



УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ  
ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И  
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО  
ПРАКТИКЕ

**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА: ПРЕДДИПЛОМНАЯ  
(ПРОЕКТНО-ТВОРЧЕСКО-ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ)  
ПРАКТИКА**

Образовательная программа

**Режиссёр игрового кино- и телефильма**

Направление подготовки / специальность

**55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

Уровень высшего образования

**Специалитет**



**Разработчик оценочных средств:**

Нифонтова О.Г., преподаватель кафедры режиссуры кино и телевидения



Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для практики.

ФОС включает в себя:

1. описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
2. методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
3. типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины

## **1. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ**

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК- 5</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>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> - основы режиссуры кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий;
<b>Знать на среднем уровне.</b> - основы профессии режиссёра кино и телевидения - иметь представление о смежных кинематографических профессиях
<b>Знать на низком уровне</b> - задачи профессии режиссёра кино и телевидения
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</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; реализовывать проект аудиовизуального произведения в ходе творческо-производственного процесса;
<b>Уметь на среднем уровне</b> - определить концепцию, структуру и изобразительное решение фильма, используя полученные знания - осуществить руководство созданием фильма на стадиях подготовки, съёмок и перезаписи
<b>Уметь на низком уровне</b> - навыком работы с кинодраматургом на стадии литературного сценария - способами кинематографического воплощения литературной основы фильма
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - навыками разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения на основе литературного сценария; - навыками творческо-производственной деятельности; - средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - навыком выработки концепции проекта, создания литературного сценария и аудиовизуального ряда фильма - навыками производственной деятельности
<b>Владеть на низком уровне</b> - навыком работы с кинодраматургом на стадии литературного сценария - способами кинематографического воплощения литературной основы фильма

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-6 Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения</b>
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).</b>
<b>Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> основные этапы и принципы процесса создания аудиовизуального произведения.
<b>Знать на среднем уровне.</b> - особенности этапов создания визуального и звукового ряда фильма
<b>Знать на низком уровне</b> - основные периоды в процессе создания фильма
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> - объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта, - способствовать реализации творческого потенциала каждого члена съемочной группы; - добиваться максимально полного воплощения творческого замысла



<b>Уметь на среднем уровне</b> - вдохновить и организовать съёмочную группу на всех этапах работы над проектом - убедить членов группы стать частью единого коллектива для достижения творческой цели
<b>Уметь на низком уровне</b> - воспользоваться профессиональным потенциалом членов группы для успешной реализации проекта
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - навыками руководства творческим коллективом.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - навыком убеждать группу действовать по намеченному плану, избегая конфликтов
<b>Владеть на низком уровне</b> - навыком ясно излагать свои мысли перед членами группы

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПКО-1.</b> Способность применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, сценариев, выбранных для постановки фильма.
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> . - основы режиссуры игрового кино- и телефильма; - основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений
<b>Знать на среднем уровне.</b> - основополагающие школы мирового кинематографа с присущими им особенностями анализа материала
<b>Знать на низком уровне</b> - выдающихся режиссёров мирового кинематографа и их методы работы
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> - выявлять особенности интерпретации литературного произведения в сценарии игрового кино- и телефильма.
<b>Уметь на среднем уровне</b> - «обыграть» литературный материал применительно к созданию кинофильма
<b>Уметь на низком уровне</b> - находить сходные принципы организации материала в произведениях литературы и кинофильма
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - методологией режиссерского анализа и интерпретации литературного текста средствами игрового кино- и телефильма
<b>Владеть на среднем уровне</b> - навыком интерпретации литературной основы для



кинопроизведения

**Владеть на низком уровне** - примерами выдающихся экранизаций в мировом кинематографе

### Код и содержание компетенции

**ОПК-4** «Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы»

**Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания**

#### Знать

**Знать на высоком уровне** - историю отечественной школы экранных искусств, историю и важнейшие достижения мировой кинокультуры.

**Знать на среднем уровне** - наиболее значительные творческие направления в мировом телевидении и кинопроизводстве

**Знать на низком уровне** - основы истории отечественного и зарубежного телевидения и кинопроизводства

#### Уметь

**Уметь на высоком уровне** - воплощать свои творческие замыслы, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры;

**Уметь на среднем уровне** - учитывать опыт мировой теле- и кинокультуры в личной работе

**Уметь на низком уровне** - ориентироваться в примерах мировой телепродукции и фильмографии, приступая к работе

#### Владеть

**Владеть на высоком уровне** - стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа

**Владеть на среднем уровне** - основными приемами наиболее значимых направлений мирового кинематографа и телевидения

**Владеть на низком уровне** - теоретическими основами по кинопроизводству и телепродукции отечественного и зарубежного ТВ

