



ПРИЛОЖЕНИЕ 1 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

РЕЖИССУРА ИГРОВОГО ФИЛЬМА

Образовательная программа

Режиссёр игрового кино- и телефильма

Специальность

55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Уровень высшего образования

Специалитет



Рабочая программа дисциплины

РЕЖИССУРА ИГРОВОГО ФИЛЬМА

Разработчики программы:

Таланкин Д. И., профессор кафедры режиссуры кино и телевидения

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

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



АННОТАЦИЯ К ДИСЦИПЛИНЕ

Цели:	усвоение знаний о теории игрового фильма того или иного формата
Задачи:	овладение знаниями о сложности и многогранности сочинения игрового фильма; обретение навыков по созданию игрового фильма в производственных условиях
Компетенции обучающегося, формируемые в результате изучения дисциплины:	УК-1; УК-2; УК-3; ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5; ПК-6; ПК-7

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий
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.
Уметь:	– анализировать социально и лично значимые философские проблемы; – осмысливать процессы, события и явления мировой истории в динамике их развития, руководствуясь принципами научной объективности и историзма; – «мыслить в ретроспективе» и перспективе будущего времени на основе анализа исторических событий и явлений; – формировать и аргументировано отстаивать собственную позицию по различным проблемам; – использовать полученные теоретические знания о человеке, обществе, культуре, в учебной и профессиональной деятельности; – критически осмысливать и обобщать теоретическую информацию; – применять системный подход в профессиональной деятельности.
Владеть:	– технологиями приобретения, использования и обновления социо-



	<p>гуманитарных знаний;</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками рефлексии, самооценки, самоконтроля; – общенаучными методами (компаративного анализа, системного обобщения).
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла
Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – 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.
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – 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.
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – 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.
УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – психологию общения, методы развития личности и коллектива; – приемы психической регуляции поведения в ходе репетиционного и съемочного процесса; – этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none"> – 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.
Владеть:	<ul style="list-style-type: none"> – 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.
--	---

ОПК-1	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
Знать:	-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.
Уметь:	-использовать методы культурологии, философии, религиоведения и других гуманитарных дисциплин в анализе явлений и тенденций в развитии экранных искусств, в оценке своей профессиональной деятельности.
Владеть:	-историческим методом; целостным взглядом на кинопроцесс, на развитие культуры и искусства.

ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации
Знать:	-основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства.
Уметь:	-выявлять особенности экранной интерпретации литературного произведения и/или произведения искусства.
Владеть:	-методологией режиссерского анализа и интерпретации.

ОПК-4	Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы
Знать:	-историю отечественной школы экранных искусств, историю и важнейшие достижения мировой кинокультуры.
Уметь:	-воплощать свои творческие замыслы, опираясь на традиции отечественного кинематографа и достижения мировой кинокультуры;
Владеть:	-стилистикой и приемами, характерными для отечественной



	школы экранных искусств, для различных жанров и направлений мирового кинематографа.
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
Знать:	основы режиссуры кино и телевидения, основы смежных кинематографических профессий;
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">- 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;
Владеть:	<ul style="list-style-type: none">- навыками разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения на основе литературного сценария;- навыками творческо-производственной деятельности;- средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.
ОПК-6	Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения
Знать:	-основные этапы и принципы процесса создания аудиовизуального произведения.
Уметь:	<ul style="list-style-type: none">- 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.
Владеть:	-навыками руководства творческим коллективом.
ПК-1	Способность применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, сценариев, выбранных для



	постановки фильма
Знать:	- основы режиссуры игрового кино- и телефильма; - основные принципы, методы и приемы режиссерского анализа произведений литературы и искусства.
Уметь:	выявлять особенности интерпретации литературного произведения, сценария в игрового кино- и телефильма.
Владеть:	- методологией режиссерского анализа и интерпретации литературного текста средствами игрового кино- и телефильма.

ПК-2	Способность разработать концепцию фильма
Знать:	-основы режиссуры игрового кино- и телефильма, основы смежных кинематографических профессий.
Уметь:	-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.
Владеть:	-навыками разработки концепции и проекта игрового кино- и телефильма на основе литературного сценария.

