



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ РЕЖИССУРА НЕИГРОВОГО ФИЛЬМА

Образовательная программа

**Режиссёр игрового кино- и телефильма**

Специальность

**55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

Уровень высшего образования

**Специалитет**



Рабочая программа дисциплины  
**РЕЖИССУРА НЕИГРОВОГО ФИЛЬМА**

**Разработчик программы:**

Ханютин А.Ю., кандидат искусствоведения, и.о. заведующего кафедрой режиссуры  
кино и телевидения

© АНО ВО «Институт  
современного искусства»



## АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

<b>Цели:</b>	Получение знаний, умений и навыков создания неигрового фильма	
<b>Задачи:</b>	Изучение опыта мастеров неигрового кино для формирования и последовательной реализации замысла будущего аудиовизуального произведения.	
	Изучение технологических средств современного аудиовизуального производства в создании неигрового фильма	
	Приобретение необходимых практических навыков	
	Получение навыков пользования художественным поиском для создания продуктивного творческого процесса при создании неигрового фильма	
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-1; УК-2; УК-3; ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5; ПК-6; ПК-7	

### 1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

#### по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

<b>УК-1</b>	<b>Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий</b>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные закономерности взаимодействия человека и общества;</li> <li>– этапы исторического развития человечества;</li> <li>– основные философские категории и проблемы человеческого бытия;</li> <li>– принципы поиска методов изучения произведения искусства;</li> <li>– терминологическую систему.</li> </ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать социально и лично значимые философские проблемы;</li> <li>– осмысливать процессы, события и явления мировой истории в динамике их развития, руководствуясь принципами научной объективности и историзма;</li> <li>– «мыслить в ретроспективе» и перспективе будущего времени на основе анализа исторических событий и явлений;</li> <li>– формировать и аргументированно отстаивать собственную позицию по различным проблемам;</li> <li>– использовать полученные теоретические знания о человеке, обществе, культуре, в учебной и профессиональной деятельности;</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– критически осмысливать и обобщать теоретическую информацию;</li> <li>– применять системный подход в профессиональной деятельности.</li> </ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– технологиями приобретения, использования и обновления социо-гуманитарных знаний;</li> <li>– навыками рефлексии, самооценки, самоконтроля;</li> <li>– общенаучными методами (компаративного анализа, системного обобщения).</li> </ul>
<b>УК-2</b>	<b>Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</b>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– общую структуру концепции реализуемого проекта, понимать ее составляющие и принципы их формулирования;</li> <li>– основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности;</li> <li>– особенности психологии творческой деятельности;</li> <li>– закономерности создания художественных образов и их восприятия.</li> </ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– формулировать взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;</li> <li>– ориентироваться в системе законодательства и нормативных правовых актов;</li> <li>– выстраивать оптимальную последовательность психолого-педагогических задач при организации творческого процесса.</li> </ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыком выбора оптимального способа решения поставленной задачи, исходя из учета имеющихся ресурсов и планируемых сроков реализации задачи;</li> <li>– понятийным аппаратом в области права;</li> <li>– навыками самоуправления и рефлексии, постановки целей и задач, развития творческого мышления.</li> </ul>
<b>УК-3</b>	<b>Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</b>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– психологию общения, методы развития личности и коллектива;</li> <li>– приемы психической регуляции поведения в ходе репетиционного и съемочного процесса;</li> <li>– этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом;</li> </ul>
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– работать индивидуально и с группой, выстраивать отношения, психологически взаимодействовать с коллективом;</li> <li>– понимать свою роль в коллективе в решении поставленных задач, предвидеть результаты личных действий, гибко варьировать свое поведение в команде в зависимости от ситуации.</li> </ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели;</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыком эффективного взаимодействия со всеми участниками коллектива;</li> <li>– системой знаний о способах построения продуктивных форм взаимодействия педагога с учениками.</li> </ul>
<b>ОПК-1</b>	<b>Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса</b>
<b>Знать:</b>	-основные этапы развития киноискусства и телевидения в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса.
<b>Уметь:</b>	-использовать методы культурологии, философии, религиоведения и других гуманитарных дисциплин в анализе явлений и тенденций в развитии экранных искусств, в оценке своей профессиональной деятельности.
<b>Владеть:</b>	-историческим методом; целостным взглядом на кинопроцесс, на развитие культуры и искусства.
<b>ОПК-3</b>	<b>Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации</b>
<b>Знать:</b>	-основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства.
<b>Уметь:</b>	-выявлять особенности экранной интерпретации литературного произведения и/или произведения искусства.
<b>Владеть:</b>	-методологией режиссерского анализа и интерпретации.
<b>ОПК-4</b>	<b>Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы</b>
<b>Знать:</b>	-историю отечественной школы экранных искусств, историю и важнейшие достижения мировой кинокультуры.
<b>Уметь:</b>	-воплощать свои творческие замыслы, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры;
<b>Владеть:</b>	-стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа.
<b>ОПК-5</b>	<b>Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности</b>
<b>Знать:</b>	-основы режиссуры кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий;