### Код и содержание компетенции

**ПКО-4** Способность организовать насыщенные художественные поиски, продуктивный репетиционный процесс в партнерстве с актерами и творческой группой фильма. системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

**Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания**

#### Знать

**Знать на высоком уровне**



- основы актерского мастерства.
<b>Знать на среднем уровне.</b> - основные приёмы и правила работы режиссёра с актёрами
<b>Знать на низком уровне</b> - о существовании особого метода обучения актёров по системе Станиславского
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</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>Уметь на среднем уровне</b> - помочь актёрам в поиске особенности характеров их персонажей в контексте общей концепции фильма
<b>Уметь на низком уровне</b> - объяснить актёрам их задачи согласно сценарию фильма
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - способностью наладить партнерское взаимодействие в рамках актерского ансамбля
<b>Владеть на среднем уровне</b> - способом достичь профессионального взаимопонимания между актёрами и прочим составом съёмочной группы
<b>Владеть на низком уровне</b> - способами установить в группе доброжелательную атмосферу

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПКО-2. Способность разработать концепцию фильма.</b>
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> - основы режиссуры игрового кино- и телефильма, основы смежных кинематографических профессий.
<b>Знать на среднем уровне.</b> - о необходимости оценки замысла по законам драматургии и способах его воплощения с помощью смежных профессий
<b>Знать на низком уровне</b> - о формировании замысла с привлечением литературы, истории и личного опыта
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</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>Уметь на среднем уровне</b> - используя полученные знания в области культуры, искусства, событий истории искать идейную концепцию и изобразительное решение фильма
<b>Уметь на низком уровне</b>



- воспользоваться историческими и литературными источниками для разработки концепции фильма
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - навыками разработки концепции и проекта игрового кино- и телефильма на основе литературного сценария
<b>Владеть на среднем уровне</b> - навыком совместно с группой работать над поиском реализации намеченной концепции
<b>Владеть на низком уровне</b> - литературными и историческими образцами для разработки концепции сценария совместно с драматургом

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПКО-3</b> Способность реализовать концепцию фильма в процессе его производства.
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> - особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
<b>Знать на среднем уровне</b> - о возможностях компьютерных технологий в реализации фильма
<b>Знать на низком уровне</b> - о существовании различных способов и техник реализации киноизображения на экране
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</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>Уметь на среднем уровне</b> - искать способы наиболее эффективного воплощения концепции фильма на экране в процессе производства
<b>Уметь на низком уровне</b> - привлекать к работе над киноизображением специалистов, владеющих различными техниками визуальных искусств
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - навыками творческо-производственной деятельности; - средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - планированием производственной деятельности - способами завоевать симпатию зрительской аудитории
<b>Владеть на низком уровне</b> - грамотной организацией труда на съёмочной площадке

<b>Код и содержание компетенции</b>
-------------------------------------





<b>ПКО-5</b> Способность и готовность использовать технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки фильма.
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> - основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
<b>Знать на среднем уровне</b> - основы операторского мастерства и цифровых технологий
<b>Знать на низком уровне</b> - выразительные особенности основного набора кинообъективов - одну из монтажных программ
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> - ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.
<b>Уметь на среднем уровне</b> - управлять творческим потенциалом различных технических служб
<b>Уметь на низком уровне</b> - оперировать профессиональными понятиями для сотрудничества с техническими службами
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства; навыками экономного и рационального использования имеющиеся на производстве технических ресурсов.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - программами Photoshop и Finalcut - привлечением технических служб для повышения художественного уровня проекта
<b>Владеть на низком уровне</b> - основами Photoshop - навыком взаимодействия с техническими службами

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-2</b> Способность применять разнообразные выразительные средства и техники в работе над фильмом.
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</b> - разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки, сыпучих материалов, рисунка на стекле), используемые в современном кинопроизводстве.



<b>Знать на среднем уровне.</b> - выразительные средства используемые в современном кинопроизводстве.
<b>Знать на низком уровне</b> - базовые выразительные средства используемые в кинопроизводстве
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> применять разнообразные выразительные средства и техники (графические, объемные, перекладки, сыпучих материалов, рисунка на стекле).
<b>Уметь на среднем уровне</b> применять выразительные средства используемые в современном кинопроизводстве.
<b>Уметь на низком уровне</b> - - применять базовые выразительные средства используемые в кинопроизводстве.
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - основами режиссерского мастерства.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - основами режиссерского мастерства.
<b>Владеть на низком уровне</b> - основами режиссерского мастерства.
<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-1</b> Способность формировать визуальный стиль и образ фильма.
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<b>Знать на высоком уровне</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>Знать на среднем уровне.</b> -основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором
<b>Знать на низком уровне</b> - о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</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>Уметь на среднем уровне</b> - воспользоваться опытом классики кинематографа при формировании визуального образа фильма
<b>Уметь на низком уровне</b> -использовать профессиональный опыт членов съёмочной группы при работе над изобразительным рядом



фильма
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - основами мастерства художника игрового кино- и телефильма; - основами операторского мастерства.
<b>Владеть на среднем уровне</b> -способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата
<b>Владеть на низком уровне</b> -информацией об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

## **2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И УРОВНЯ ОВЛАДЕНИЯ ФОРМИРУЮЩИМИСЯ КОМПЕТЕНЦИЯМИ**

### **2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля**

#### **2.1.1. Формы текущего контроля**

Текущий контроль – систематическая проверка компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль – контроль выполнения заданий с целью оценивания этапов формирования компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими в процессе освоения практики.

