



УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**ЯЗЫК КИНО**

Образовательная программа

**Режиссёр игрового кино- и телефильма**

Специальность

**55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

Уровень высшего образования

**Специалитет**



**Разработчик оценочных средств:**

Ханютин А.Ю., кандидат искусствоведения, завкафедрой режиссуры кино и телевидения

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 дисциплины.

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>ПК-1 Способность формировать визуальный стиль и образ фильма.</b>
<b>Индикаторы и результаты обучения. Deskрипторы - 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> - найти образцы для подражания в классике кинематографа при формировании визуального образа фильма
<b>Уметь на низком уровне</b> - о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма
<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> - представлением об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

<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>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

## **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 знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования компетенций, знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;
- по результатам выполнения заданий;
- по результатам проверки качества конспектов лекций и иных материалов.

Формами текущего контроля по дисциплине являются: письменные работы, устные опросы, отчеты, проверка самостоятельной работы, тестирование.

#### **Требования к докладам**

Доклад является элементом промежуточной аттестации и оценивается. В течение семестра каждый студент должен сделать как минимум один доклад. Доклад является формой работы, при которой студент самостоятельно готовит сообщение на заданную тему и далее на занятии выступает с этим сообщением. Целью докладов является более глубокое знакомство с одной из изучаемых тем.

#### **3.1.1 Приблизительная тематика докладов / сообщений**

1. Изображение как основной материал киноязыка.
2. Творческая роль кинокамеры.
3. Сценарист как создатель изобразительной среды фильма.
4. Жанры как регулятор изобразительного решения будущего кино- / видео-проекта.
5. Поиски и открытия операторов мирового кино.
6. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
7. Реальная действительность и ее интерпретация в киноискусстве.



8. Выдающиеся отечественные художники кино.
9. Способы композиции кинорасказа во времени.
10. Киномузыка.

### **Критерии и шкала оценивания доклада / сообщения**

Оценка за доклад складывается из оценки преподавателя и оценки аудитории (групповой оценки). На первом занятии студенты формулируют критерии оценки докладов. После каждого выступления несколько человек на основании этих критериев делают качественную оценку доклада. Далее преподаватель, исходя из собственной оценки и оценки слушателей, ставит итоговую отметку.

### **Примерные критерии оценивания:**

- содержание (степень соответствия теме, полнота изложения, наличие анализа, использование нескольких источников и т.д.);
- качество изложения материала (понятность, качество речи, взаимодействие с аудиторией и т.д.);
- наглядность (использование иллюстрирующих материалов, технических средств, материалов сети Интернет)

Выполнение доклада оценивается по системе «зачтено / не зачтено». Отметка «не зачтено» ставится, если: выбранная тема раскрыта поверхностно, большая часть предлагаемых элементов плана доклада отсутствует; качество изложения низкое; иллюстрирующие материалы отсутствуют.

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

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

### **2.2.1. Процедура ЗАЧЕТА**

Промежуточный контроль знаний проводится в форме собеседования по билетам. Устный ответ на зачете позволяет оценить степень наличия знаний по различным компетенциям. Ответ оценивается по 2 балльной системе – «зачтено» / «не зачтено». При проведении дифференцированного зачета (зачета с оценкой) выставляется дополнительная оценка по 4-х балльной шкале.



## Вопросы к зачету

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Основные черты изображения.
3. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
4. Однозначность и емкость изображения.
5. Творческая роль кинокамеры.
6. Операторское искусство и традиции живописи.
7. Способы композиции кинорасказа во времени.
8. Постановочные средства кинематографа.
9. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
10. Структура образа в игровом и документальном кино.
11. Основы восприятия экранного образа.
12. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).
13. Проанализировать изобразительное решение своей курсовой работы: (игрового/ документального фильма).
14. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).
15. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма.
16. Изобразительное решение неигрового фильма.
17. Кинодокумент и его образ.
18. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма.
19. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.
20. Новые изобразительные возможности кино и видео.

### 2.2.1.1. Критерии и шкала оценивания

**«Зачтено»** ставится, если: знания отличаются глубиной и содержательностью, дается полный исчерпывающий ответ, как на основные вопросы, так и на дополнительные; студент свободно владеет научной терминологией; ответ студента структурирован, содержит анализ существующих теорий, научных школ, направлений и их авторов; логично и доказательно раскрывает проблему, предложенную в вопросе; ответ характеризуется глубиной, полнотой и не содержит фактических ошибок.

**«Не зачтено»** ставится, если: обнаружено незнание или непонимание студентом сущностной части дисциплины; содержание вопросов не раскрыто, допускаются существенные фактические ошибки, которые студент не может исправить самостоятельно; на большую часть дополнительных вопросов по содержанию зачета студент затрудняется дать ответ или не дает верных ответов.

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





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

#### **Типовые контрольные или практические задания к зачету**

1. Контрольные задания, пример (высокий уровень, опрос): Выразительные средства как органы чувств кинематографиста (примеры по выбору студента).
2. Контрольные задания, пример (средний уровень, опрос): Удачное использование изобразительной «погрешности» (Аристотель) для достижения цели (примеры по выбору студента).
3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, опрос): Решение идейно-творческих задач с помощью выразительных средств кинематографа (примеры по выбору студента).
4. Контрольные задания, пример (высокий уровень, собеседование): Кадр-индикатор в конце монтажной фразы.
5. Контрольные задания, пример (средний уровень, собеседование): Смысловое обоснование применения различных крупностей планов.
6. Контрольные задания, пример (низкий уровень, собеседование): Значение первого и последнего плана в фильме.
7. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Мера условности кинообраза (сообщение).
8. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Роль и возможности цвета в фильме (сообщение).
9. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа): Песня-лейтмотив (сообщение).

#### **Перечень вопросов 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 вопросов 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.

### **Перечень вопросов 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 стиливые 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

## **2.2.2. Процедура ЭКЗАМЕНА**

### **2.2.2.1. Форма промежуточной аттестации**

Формой промежуточной аттестации является экзамен. Экзамен проводится в форме собеседования по билетам. Экзаменационный билет содержит два теоретических вопроса. На подготовку ответов отводится 15 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.



## Перечень вопросов к экзамену

1. Теоретические основы экранного изображения.
2. От синтеза искусств к синтетическому искусству.
3. Изобразительная основа киноискусства.
4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
5. Универсальность зрительного экранного образа.
6. Кинематографическая достоверность.
7. Условное и безусловное начало в кино.
8. Структура образа в игровом и документальном кино.
9. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съемочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
10. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
11. Работа художника с режиссером, оператором, актером.
12. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
13. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съемки.
14. Изобразительный анализ жанра литературного произведения.
15. Изобразительная экспликация фильма.
16. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.
17. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма.
18. Взаимообусловленность в изобразительном решении фильма с жанром и стилем кинопроизводства.
19. Новые изобразительные возможности кино и видео.
20. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

### 2.1.1 Критерии и шкала оценивания

**«Отлично»** Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

**«Хорошо»** Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему некритичные неточности в ответе или решении задач.

**«Удовлетворительно»** Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный



характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

**«Неудовлетворительно»** Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.

В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

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

##### **Типовые контрольные или практические задания к экзамену**

1. Контрольные задания, пример (высокий уровень, опрос): Речь как выразительный элемент звукозрительного образа.
2. Контрольные задания, пример (средний уровень, опрос): Закадровое и внутрикадровое звучание речи.
3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, опрос): Дикторское и актёрское прочтение закадрового текста.
4. Контрольные задания, пример (высокий уровень, собеседование): Физиологическое воздействие цвета (по Эйзенштейну).
5. Контрольные задания, пример (средний уровень, собеседование): Цвет как средство характеристики образа.
6. Контрольные задания, пример (низкий уровень, собеседование): Колористическое единство фильма.
7. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Логика и эмоция в драматургии фильма (реферат).
8. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Скелет фильма. Принципы композиции (реферат).



9. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа):  
Зрелищность кинематографа (реферат).

### **Перечень вопросов 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 вопросов 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.

### **Перечень вопросов 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