<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства;</li> <li>- реализовывать проект аудиовизуального произведения в ходе творческо-производственного процесса;</li> </ul>
<b>Владеть:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения на основе литературного сценария;</li> <li>- навыками творческо-производственной деятельности;</li> <li>- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.</li> </ul>
<b>ОПК-6</b>	<b>Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения</b>
<b>Знать:</b>	-основные этапы и принципы процесса создания аудиовизуального произведения.
<b>Уметь:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта,</li> <li>- способствовать реализации творческого потенциала каждого члена съемочной группы;</li> <li>- добиваться максимально полного воплощения творческого замысла.</li> </ul>
<b>Владеть:</b>	-навыками руководства творческим коллективом.
<b>ПК-1</b>	<b>Способность применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, сценариев, выбранных для постановки фильма</b>
<b>Знать:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- основы режиссуры игрового кино- и телефильма;</li> <li>- основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства.</li> </ul>
<b>Уметь:</b>	-выявлять особенности интерпретации литературного произведения, сценария в игровом кино- и телефильме.
<b>Владеть:</b>	- методологией режиссерского анализа и интерпретации литературного текста средствами игрового кино- и телефильма.
<b>ПК-2</b>	<b>Способность разработать концепцию фильма</b>
<b>Знать:</b>	-основы режиссуры игрового кино- и телефильма, основы смежных кинематографических профессий.
<b>Уметь:</b>	-определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства.
<b>Владеть:</b>	-навыками разработки концепции и проекта игрового кино- и телефильма на основе литературного сценария.
<b>ПК-3</b>	<b>Способность реализовать концепцию фильма в процессе его</b>



	<b>производства</b>
<b>Знать:</b>	-особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
<b>Уметь:</b>	- развивать и обогащать свой замысел в процессе производства игрового кино- и телефильма; - реализовывать проект игрового кино- и телефильма в ходе творческо-производственного процесса.
<b>Владеть:</b>	- навыками творческо-производственной деятельности; - средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
<b>ПКО-4</b>	<b>Способность организовать насыщенные художественные поиски, продуктивный репетиционный процесс в партнерстве с актерами и творческой группой фильма.</b>
<b>Знать:</b>	-основы актерского мастерства.
<b>Уметь:</b>	- определять задачи исполнителя каждой роли в рамках единого замысла; - в ходе репетиций находить и обогащать рисунок основных ролей; - помогать актерам глубже понять суть характеров и взаимоотношений своих персонажей.
<b>Владеть:</b>	-способностью наладить партнерское взаимодействие в рамках актерского ансамбля.
<b>ПК-5</b>	<b>Способность и готовность использовать технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки фильма.</b>
<b>Знать:</b>	- основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
<b>Уметь:</b>	-ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.
<b>Владеть:</b>	- базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства; - навыками экономного и рационального использования имеющиеся на производстве технических ресурсов.
<b>ПК-6</b>	<b>Способность формировать визуальный стиль и образ фильма.</b>
<b>Знать:</b>	- основные виды, стили и направления изобразительного искусства; - основные направления и стили игрового кино- и телефильма; - основы мастерства художника игрового кино- и телефильма; - основы операторского мастерства.
<b>Уметь:</b>	-сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими



	участниками творческого процесса.
<b>Владеть:</b>	- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма; - основами операторского мастерства.
<b>ПК-7</b>	<b>Способность применять разнообразные выразительные средства и техники в работе над фильмом.</b>
<b>Знать:</b>	-разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки, сыпучих материалов, рисунка на стекле), используемые в современном кинопроизводстве.
<b>Уметь:</b>	-применять разнообразные выразительные средства и техники (графические, объемные, перекладки, сыпучих материалов, рисунка на стекле).
<b>Владеть:</b>	-основами режиссерского мастерства.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ООП	Б1.В.ДВ.01.01
-------------------	---------------

### 2.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками:

- Мастерство режиссера кино- и телефильма (УК-1; УК-2; УК-3; ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ПК-6; ПК-7; ПК-1; ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5)
- Кинодраматургия (ОПК-3; ОПК-4)
- Теория и практика монтажа (ОПК-4; ПК-3; ПК-5)
- Мастерство кинооператора (ОПК-3; ОПК-5; ПК-1; ПК-5)
- Фотография и фоторепортаж (ПК-6).