Формами текущего контроля по практике являются: устные отчеты, проверка самостоятельной работы.

### **2.2. Методические материалы по проведению промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая с целью оценки качества освоения обучающимися практики на определенном этапе (за семестр).

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку знаний учебного материала по практике, компетенций, умений, навыков, способностей решать задачи в соответствии с типами задач будущей профессиональной деятельности.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по практике для инвалидов и лиц с ограниченными



возможностями здоровья (при наличии) используются фонды оценочных средств, позволяющие оценить достигнутые ими результаты обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в рабочей программе практики. Форма проведения промежуточной аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей. При необходимости им предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на защите практики.

### **2.1.1. Процедура ЗАЧЕТА**

Зачет проводится в форме собеседования по итогам практики. Устный отчет по практике на зачете позволяет оценить степень сформированности компетенций. Ответ оценивается по 2 балльной системе – «зачтено» / «не зачтено», при проведении дифференцированного зачета (зачета с оценкой) выставляется дополнительная оценка по 4-х балльной шкале.

#### **2.2.1.1. Критерии и шкала оценивания**

**«Зачтено»** ставится, если: обучающийся демонстрирует сформированность компетенций.

**«Не зачтено»** ставится, если: обучающийся демонстрирует несформированность компетенций.

В случае получения оценки «не зачтено» студент имеет право пересдать зачет в установленном порядке.

**«Отлично»** По итогам прохождения практики обучающийся представил полный объем отчетных документов. Обучающийся на предзащите показал глубокие, исчерпывающие знания в объеме программы практики, грамотно и логически стройно излагал материал, формулировал выводы, отвечал на все дополнительные вопросы во время защиты.

**«Хорошо»** При выполнении заданий в период прохождения практики обучающийся допускал незначительные ошибки, отвечал не на все дополнительные вопросы во время предзащиты.

**«Удовлетворительно»** Во время предзащиты предусмотренный программой материал обучающийся излагал хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов. Обучающийся продемонстрировал способность понимать и интерпретировать освоенную информацию.

**«Неудовлетворительно»** Обучающийся допускал грубые ошибки при ответах на вопросы во время защиты практики, не понимал сущности вопроса, давал неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.



### **2.2.1.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения практики.**

#### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-1 по дескриптору «знать»**

- основы режиссуры игрового кино- и телефильма;
- основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства.
- основополагающие школы мирового кинематографа с присущими им особенностями анализа материала
- выдающихся режиссёров мирового кинематографа и их методы работы

#### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-1 по дескриптору «уметь»**

**Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения.**

- выявлять особенности интерпретации литературного произведения в сценарии игрового кино- и телефильма.
- «обыграть» литературный материал применительно к созданию кинофильма
- находить сходные принципы организации материала в произведениях литературы и кинофильма

#### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-1 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**

- методологией режиссерского анализа и интерпретации литературного текста средствами игрового кино- и телефильма.
- навыком интерпретации литературной основы для кинопроизведения
- примерами выдающихся экранизаций в мировом кинематографе

#### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «знать»**

- основы режиссуры игрового кино- и телефильма, основы смежных кинематографических профессий.
- о необходимости оценки замысла по законам драматургии и способах его воплощения с помощью смежных профессий
- о формировании замысла с привлечением литературы, истории и личного опыта

#### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «уметь»**

**Следующие задания проверяются в процессе применения полученного опыта изучения классики мирового кинематографа при работе с коллегами на учебной площадке.**

- 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.
- используя полученные знания в области культуры, искусства, событий истории искать идейную концепцию и изобразительное решение фильма



- воспользоваться историческими и литературными источниками для разработки концепции фильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-5 по дескриптору «владеть»**

**Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения и во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**

- навыками разработки концепции и проекта игрового кино- и телефильма на основе литературного сценария.
- навыком совместно с группой работать над поиском реализации намеченной концепции
- литературными и историческими образцами для разработки концепции сценария совместно с драматургом

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»**

- особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
- о возможностях компьютерных технологий в реализации фильма
- о существовании различных способов и техник реализации киноизображения на экране
- о существовании различных способов и техник реализации киноизображения на экране

