



УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**РЕЖИССУРА ИГРОВОГО ФИЛЬМА**

Образовательная программа

**Режиссёр игрового кино- и телефильма**

Специальность

**55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

Уровень высшего образования

**Специалитет**



**Разработчики оценочных средств:**

Таланкин Д.И., профессор кафедры 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>УК-1</b> Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.
<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 закономерности взаимодействия человека и общества; – этапы исторического развития человечества; – основные философские категории и проблемы человеческого бытия; – принципы поиска методов изучения произведения искусства; – терминологическую систему.
<b>Знать на среднем уровне.</b> -законы взаимоотношений человека и общества с учётом исторического развития человечества -исследование проблем человеческого бытия в произведениях литературы и искусства - терминологию философской и социологической направленности
<b>Знать на низком уровне</b> -этапы развития человеческого общества - базисные понятия философии, экономики и мировой художественной культуры
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> – анализировать социально и лично значимые философские проблемы;



<ul style="list-style-type: none"> <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 аргументировано отстаивать собственную позицию по различным проблемам;</li> <li>– использовать полученные теоретические знания о человеке, обществе, культуре, в учебной и профессиональной деятельности;</li> <li>– критически осмысливать и обобщать теоретическую информацию;</li> <li>– применять системный подход в профессиональной деятельности.</li> </ul>
<p><b>Уметь на среднем уровне</b> - расставить приоритеты в соотношении личных и общественных проблем</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- установить причинно-следственную связь в событиях мировой политики</li> <li>- последовательно и убедительно аргументировать свою мысль, используя полученные теоретические знания об истории становления человека, общества, культуры</li> </ul>
<p><b>Уметь на низком уровне</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сопоставить проблемы личного и общественного характера</li> <li>- отслеживать наиболее значимые события мировой политики</li> <li>- грамотно сформулировать свою точку зрения с использованием профессиональной терминологии</li> </ul>
<b>Владеть</b>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b></p> <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>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> - технологиями приобретения социо-гуманитарных знаний</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыком самоконтроля и самооценки</li> <li>- методами систематизации материала</li> </ul>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> - навыком самодисциплины</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыком пользования справочным материалом</li> </ul>

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>УК-2</b> Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).</b>
<b>Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b>
<p><b>Знать на высоком уровне</b> – общую структуру концепции реализуемого проекта, понимать ее составляющие и принципы их формулирования;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>
<p><b>Знать на среднем уровне</b> - концепцию и возможные способы реализации проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- особенности создания художественных произведений с учётом психологии их восприятия зрителем</li> </ul>
<p><b>Знать на низком уровне</b> - иметь представление о концепции реализуемого проекта</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- о существовании нормативных документов в отношении профессиональной деятельности</li> </ul>



- о необходимости соблюдать последовательность в работе над созданием художественного произведения
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> – формулировать взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; – ориентироваться в системе законодательства и нормативных правовых актов; – выстраивать оптимальную последовательность психолого-педагогических задач при организации творческого процесса
<b>Уметь на среднем уровне</b> - иметь ясное представление о способах решения поставленной практической задачи - разбираться в нормативно-правовых актах - учитывать психологическую составляющую в организации творческого процесса съёмочной группы
<b>Уметь на низком уровне</b> - грамотно поставить задачи при организации подготовительного и съёмочного процесса - последовательно осуществлять руководство работы над проектом
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> – навыком выбора оптимального способа решения поставленной задачи, исходя из учета имеющихся ресурсов и планируемых сроков реализации задачи; – понятийным аппаратом в области права; – навыками самоуправления и рефлексии, постановки целей и задач, развития творческого мышления.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - навыком чёткой постановки целей и задач перед съёмочной группой, совместным с членами группы поиском оптимального плана и способа действий - навыком тренинга в области права - навыком развития творческого мышления
<b>Владеть на низком уровне</b> - навыком ясной постановки задачи перед съёмочной группой - навыком изучения основных понятий в области права

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-1</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>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 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>Знать на среднем уровне.</b> - о связи киноискусства и телевидения в историческом контексте с развитием других видов художественной культуры и научно-технического прогресса.
<b>Знать на низком уровне</b> - основные этапы развития киноискусства и телевидения в историческом контексте



<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</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>Уметь на среднем уровне</b> - использовать методы различных гуманитарных дисциплин в анализе экранных искусств, личной профессиональной деятельности
<b>Уметь на низком уровне</b> -найти аналогии между совокупностью приёмов культурологии, философии, религиоведения и произведениями кинематографа с целью достижения поставленной задачи
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - историческим методом; целостным взглядом на кинопроцесс, на развитие культуры и искусства.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - целостным взглядом на кинопроцесс в контексте развития мировой культуры и искусства
<b>Владеть на низком уровне</b> - целостным взглядом на кинопроцесс

