



УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА: ТВОРЧЕСКО-
ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА**

Образовательная программа

Режиссёр игрового кино- и телефильма

Направление подготовки / специальность

55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Уровень высшего образования

Специалитет



Разработчик оценочных средств:

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



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

ФОС включает в себя:

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

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

Код и содержание компетенции
ОПК- 5 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.
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания
Знать
Знать на высоком уровне -основы режиссуры кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий;
Знать на среднем уровне. - основы профессии режиссёра кино и телевидения - иметь представление о смежных кинематографических профессиях
Знать на низком уровне - задачи профессии режиссёра кино и телевидения
Уметь
Уметь на высоком уровне - 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



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

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



Владеть на низком уровне - примерами выдающихся экранизаций в мировом кинематографе

Код и содержание компетенции
ОПК-4 «Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы»
Индикаторы и результаты обучения. Deskriptory - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать
Знать на высоком уровне - историю отечественной школы экранных искусств, историю и важнейшие достижения мировой кинокультуры.
Знать на среднем уровне - наиболее значительные творческие направления в мировом телевидении и кинопроизводстве
Знать на низком уровне - основы истории отечественного и зарубежного телевидения и кинопроизводства
Уметь
Уметь на высоком уровне - воплощать свои творческие замыслы, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры;
Уметь на среднем уровне - учитывать опыт мировой теле- и кинокультуры в личной работе
Уметь на низком уровне - ориентироваться в примерах мировой телепродукции и фильмографии, приступая к работе
Владеть
Владеть на высоком уровне - стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа
Владеть на среднем уровне - основными приемами наиболее значимых направлений мирового кинематографа и телевидения
Владеть на низком уровне - теоретическими основами по кинопроизводству и телепродукции отечественного и зарубежного тв

Код и содержание компетенции
ПКО-4 Способность организовать насыщенные художественные поиски, продуктивный репетиционный процесс в партнерстве с актерами и творческой группой фильма. системного подхода, вырабатывать стратегию действий.
Индикаторы и результаты обучения. Deskriptory - основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать
Знать на высоком уровне - основы актерского мастерства.



Знать на среднем уровне. - основные приёмы и правила работы режиссёра с актёрами
Знать на низком уровне - о существовании особого метода обучения актёров по системе Станиславского
Уметь
Уметь на высоком уровне - определять задачи исполнителя каждой роли в рамках единого замысла; - в ходе репетиций находить и обогащать рисунок основных ролей; - помогать актёрам глубже понять суть характеров и взаимоотношений своих персонажей.
Уметь на среднем уровне - помочь актёрам в поиске особенности характеров их персонажей в контексте общей концепции фильма
Уметь на низком уровне - объяснить актёрам их задачи согласно сценарию фильма
Владеть
Владеть на высоком уровне - способностью наладить партнёрское взаимодействие в рамках актерского ансамбля
Владеть на среднем уровне - способом достичь профессионального взаимопонимания между актёрами и прочим составом съёмочной группы
Владеть на низком уровне - способами установить в группе доброжелательную атмосферу

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



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

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

Код и содержание компетенции
ПКО-5 Способность и готовность использовать технологические возможности и



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

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



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



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

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

2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

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

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

2.2. Методические материалы по проведению промежуточной аттестации

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

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

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по практике для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (при наличии) используются фонды оценочных средств,



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

2.1.1. Процедура ЗАЧЕТА

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

2.2.1.1. Критерии и шкала оценивания

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения.

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

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

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

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

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

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

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

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

- определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства.
- используя полученные знания в области культуры, искусства, событий истории искать идейную концепцию и изобразительное решение фильма
- воспользоваться историческими и литературными источниками для разработки концепции фильма



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



- наиболее значительные творческие направления в мировом кинематографе
- основы истории кинопроизводства отечественной и зарубежной классики

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

- Обосновать свой творческий замысел, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры.
- Выявить драматургическую задачу композиции; драматургию портрета, пейзажа, групповой композиции на предложенных примерах.
- Выявить авторский замысел и особенности его раскрытия в различных видах искусства.

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

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

- стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа.
- основными приёмами наиболее значимых направлений мирового кинематографа
- теоретическими основами по кинопроизводству отечественной и зарубежной классики

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

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

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

Следующие тезисы проверяются при выполнении сценарных заданий в процессе обучения.

- определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки будущего фильма, развивать и обогащать свой замысел, используя полученные знания в области культуры и искусства.
- используя полученные знания в области культуры, искусства, событий истории искать идейную концепцию и изобразительное решение фильма
- воспользоваться историческими и литературными источниками для разработки концепции фильма

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

- основные виды, стили и направления изобразительного искусства;
- основные направления и стили игрового кино- и телефильма;
- основы мастерства художника игрового кино- и телефильма;
- основы операторского мастерства.
- основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором
- о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

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

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

- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса.
- воспользоваться опытом классики кинематографа при формировании визуального образа фильма
- использовать профессиональный опыт членов съёмочной группы при работе над изобразительным рядом фильма

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

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

- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;



основами операторского мастерства.

-способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата

-информацией об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

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

- основные виды, стили и направления изобразительного искусства;

- основные направления и стили игрового кино- и телефильма;

- основы мастерства художника игрового кино- и телефильма;

- основы операторского мастерства.

-основные направления изобразительного искусства, специфику их применения в киноизображении художником-постановщиком и кинооператором

- о существовании видов изобразительного искусства и их связи с изобразительным рядом кинофильма

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

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

- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса.

- воспользоваться опытом классики кинематографа при формировании визуального образа фильма

-использовать профессиональный опыт членов съёмочной группы при работе над изобразительным рядом фильма

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

- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;

- основами операторского мастерства.

-способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата

-информацией об основах мастерства художника и оператора игрового фильма

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

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

- основами режиссерского мастерства

- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма

- основами операторского мастерства

- способностью организовать работу художника и оператора для достижения необходимого результата