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего умения:**

- развивать и обогащать свой замысел в процессе производства игрового кино- и телефильма;
- реализовывать проект игрового кино- и телефильма в ходе творческо-производственного процесса.
- искать способы наиболее эффективного воплощения концепции фильма на экране в процессе производства
- привлекать к работе над киноизображением специалистов, владеющих различными техниками визуальных искусств

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время работы над учебными этюдами на площадке и во время съёмочного процесса учебных проектов, когда студент демонстрирует уровень своего владения:**

- навыками творческо-производственной деятельности;
- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
- планированием производственной деятельности
- способами завоевать симпатию зрительской аудитории
- грамотной организацией труда на съёмочной площадке

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»**



- историю отечественной школы экранных искусств, историю и важнейшие достижения мировой кинокультуры.

- наиболее значительные творческие направления в мировом кинематографе

- основы истории кинопроизводства отечественной и зарубежной классики

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»**

- Обосновать свой творческий замысел, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры.

- Выявить драматургическую задачу композиции; драматургию портрета, пейзажа, групповой композиции на предложенных примерах.

- Выявить авторский замысел и особенности его раскрытия в различных видах искусства.

### **Перечень заданий для проверки компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**

- стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа.

- основными приёмами наиболее значимых направлений мирового кинематографа

- теоретическими основами по кинопроизводству отечественной и зарубежной классики

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-2 по дескриптору «знать»**

- основы режиссуры игрового кино- и телефильма, основы смежных кинематографических профессий.

- о необходимости оценки замысла по законам драматургии и способах его воплощения с помощью смежных профессий

- о формировании замысла с привлечением литературы, истории и личного опыта

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-2 по дескриптору «уметь»**

**Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения.**

- 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.

- используя полученные знания в области культуры, искусства, событий истории искать идейную концепцию и изобразительное решение фильма

- воспользоваться историческими и литературными источниками для разработки концепции фильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-2 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**



- навыками разработки концепции и проекта игрового кино- и телефильма на основе литературного сценария.
- навыком совместно с группой работать над поиском реализации намеченной концепции
- литературными и историческими образцами для разработки концепции сценария совместно с драматургом

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «знать»**

- особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
- о возможностях компьютерных технологий в реализации фильма
- о существовании различных способов и техник реализации киноизображения на экране

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «уметь»**

**Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения и во время работы над учебными этюдами на площадке.**

- развивать и обогащать свой замысел в процессе производства игрового кино- и телефильма;
- реализовывать проект игрового кино- и телефильма в ходе творческо-производственного процесса.
- искать способы наиболее эффективного воплощения концепции фильма на экране в процессе производства
- привлекать к работе над киноизображением специалистов, владеющих различными техниками визуальных искусств

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-3 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**

- навыками творческо-производственной деятельности;
- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
- планированием производственной деятельности
- способами завоевать симпатию зрительской аудитории
- грамотной организацией труда на съёмочной площадке

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору «знать»**

- основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
- основы операторского мастерства и цифровых технологий
- выразительные особенности основного набора кинообъективов
- одну из монтажных программ

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору «уметь»**





**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов и во время работы над учебными этюдами на площадке.**

- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.
- управлять творческим потенциалом различных технических служб
- оперировать профессиональными понятиями для сотрудничества с техническими службами

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПКО-5 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса и монтажа учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**

- базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства;  
навыками экономного и рационального использования имеющихся на производстве технических ресурсов.
- программами Photoshop и Finalcut
- привлечением технических служб для повышения художественного уровня проекта
- основами Photoshop
- навыком взаимодействия с техническими службами

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»**

- 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.
- основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором
- о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

**Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения и во время съёмочного процесса учебных проектов.**

- 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.
- воспользоваться опытом классики кинематографа при формировании визуального образа фильма
- использовать профессиональный опыт членов съёмочной группы при работе над изобразительным рядом фильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, во время которого студент демонстрирует уровень своего владения:**

- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;  
основами операторского мастерства.



- способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата
- информацией об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»**

- 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.
- основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором
- о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

**Следующие задания проверяются в процессе применения полученного опыта изучения классики мирового кинематографа при работе с коллегами на учебной площадке.**

- 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.
- воспользоваться опытом классики кинематографа при формировании визуального образа фильма
- использовать профессиональный опыт членов съёмочной группы при работе над изобразительным рядом фильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;
- основами операторского мастерства.
- способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата
- информацией об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

### **Перечень заданий для проверки компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время работы над учебными этюдами на площадке, съёмочного процесса учебных проектов, при выполнении сценарных заданий в процессе обучения, когда студент демонстрирует уровень своего владения:**

- основами режиссерского мастерства
- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма
- основами операторского мастерства
- способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата