



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА МОНТАЖА**

Образовательная программа

**Режиссёр неигрового кино- и телефильма**

Специальность

**55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

Уровень высшего образования

**Специалитет**



**Разработчик оценочных средств:**

Филиппов А.В., преподаватель 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>ПКО-3 Способность реализовать концепцию фильма в процессе его производства.</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> -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>ОПК-4 «Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы»</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> - 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-5 Способность и готовность использовать технологические возможности современного фильмопроизводства в процессе постановки 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 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 мастерства звукорежиссёра 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> - использовать творческий потенциал 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> - программой Adobe Audition - привлечением технических служб для повышения художественного уровня проекта
<b>Владеть на низком уровне</b> - приёмами обработки звука в монтажной программе -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. Докинематографический монтаж.
2. Зарождение монтажного принципа.
3. Монтаж в смежных видах искусств: театр.
4. Монтаж в смежных видах искусств: музыка.
5. Монтаж в смежных видах искусств: архитектура.
6. Монтаж в смежных видах искусств: живопись.
7. Возникновение монтажной теории. «Эффект Кулешова».
8. Монтажные эксперименты Д.Вертова.
9. Годаровский монтаж.
10. Монтаж А.Пелешяна.

### **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 ЭКЗАМЕНА**

#### **2.2.1.1. 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**

#### Билет №1

Первый принцип монтажа.

Определение первого принципа на примере, допущенные ошибки.

Дополнительный вопрос.

#### Билет №2

Второй принцип монтажа.



Определение второго принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №3

Третий принцип монтажа.  
Определение третьего принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №4

Четвёртый принцип монтажа.  
Определение четвёртого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №5

Пятый принцип монтажа.  
Определение пятого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №6

Шестой принцип монтажа.  
Определение шестого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №7

Седьмой принцип монтажа.  
Определение седьмого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №8

Восьмой принцип монтажа.  
Определение восьмого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №9

Девятый принцип монтажа.  
Определение девятого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

Билет №10

Десятый принцип монтажа.  
Определение десятого принципа на примере, допущенные ошибки.  
Дополнительный вопрос.

#### 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.

#### **2.2.1.2. 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. Контрольное задание (высокий уровень): Просмотр кинофильма «Летят Журавли» реж. Калатозов М.К., составить мизансцену.

2. Контрольное задание (средний уровень): Просмотр кинофильма «Летят Журавли» реж. Калатозов М.К., объяснить склейку согласно принципам монтажа.

3. Контрольное задание (низкий уровень): Просмотр кинофильма «Летят Журавли» реж. Калатозов М.К., нарисовать раскадровку.

4. Контрольное задание (даётся преподавателем в зависимости от уровня подготовки студента): монтаж из предложенного видеоматериала; создание по последовательности развития действия; первая монтажная сборка (черновой монтаж); проверка логики действия и сюжетной линии в целом; чистовой монтаж.



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

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

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

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

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



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

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

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

## **Перечень 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