## 3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)





**в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

- 3.1.** Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 4 зачетных единиц (ЗЕ), 144 академических часа.
- 3.2.** Объём дисциплины (модуля) по видам учебных занятий (в академических часах):

Вид учебной работы	Кол-во академических часов по формам обучения
	<b>очная</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>	<b>144</b>
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий), ВСЕГО:	72
Лекции (Л)	
Семинары (С)	
Практические занятия (ПЗ)	72
Самостоятельная работа студента (СРС)	45
Практическая подготовка	108
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	
Экзамен (Э)	27 (2 семестр)
Зачет (З)	
Дифференцированный зачет (ДЗ)	

#### **4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**4.1.** Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием для каждой темы:

- номера семестра учебного плана(УП);
- количества академических часов, отведенного на её изучение с распределением по видам учебных занятий:
  - «Лек» - лекционные,
  - «ПрЗ» / «ИнЗ» / «С» – групповые и мелкогрупповые практические занятия / индивидуальные занятия / семинары,
  - «СРС» - самостоятельная работа студентов.
- формы текущего контроля успеваемости



Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов (тем)	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, С	СРС	
1.	Вводная лекция. Неигровое кино в эпоху цифровой революции.	1	9		6	3	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
2.	Замысел в неигровом кино.	1	9		6	3	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
3.	Особенности языка неигрового кино.	1	9		6	3	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
4.	Репортаж.	1	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
5.	Человек на экране. Интервью.	1	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
6.	Кинонаблюдение.	1	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
7.	Развитие и углубление замысла фильма.	2	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
8.	Модели неигрового кино.	2	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
9.	Неигровое кино и мифология	2	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа



10.	Фильм-портрет.	2	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
11.	Монтаж в неигровом кино.	2	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
12.	Режиссерский анализ в неигровом кино	2	10		6	4	Контроль освоения теории и самостоятельная работа

## 4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам

- 1. Вводная лекция. Неигровое кино в эпоху цифровой революции.** Основные тенденции в современном неигровом кино: демократизация и «депрофессионализация». Новые камеры и новые формы. Неигровое кино как индустрия. Кино «форматное» и творческое.
- 2. Замысел в неигровом кино.** Замысел. Поиск темы и героя. Концепция фильма. Заявка. Развернутый синопсис. Как реальная жизнь становится фильмом.
- 3. Особенности языка неигрового кино.** Кино игровое и неигровое. Присутствие камеры. Неполная реверсия пространства. Проблема «восьмерки». Проблема достоверности. Язык неигрового кино, как редуцированный язык игрового.
- 4. Репортаж.** Событийная съемка как основа неигрового кино. Что такое событие? Событие на близкой и дальней дистанции. Техника «остранения». Монтажное мышление как основной принцип репортажной съемки.
- 5. Человек на экране. Интервью.** Интервью в журналистике и в неигровом кино. Техника общения. Режиссерские и операторские приемы. Драматургия рассказа.
- 6. Кинонаблюдение.** Длительное «включенное» наблюдение как главный инструмент творческой документалистики. Фильмы Р.Флаерти как пример кинонаблюдения.
- 7. Развитие и углубление замысла фильма.** Ресеч. Сценарий в документальном кино. Создание трейлера. Питчинг. Главный вопрос: о чем фильм? Жизненная ситуация как предмет режиссерского анализа.
- 8. Модели неигрового кино.** Фильм «поперечного разреза» («Берлин. Симфония большого города» В.Рутмана»). Поэтическое кино (Вертов, Жан Виго, Пелешьян). Личный фильм (А.Берлинер). Фильм расследование (М.Мур). Фильмы как игра, мистификация и розыгрыш («Чешская мечта» реж. В.Клусак, Ф.Ремунда).
- 9. Неигровое кино и мифология.** Неигровое кино как инструмент пропаганды. Создание и деконструкция мифа («Триумф воли» Л. Рифеншталь и «Обыкновенный фашизм» М. Ромма).
- 10. Фильм-портрет.** Фильм портрет. Взаимоотношения героя и автора (режиссера): творческий, этический и правовой аспект. Документальный герой как соавтор фильма и как «средство» самовыражения режиссера.