<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).</b> <b>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;



**Уметь на среднем уровне** - определить концепцию, структуру и изобразительное решение фильма, используя полученные знания

- осуществить руководство созданием фильма на стадиях подготовки, съёмок и перезаписи

**Уметь на низком уровне** - навыком работы с кинодраматургом на стадии литературного сценария

- способами кинематографического воплощения литературной основы фильма

### **Владеть**

**Владеть на высоком уровне**

- навыками разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения на основе литературного сценария;

- навыками творческо-производственной деятельности;

- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.

**Владеть на среднем уровне**

- навыком выработки концепции проекта, создания литературного сценария и аудиовизуального ряда фильма

- навыками производственной деятельности

**Владеть на низком уровне** - навыком работы с кинодраматургом на стадии литературного сценария

- способами кинематографического воплощения литературной основы фильма

### **Код и содержание компетенции**

**ОПК-6 Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения**

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

### **Критерии оценивания**

#### **Знать**

**Знать на высоком уровне** основные этапы и принципы процесса создания аудиовизуального произведения.

**Знать на среднем уровне.**

- особенности этапов создания визуального и звукового ряда фильма

**Знать на низком уровне**

- основные периоды в процессе создания фильма

#### **Уметь**

**Уметь на высоком уровне**

- 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-4</b> Способность организовать насыщенные художественные поиски, продуктивный репетиционный процесс в партнерстве с актерами и творческой группой фильма. системного подхода, выработать стратегию действий.
<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 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>ПК-2</b> Способность применять разнообразные выразительные средства и техники в работе над фильмом.
<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> - 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. 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> - 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

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>УК-3</b> Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.
<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> – психологию общения, методы развития личности и коллектива; – приемы психической регуляции поведения в ходе репетиционного и съемочного процесса; – этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом;
<b>Знать на среднем уровне.</b> - приемы психической регуляции поведения в ходе репетиционного и съемочного процесса; - этические нормы общения большим коллективом
<b>Знать на низком уровне</b> - этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> – работать индивидуально и с группой, выстраивать отношения, психологически взаимодействовать с коллективом; – понимать свою роль в коллективе в решении поставленных задач, предвидеть результаты личных



действий, гибко варьировать свое поведение в команде в зависимости от ситуации.

### **Уметь на среднем уровне**

- убедить коллектив признать вас организационным и творческим лидером группы
- осознавать свою ответственность перед съёмочной группой в постановке творческих и организационных задач

**Уметь на низком уровне** - убедить коллектив работать под вашим руководством

## **Владеть**

### **Владеть на высоком уровне**

- навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- навыком эффективного взаимодействия со всеми участниками коллектива;
- системой знаний о способах построения продуктивных форм взаимодействия педагога с учениками.

**Владеть на среднем уровне** - навыком поиска наиболее оптимального плана действий в работе с группой над проектом

- знаниями об эффективных формах взаимодействия учителя и ученика

**Владеть на низком уровне** - навыком поиска наиболее оптимального плана действий в работе с группой над проектом

- знаниями об эффективных формах взаимодействия учителя и ученика

## **Код и содержание компетенции**

**ОПК-3** Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации..

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

### **Знать**

#### **Знать на высоком уровне**

- основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства.

**Знать на среднем уровне.** - принципы драматургической организации материала в произведениях литературы и искусства

#### **Знать на низком уровне**

- базу произведений мировой литературы и искусства

### **Уметь**

**Уметь на высоком уровне** - выявлять особенности экранной интерпретации литературного произведения и/или произведения искусства.

**Уметь на среднем уровне** - изобразительно «обыграть» объект литературы или изобразительного искусства

**Уметь на низком уровне** - передать литературную основу материала через сочетание кинокадров



<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> . методологией режиссерского анализа и интерпретации.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - режиссёрским анализом материала с целью создания художественного образа
<b>Владеть на низком уровне</b> - приёмами теоретического освоения материала

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-4</b> Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.
<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> историю отечественной школы экранных искусств, историю и важнейшие достижения мировой кинокультуры.
<b>Знать на среднем уровне.</b> - наиболее значительные творческие направления в мировом кинематографе
<b>Знать на низком уровне</b> - основы истории кинопроизводства отечественной и зарубежной классики
<b>Уметь</b>
<b>Уметь на высоком уровне</b> воплощать свои творческие замыслы, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры;
<b>Уметь на среднем уровне</b> - учитывать опыт мировой кинокультуры в личной работе
<b>Уметь на низком уровне</b> - ориентироваться в примерах мировой фильмографии, приступая к работе над проектом
<b>Владеть</b>
<b>Владеть на высоком уровне</b> - стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа.
<b>Владеть на среднем уровне</b> - основными приёмами наиболее значимых направлений мирового кинематографа
<b>Владеть на низком уровне</b> - теоретическими основами по кинопроизводству отечественной и зарубежной классики