ПК-3	Способность реализовать концепцию фильма в процессе его производства
Знать:	-особенности современного анимационного производства в широком диапазоне современных компьютерных технологий.
Уметь:	- развивать и обогащать свой замысел в процессе производства игрового кино- и телефильма; - реализовывать проект игрового кино- и телефильма в ходе творческо-производственного процесса.
Владеть:	- навыками творческо-производственной деятельности; - средствами художественной выразительности, способными воздействовать на зрительскую аудиторию.

ПК-4	Способность организовать насыщенные художественные поиски, продуктивный репетиционный процесс в партнерстве с актерами и творческой группой фильма.
-------------	---



Знать:	-основы актерского мастерства.
Уметь:	- 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.
Владеть:	способностью наладить партнерское взаимодействие в рамках актерского ансамбля.

ПК-5	Способность и готовность использовать технологические возможности и технические средства современного кинопроизводства в процессе постановки фильма.
Знать:	- основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.
Уметь:	ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.
Владеть:	- базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства; - навыками экономного и рационального использования имеющиеся на производстве технических ресурсов.

ПК-6	Способность формировать визуальный стиль и образ фильма.
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.
Уметь:	-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.
Владеть:	- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма; - основами операторского мастерства.



ПК-7	Способность применять разнообразные выразительные средства и техники в работе над фильмом.
Знать:	-разнообразные выразительные средства и анимационные техники (графические, объемные, перекладки, сыпучих материалов, рисунка на стекле), используемые в современном кинопроизводстве.
Уметь:	-применять разнообразные выразительные средства и техники (графические, объемные, перекладки, сыпучих материалов, рисунка на стекле).
Владеть:	-основами режиссерского мастерства.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ООП	Б1.0.24
-------------------	---------

2.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками:

- Режиссура неигрового кино (ОПК-1; ОПК-3; ОПК-4; ОПК-5; ОПК-6; ПК-1; ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5; ПК-6; ПК-7; УК-1; УК-2; УК-3)
- Мастерство актера (ОПК-3; ОПК-6; ПК-4)
- Работа с актером на съемочной площадке (ОПК-6; ПК-4)

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

- 3.1.** Общая трудоемкость (объем) дисциплины (модуля) составляет 30 зачетных единиц (ЗЕ), 1080 академических часов.
- 3.2.** Объём дисциплины (модуля) по видам учебных занятий (в академических часах):

Вид учебной работы	Кол-во академических часов по формам обучения
--------------------	---



	очная
Общая трудоемкость дисциплины	1080
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий), ВСЕГО:	504
Лекции (Л)	32
Семинары (С)	472
Практические занятия (ПЗ)	522
Самостоятельная работа студента (СРС)	1008
Практическая подготовка	
Форма промежуточной аттестации	
Экзамен (Э)	54 (4, 8 семестры)
Зачет (З)	3, 5, 7 семестры
Дифференцированный зачет (ДЗ)	

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

4.1. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием для каждой темы:

- номера семестра учебного плана (УП);
- количества академических часов, отведенного на её изучение с распределением по видам учебных занятий:
 - «Лек» - лекционные,
 - «ПрЗ» / «ИнЗ» / «С» – групповые и мелкогрупповые практические занятия / индивидуальные занятия / семинары,
 - «СРС» - самостоятельная работа студентов.
- формы текущего контроля успеваемости

Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, С	СРС	
1.	Режиссура игрового кинематографа. Введение.	3	128	4	59	65	Контроль освоения теории и самостоятельная работа



Для очной формы обучения				Трудоемкость в часах			Формы текущего контроля успеваемости
№ п/п	Наименование разделов и тем	№ сем. УП	Объем в часах (всего)	Лек	ПрЗ, ИнЗ, С	СРС	
2.	Компоненты кинорежиссуры.	3	128	4	59	65	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
3.	Драматургия кино и вопросы композиции сценария и фильма.	4	128	4	59	65	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
4.	Режиссёрское видение.	5	128	4	59	65	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
5.	Работа режиссёра с артистами.	6	129	4	59	66	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
6.	Режиссёр на съёмочной площадке.	6	128	4	59	65	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
7.	Postproduction.	7	129	4	59	66	Контроль освоения теории и самостоятельная работа
8.	Режиссер-постановщик и члены творческой группы.	8	128	4	59	65	Контроль освоения теории и самостоятельная работа

4.2. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам

1. Режиссура игрового кинематографа. Введение. Режиссура — коллективный процесс. Режиссура как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого игрового кино- и телефильма и как руководство коллективным творческим процессом.