11. **Монтаж в неигровом кино.** Как собрать историю из груды жизненного материала? Событие в жизни и событие на экране. Текст от автора, поясняющие титры и прочие драматургические костыли. Музыка, темпоритм, интонация.

12. **Режиссерский анализ в неигровом кино.** Какое кино нужно зрителю? Формулы и шаблоны в неигровом кино. Потеря темы и другие типовые ошибки.

## 5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Содержание и формы самостоятельной работы обучающихся в процессе освоения дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам).

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Кол-во часов на СРС	Содержание и формы СРС	КОД формируемой компетенции
1.	Вводная лекция. Неигровое кино в эпоху цифровой революции.	3	Работа с литературой. Подготовка к семинару.	ОПК-1; ОПК-4; ОПК-6
2.	Замысел в неигровом кино.	3	Подготовка заявки на неигровой фильм.	УК-1; УК-2; ОПК-5; ОПК-3; ПК-1
3.	Особенности языка неигрового кино.	3	Работа с литературой. Подготовка к семинару.	УК-2; ПК-2; ОПК-4; ПК-6
4.	Репортаж.	4	Съемка учебной работы: репортаж (3-5 мин.).	ПКО-4; УК-3; ПК-6
5.	Человек на экране. Интервью.	4	Съемка учебной работы: интервью (5-7 мин.)	ПКО-4; УК-3; ПК-6
6.	Кинонаблюдение.	4	Съемка учебной работы: кинонаблюдение за объектом (3-5 мин.)	ПКО-4; УК-3; ПК-6
7.	Развитие и углубление замысла фильма.	4	Самостоятельная подготовка к питчингу. Съемка и монтаж трейлера представляемого фильма.	УК-1; УК-2; ОПК-1; ПК-7; ОПК-4
8.	Модели неигрового кино.	4	Подготовка к семинару. Самостоятельный просмотр и анализ фильмов.	ПК-3 ПК-2
9.	Неигровое кино и мифология	4	Работа с литературой. Подготовка к семинару.	ОПК-5 ОПК-4
10.	Фильм-портрет.	4	Съемка учебной работы: фильм-портрет (7-10 мин.)	УК-1; УК-2; ПК-4; ПК-6
11.	Монтаж в неигровом кино.	4	Монтаж учебной работы.	ОПК-4; ПК-3; ПК-5



12.	Режиссерский анализ в неигровом кино	4	Анализ самостоятельной учебной работы. Подготовка к семинару.	ОПК-6 ОПК-3 ОПК-1
-----	--------------------------------------	---	---	----------------------

## 6. Образовательные технологии

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов должны быть предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

### 6.1. Методы и средства организации и реализации образовательного процесса:

#### а) методы и средства, направленные на теоретическую подготовку:

- лекция;
- семинар;
- практические занятия (индивидуальные и групповые, в том числе мелкогрупповые занятия по исполнительским дисциплинам и дисциплинам в области теории и истории музыки),
- самостоятельная работа студентов;
- коллоквиум;
- консультация

#### б) методы и средства, направленные на практическую подготовку:

- мастер-классы преподавателей и приглашенных специалистов;
- учебная практика;
- реферат, курсовая работа
- освоение фото- и видеотехники;
- освоение монтажных программ

При реализации дисциплины применяются следующие виды учебной работы:

**Лекция.** Используются различные типы лекций: вводную, мотивационную (способствующую проявлению интереса к осваиваемой дисциплине), подготовительную (готовящую студента к более сложному материалу), интегрирующую (дающую общий теоретический анализ предшествующего



материала), установочную (направляющая студентов к источникам информации для дальнейшей самостоятельной работы), междисциплинарную. Содержание и структура лекционного материала направлены на формирование у обучающихся соответствующих компетенций и соотносится с выбранными преподавателем методами контроля.

**Семинар** – практическое занятие, являющееся дополнением лекционных занятий в рамках изучения дисциплины. Семинары проходят в различных диалогических формах – дискуссии, деловые и ролевые игры, разборы конкретных ситуаций, психологические и иных тренингов, обсуждение результатов написания студенческих работ (курсовых, рефератов, творческих работ и т.д.), вузовских и межвузовских конференций.

**Практическое занятие** – групповое, мелкогрупповое, индивидуальное занятие, предполагающие приоритетное использование интерактивных форм обучения.

**Самостоятельная работа обучающихся.** Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть дисциплины, выражаемую в зачетных единицах и выполняемую обучающимся в соответствии с заданиями преподавателя. Результат самостоятельной работы контролируется преподавателем. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся в аудиториях, библиотеке, компьютерных классах, а также в домашних условиях. Самостоятельная работа обучающихся подкрепляется учебно-методическим и информационным обеспечением, включающим учебники, учебно-методические пособия, конспекты лекций, аудио и видео материалами и т.д.

**Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

- 1) Краткий конспект лекций по дисциплине
- 2) Словарь терминов и персоналий по дисциплине
- 3) Другие элементы

Методические материалы в виде электронных ресурсов находятся в открытом доступе в методическом кабинете деканата.

## **7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Фонд контрольных заданий, перечень форм и процедур, предназначенных для определения качества освоения обучающимися учебного материала, а так же методические указания по освоению дисциплины (модуля), описываются в отдельном документе «**Оценочные средства дисциплины**».

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**



### 8.1. Основная литература:

Код.№	Авторы / составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
Л1.1	Волынец М.	Профессия. Оператор. Учебное пособие.	М.: Аспект-пресс, 2016
Л1.2	Медынский С.Е.	Оператор. Пространство. Кадр.	М.: Аспект-пресс, 2017 <a href="http://www.iprbookshop.ru/57025.html">http://www.iprbookshop.ru/57025.html</a>
Л1.3	Митта А.	Кино между раем и адам.	АСТ, 2016
Л1.4	Прожико Г.С.	Экран мировой документалистики. Очерки становления языка зарубежного документального кино	ВГИК, 2011. <a href="http://www.iprbookshop.ru/30648.html">http://www.iprbookshop.ru/30648.html</a>

### 8.2. Дополнительная литература:

Код.№	Авторы / составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
Л 2.1	Сперанза, Оливия.	Съемка видеофильмов цифровой фотокамерой. Практическое руководство.	М.: Хорошая книга, 2013
Л 2.2	Стокман Стив.	Как снять отличное видео.	М.: Эксмо-Пресс, 2016
Л 2.3	Пименов В. И.	Видеомонтаж. Практикум. 2-е изд., испр. и доп. Учебное пособие.	Научная школа: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. <a href="https://www.biblio-online.ru/">https://www.biblio-online.ru/</a>

## 9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО- ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ"

### Современные профессиональные базы данных

- Национальная электронная библиотека (НЭБ) <https://xn--90ax2c.xn--p1ai/>
- Университетская информационная система РОССИЯ <https://uisrussia.msu.ru/>

### Информационные справочные системы



Портал «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»  
<http://window.edu.ru/window>.

- Internet Movie Database: <http://www.imdb.com>
- Национальный кинопортал: [www.film.ru](http://www.film.ru)
- Журнал «Искусство кино»: <http://www.kinoart.ru>
- Журнал «Киноведческие записки»: <http://www.kinozapiski.ru>
- Журнал «Киносценарии» <http://www.zhurnal.ru/kinoizm/kinoscenarii/>
- Журнал «Сеанс» <http://www.seance.ru/>
- Каждый обучающийся может ознакомиться с аннотациями к рабочим учебным программам дисциплин в целях подготовки к изучению предмета, понимания места предмета в структуре образовательной программы, вида контроля и др. Аннотации расположены на сайте ИСИ в свободном доступе: <http://www.isi-vuz.ru/sveden/education> .

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

В процессе лекционных и практических занятий используется следующее программное обеспечение:

- программы, обеспечивающие доступ в сеть Интернет (например, «Googlechrome»);
- программы, демонстрации видео материалов (например, проигрыватель «Windows Media Player»);
- программы для демонстрации и создания презентаций (например, «Microsoft PowerPoint»)
- программы, обеспечивающие доступ в сеть Интернет:
  - Apple Safari (Freeware)
  - Microsoft Internet Explorer (Freeware)
- программы демонстрации видео материалов:
  - Windows Media Player (Freeware)
- программы для редактирования фотоматериалов:
  - Графический редактор Microsoft Paint (Freeware)
  - Adobe Creative Cloud 2017 (Freeware)
- программы для монтажа и редактирования видеоматериалов:
  - Apple iMovie (Freeware)
  - Windows Movie Maker (Freeware)
  - Avid Media Composer First (Freeware)





**11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ,  
необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине  
(модулю)**

Вид учебной работы	Тип аудитории с описанием материально-технического обеспечения
<b>Практическое занятие (групповое)</b>	<b>- видеопроектор + ПК - маркерная доска - мультимедийная аудитория</b>



## ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

Дата внесения изменений	Краткое описание изменений, внесенных в РПД	№ протокола кафедры
	<i>Актуализированы списки литературы, обновлен перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»</i>	