<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. Deskрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).</b>



<b>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
<b>Владеть на низком уровне</b> - примерами выдающихся экранизаций в мировом кинематографе

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПКО-2. Способность разработать концепцию фильма.</b>
<b>Индикаторы и результаты обучения. Deskрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).</b>
<b>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

**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.

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

- 1) Воздействие фильма на сознание и подсознание.
- 2) Композиция в живописи и композиция в кино. Драматургия кадра.
- 3) Влияние цвета на психологию восприятия.
- 4) Предмет в кадре как атрибут.
- 5) Понятие стиля в кино (пример фильма по выбору студента).
- 6) Виды финалов в сюжетной композиции. Разбор на кинопримерах.
- 7) Экранизация литературного произведения. Специфика рассказа в пластике изображения.
- 8) «Как мера и красота скажут». Драматургия гармонии.
- 9) Мотивировки киноповествования. Изображение действия или оценка обстоятельств?
- 10) «Побуждающее происшествие»: великое в малом.





### **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

### 3 семестр.

1. Фабула и сюжет.
2. Трехчастная структура.
3. Поиск истории для сценария.
4. Жанры, смешение жанров.
5. Основные этапы реализации режиссерского замысла.
6. Литературный сценарий.
7. Киносценарий.
8. Режиссерский сценарий.
9. Режиссерская экспликация.
10. Акт, сцена, эпизод.
11. Психология работы с драматургом.
12. Специфика экранизации.

### 5 семестр.

1. «Действие» и «событие».
2. «Предлагаемые обстоятельства».
3. «Конфликт» — как двигатель драматургии.
4. «Сквозное действие».
5. «Действенный анализ».
6. «Оправдание» в драматургии, у актеров и в режиссировании на площадке.
7. Внутреннее действие.
8. Фотогеничность и фотогения.
9. Фотопробы.
10. Кинопробы.
11. Актерский ансамбль.
12. Стиль актерской игры.

### 7 семестр.

1. Изобразительная композиция художественного фильма.
2. Стиль.
3. Методика работы с оператором.
4. Организация предкамерного пространства.
5. Критерии выбора природы и интерьера.
6. Как уйти от «восьмерки».
7. Профессиональная этика в кинематографе.
8. Съёмочный план как монтажная единица.
9. Второй план и глубинная мизансцена.
10. Специфика работы в кинопавильоне.



11. Раскадровка.
12. Выбор съемочных направлений.

### **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): Фабула и сюжет в американской и русской сценарной традиции.
2. Контрольные задания, пример (средний уровень, опрос): Понятие темы и главной идеи на стадии замысла.
3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, опрос): Литературное произведение и киносценарий. Особенности и различия.
4. Контрольные задания, пример (высокий уровень, собеседование): Понятие «действие» в кинематографе.
5. Контрольные задания, пример (средний уровень, собеседование): Понятие «формообразующая идея» в кино.
6. Контрольные задания, пример (низкий уровень, собеседование): «Решение темы» режиссёром.

## **3 семестр**



7. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Съёмочная работа по заданию «Скрытый смысл» (контрапункт звука и изображения) – 7 мин.

8. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Съёмочная работа по заданию «Случай из жизни» (этюд) – 5 мин.

9. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа): Съёмочная работа по заданию «Обыгрывание места действия» - 3 мин.

### **5 семестр**

1. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): «Копирование» эпизода из игрового фильма (выбор фильма и эпизода согласовывается с преподавателем).

2. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): «Копирование» сцены из игрового фильма (выбор фильма и сцены согласовывается с преподавателем).

3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа): «Копирование» диалога из игрового фильма (выбор фильма и диалога согласовывается с преподавателем).

### **7 семестр**

1. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Съёмочная работа: Анекдот с трансформацией в трагедию (5 мин.).

2. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Съёмочная работа: Ассоциативный монтаж с использованием драматургии цвета (5 мин.).

3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа): Съёмочная работа: Параллельный монтаж с использованием драматургии звука (5 мин.)

### **Перечень вопросов для проверки компетенции УК-3 по дескриптору «знать»**

- приемы психической регуляции поведения в ходе репетиционного и съёмочного процесса;
- этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом;
- приемы психической регуляции поведения в ходе репетиционного и съёмочного процесса;
- этические нормы общения большим коллективом
- учитывая опыт работы на учебной площадке, рассказать об этических нормах профессионального взаимодействия с коллективом

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

**Следующие задания проверяются во время работы над учебными этюдами на площадке.**

- работать индивидуально и с группой, выстраивать отношения, психологически взаимодействовать с коллективом;



- понимать свою роль в коллективе в решении поставленных задач, предвидеть результаты личных действий, гибко варьировать свое поведение в команде в зависимости от ситуации.
- убедить коллектив признать вас организационным и творческим лидером группы
- осознавать свою ответственность перед съёмочной группой в постановке творческих и организационных задач
- убедить коллектив работать под вашим руководством

### **Перечень вопросов для проверки компетенции УК-3 по дескриптору «владеть»**

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

- навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- навыком эффективного взаимодействия со всеми участниками коллектива;
- системой знаний о способах построения продуктивных форм взаимодействия педагога с учениками.
- навыком поиска наиболее оптимального плана действий в работе с группой над проектом
- знаниями об эффективных формах взаимодействия учителя и ученика
- навыком планирования действий своих и членов группы для достижения поставленной задачи

### **Перечень вопросов для проверки компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»**

- основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства
- принципы драматургической организации материала в произведениях литературы и искусства
- база произведений мировой литературы и искусства

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

- На конкретном примере выявить особенности экранной интерпретации литературного произведения и/или произведения искусства.
- На конкретных примерах объяснить понятия «творческая экранизация», «критика принципа свободного изложения».
- Объяснить значение экранизации, её основных принципов.

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

- методологией режиссерского анализа и интерпретации
- режиссёрским анализом материала с целью создания художественного образа
- приёмами теоретического освоения материала

### **Перечень вопросов 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 вопросов 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 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

### **Перечень вопросов 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 вопросов 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 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

## **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**

#### **4 семестр**

1. Кино как «синтез» разных видов искусства.
2. Компоненты кинорежиссуры.
3. Понятие «кадр» в фильме.



4. Человек на экране. Его портретная характеристика, поведение.
5. Роль детали в кадре как выразительного средства.
6. Роль освещения (искусственного и естественного) в развитии драматургического конфликта в фильме.
7. Использование цветовых характеристик как средства образного воздействия.
8. Среда действия в фильме. Работа в павильоне и на натуре.
9. Создание атмосферы действия на экране.
10. Слово в фильме. Диалог, монолог, внутренний монолог, закадровый голос, авторский комментарий.
11. Музыка в фильме как драматургический фактор. Песня. Оркестр.
12. Шумы в создании звуко-зрительной атмосферы действия.
13. Монтаж как способ организации материала.
14. Задача режиссёра – концептуальное решение темы.

## **8 семестр**

1. Режиссёр как автор формообразующей идеи.
2. Понятие «кинодействие» - оценка обстоятельств, мотивировки.
3. Создание кинообраза.
4. Наблюдение как основа кинематографа.
5. Сращивание игровых и документальных жанров.
6. Псевдодокументализм.
7. Фильм-портрет.
8. Введение игрового персонажа в документальную съёмку.
9. Освоение объекта.
10. Звукоизобразительное стилевое единство.
11. Фильм – история, рассказанная в пластике изображения.
12. Жизнь и искусство. Управляющая идея и метод отбора.
13. Работа с драматургом.
14. Работа с оператором.
15. Работа с художником-постановщиком.
16. Работа с композитором.
17. Современные средства экранной выразительности.
18. Основные этапы реализации режиссёрского замысла.



### **2.2.2.2. 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.

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

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

##### **4 семестр**

1. Контрольные задания, пример (высокий уровень, опрос): Сходство и различие театральной и кинорежиссуры.
2. Контрольные задания, пример (средний уровень, опрос): Сходство и различие литературы и кинематографа.



3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, опрос): Режиссер как организатор творческого процесса.

4. Контрольные задания, пример (высокий уровень, собеседование): Поиск истории для киносценария.

5. Контрольные задания, пример (средний уровень, собеседование): Раскрыть понятие «действие и событие».

6. Контрольные задания, пример (низкий уровень, собеседование): Раскрыть понятие «фабула и сюжет».

7. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Документальный фильм-портрет без текста (13 мин.).

8. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Документальный фильм-портрет с текстом (13 мин.)

9. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическая работа): Документальный сюжет с портретной характеристикой главного героя (5 мин).

### **8 семестр**

1. Контрольные задания, пример (высокий уровень, практическое задание): Короткометражный игровой фильм в интерьере (павильоне) и на натуре (26 мин.)

2. Контрольные задания, пример (средний уровень, практическое задание): Короткометражный игровой фильм с двумя персонажами в интерьере (7-13 мин).

3. Контрольные задания, пример (низкий уровень, практическое задание): Съёмочная работа: постановочная сценка в интерьере (5 мин.)

### **Перечень вопросов для проверки компетенции УК-1 по дескриптору «знать»**

- основные закономерности взаимодействия человека и общества;
- этапы исторического развития человечества;
- основные философские категории и проблемы человеческого бытия;
- принципы поиска методов изучения произведения искусства;
- терминологическую систему.
- законы взаимоотношений человека и общества с учётом исторического развития человечества
- исследование проблем человеческого бытия в произведениях литературы и искусства
- терминологию философской и социологической направленности
- этапы развития человеческого общества
- базисные понятия философии, экономики и мировой художественной культуры

### **Перечень вопросов для проверки компетенции УК-1 по дескриптору «уметь»**

**Следующие задания проверяются во время работы над учебными этюдами на площадке.**

- работать индивидуально и с группой, выстраивать отношения, психологически взаимодействовать с коллективом;



- понимать свою роль в коллективе в решении поставленных задач, предвидеть результаты личных действий, гибко варьировать свое поведение в команде в зависимости от ситуации.
- убедить коллектив признать вас организационным и творческим лидером группы
- осознавать свою ответственность перед съёмочной группой в постановке творческих и организационных задач
- убедить коллектив работать под вашим руководством

### **Перечень вопросов для проверки компетенции УК-1 по дескриптору «владеть»**

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

- навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- навыком эффективного взаимодействия со всеми участниками коллектива;
- системой знаний о способах построения продуктивных форм взаимодействия педагога с учениками.
- навыком поиска наиболее оптимального плана действий в работе с группой над проектом
- знаниями об эффективных формах взаимодействия учителя и ученика
- навыком планирования действий своих и членов группы для достижения поставленной задачи

### **Перечень вопросов для проверки компетенции УК-2 по дескриптору «знать»**

- общую структуру концепции реализуемого проекта, понимать ее составляющие и принципы их формулирования;
- основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности;
- особенности психологии творческой деятельности;
- закономерности создания художественных образов и их восприятия.
- концепцию и возможные способы реализации проекта
- особенности создания художественных произведений с учётом психологии их восприятия зрителем
- иметь представление о концепции реализуемого проекта
- о существовании нормативных документов в отношении профессиональной деятельности
- о необходимости соблюдать последовательность в работе над созданием художественного произведения

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

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

- формулировать взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- ориентироваться в системе законодательства и нормативных правовых актов;
- выстраивать оптимальную последовательность психолого-педагогических задач при организации творческого процесса.
- иметь ясное представление о способах решения поставленной практической задачи
- разбираться в нормативно-правовых актах
- учитывать психологическую составляющую в организации творческого процесса съёмочной группы
- грамотно поставить задачи при организации подготовительного и съёмочного процесса
- последовательно осуществлять руководство работы над проектом



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

Следующие тезисы проверяются при выполнении драматургических заданий в процессе обучения, во время работы над учебными этюдами на площадке и во время съёмочного процесса учебных проектов.

- навыком выбора оптимального способа решения поставленной задачи, исходя из учета имеющихся ресурсов и планируемых сроков реализации задачи;
- понятийным аппаратом в области права;
  
- навыками самоуправления и рефлексии, постановки целей и задач, развития творческого мышления.
- навыком чёткой постановки целей и задач перед съёмочной группой, совместным с членами группы поиском оптимального плана и способа действий
- навыком тренинга в области права
  
- навыком развития творческого мышления
- навыком ясной постановки задачи перед съёмочной группой
  
- навыком изучения основных понятий в области права

## **Перечень вопросов для проверки компетенции ОПК-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 ОПК-1 по дескриптору «уметь»**

Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения и решения конкретных драматургических задач.

- 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 ОПК-1 по дескриптору «владеть»**

Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий конкретной направленности в процессе обучения.

- 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 вопросов 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 вопросов 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

### **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 вопросов для проверки компетенции ПКО-4 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-4 по дескриптору «уметь»**

**Следующие задания проверяются во время работы над учебными этюдами на площадке, когда студенту необходимо обеспечить группу необходимыми атрибутами постановочного процесса и во время съёмочного процесса учебных проектов.**

- 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-4 по дескриптору «владеть»**

**Следующие задания проверяются во время съёмочного процесса учебных проектов, когда 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 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.

