию проекта.
 4. История взаимоотношений продюсера с авторами фильма.
 5. Отношения продюсера с автором сценария, режиссером, композитором.
 6. Продюсер и творческий коллектив.
 7. Взаимоотношения продюсера с художником-постановщиком, оператором, звукорежиссером
 8. монтажа и другими представителями творческих профессий.
 9. Руководство и контроль продюсера за творческим процессом кинопроизводства.
 10. Руководство и контроль на этапе режиссерской разработки, на этапе подготовительного
 11. периода, съемочного периода, монтажно-тонировочного периода.
 12. Режиссерский сценарий. Съёмочные объекты, эскизы декораций, костюмов, грима, экспликация трюковых съемок, спецэффектов и т.д.
 13. Работа продюсера по продвижению фильма.
 14. Творческие аспекты при формировании идеи по продвижению фильма и методах ее реализации.
 15. Триединство творческих, экономических и технологических аспектов продюсирования
 16. Современные технологии в творческом процессе создания фильма: хромакей, компьютерная графика и др.
 17. Творческо-производственная разработка литературного сценария (посcenовая и пообъектная разбивка сценария).
- 5.Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.**

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;

- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