Специфика кинорежиссуры. Сходство и различие театральной и кинорежиссуры. Кино как «синтез» разных видов искусств.



Психология восприятия кино. Воздействие фильма на сознание и подсознание. Психология зрительского восприятия. Элементы художественного текста. Символ, аллегория, образ. Драматургия кадра. Изобразительная композиция художественного фильма.

2. Компоненты кинорежиссуры. Изобразительный строй фильма (понятие кадра; человек на экране; роль детали; свет; цвет; среда действия; атмосфера действия). Звуковое решение фильма (речь, музыка, шумы). Монтаж.

3. Драматургия кино и вопросы композиции сценария и фильма. Драматургическое наследие немого кино (пластика киноизображения, сильные характеры, острые конфликты).

Работа с драматургом. Поиск истории. Работа с идеей.

Анализ драматургического материала. Фабула и сюжет. Линии героев во времени. Трехчастная структура. Акт, сцена, эпизод. Жанры. Смешение жанров. Стиль. Основные этапы реализации режиссерского замысла. Литературный, и режиссерский киносценарий. Режиссерская экспликация.

4. Режиссёрское видение. Наблюдение. Наблюдение за людьми. Наблюдение за животными. Наблюдение за человеком в процессе труда.

Выявление характера. Наблюдение за «характерными» людьми. Поиск отличительных особенностей. Ситуации, выявляющие характер. Документальный сюжет. Репортаж, как основа кинематографа.

5. Работа режиссёра с артистами. «Действие». «Действие» и «событие». «Предлагаемые обстоятельства». «Оправдание».

«Конфликт». «Конфликт» — как двигатель драматургии. Антагонизм. Внутреннее действие, столкновение «хотений».

«Сквозное действие». «Сквозное действие» применительно к роли и к драматургии. «Действенный анализ».

6. Режиссёр на съёмочной площадке. Сотрудничество с творческой группой. Организация предкамерного пространства. Профессиональная этика.

Выбор натуры, интерьера. Критерии выбора натуры и интерьера.

Построение кадра. Кадр, как единица композиции и драматургии. Композиция с учётом мизансцены, направления камеры. Глубинные мизансцены, съёмка с движения, «уход от «Восьмерки». Методика работы с оператором. Методика работы с артистами. Работа в декорации, в павильоне.

7. Postproduction. Черновой монтаж. Технология чернового монтажа.

Тонировка. Методика работы со звукорежиссером и артистами при озвучании.

Синхронные шумы и подбор шумов. Шумовое оформление фильма.

Цветокоррекция.

Влияние цвета на стиль фильма и психологию восприятия.

Перезапись. Методика работы со звукорежиссером перезаписи.

8. Режиссер-постановщик и члены творческой группы. Работа режиссера с художником-постановщиком и цехами. Функции художника-постановщика, декоратора, художника по костюмам, художника-гримера.

Работа режиссера с композитором. Выбор композитора. Постановка задач. Монтаж музыки.

Работа со звукорежиссером записи музыки.



5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Содержание и формы самостоятельной работы обучающихся в процессе освоения дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам).

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Кол-во часов на СРС	Содержание и формы СРС	КОД формируемой компетенции
1.	Режиссура игрового кинематографа. Введение.	65	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	ОПК-1; ОПК-4; ОПК-6
2.	Компоненты кинорежиссуры.	65	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-2; ПК-2; ОПК-4; ПК-6
3.	Драматургия кино и вопросы композиции сценария и фильма.	65	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-1; УК-2; ОПК- 5; ОПК-3; ПКО-1
4.	Режиссёрское видение.	65	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-1; УК-2; ОПК-1; ПК-2; ОПК-4
5.	Работа режиссёра с артистами.	66	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-1; УК-2; ПК-4
6.	Режиссёр на съёмочной площадке.	65	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-2; ОПК-6; УК-3; ПК-3
7.	Postproduction.	66	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-2; ОПК- 5; ПК-2; ПК-3; ПК-5
8.	Режиссер-постановщик и члены творческой группы.	65	Работа с литературой, просмотр фильмов. Подготовка к семинару	УК-1; УК-2; ОПК-1; ОПК-6; ПК-4; ПК-5



6. Образовательные технологии

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов должны быть предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

6.1. Методы и средства организации и реализации образовательного процесса:

а) методы и средства, направленные на теоретическую подготовку:

- лекция;
- семинар;
- практические занятия (индивидуальные и групповые, в том числе мелкогрупповые занятия по исполнительским дисциплинам и дисциплинам в области теории и истории музыки),
- самостоятельная работа студентов;
- коллоквиум;
- консультация

б) методы и средства, направленные на практическую подготовку:

- индивидуальные и групповые, в том числе мелкогрупповые занятия по исполнительским дисциплинам;
- мастер-классы преподавателей и приглашенных специалистов;
- академические концерты;
- учебная практика;
- реферат, курсовая работа;
- освоение фото- и видеотехники;
- освоение монтажных программ

При реализации дисциплины применяются следующие виды учебной работы:

Лекция. Используются различные типы лекций: вводную, мотивационную (способствующую проявлению интереса к осваиваемой дисциплине), подготовительную (готовящую студента к более сложному материалу), интегрирующую (дающую общий теоретический анализ предшествующего материала), установочную (направляющая студентов к источникам информации для дальнейшей самостоятельной работы), междисциплинарную. Содержание и структура



лекционного материала направлены на формирование у обучающихся соответствующих компетенций и соотносится с выбранными преподавателем методами контроля.

Семинар – практическое занятие, являющееся дополнением лекционных занятий в рамках изучения дисциплины. Семинары проходят в различных диалогических формах – дискуссии, деловые и ролевые игры, разборы конкретных ситуаций, психологические и иных тренингов, обсуждение результатов написания студенческих работ (курсовых, рефератов, творческих работ и т.д.), вузовских и межвузовских конференций.

Практическое занятие – групповое, мелкогрупповое, индивидуальное занятие, предполагающие приоритетное использование интерактивных форм обучения.

Самостоятельная работа обучающихся. Самостоятельная работа представляет собой обязательную часть дисциплины, выражаемую в зачетных единицах и выполняемую обучающимся в соответствии с заданиями преподавателя. Результат самостоятельной работы контролируется преподавателем. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся в аудиториях, библиотеке, компьютерных классах, а также в домашних условиях. Самостоятельная работа обучающихся подкрепляется учебно-методическим и информационным обеспечением, включающим учебники, учебно-методические пособия, конспекты лекций, аудио и видео материалами и т.д.

Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

- 1) Краткий конспект лекций по дисциплине
- 2) Словарь терминов и персоналий по дисциплине
- 3) Другие элементы

Методические материалы в виде электронных ресурсов находятся в открытом доступе в методическом кабинете деканата.

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд контрольных заданий, перечень форм и процедур, предназначенных для определения качества освоения обучающимися учебного материала, а так же методические указания по освоению дисциплины (модуля), описываются в отдельном документе «**Оценочные средства дисциплины**».

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

8.1. Основная литература:



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Роберт Макки	История на миллион долларов. Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только...	М., Альпина нон-фикшн, 2016
2	Александр Митта	Кино между раем и адом. Кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому...	М., АСТ, 2016
3	Кирилл Разлогов	Планета кино. История искусства мирового экрана	Эксмо, 2015
4	Михаил Ромм	Беседы о кино и кинорежиссуре	М., Академический проект, Культура, 2016
5	Сахновский В.Г.	Работа режиссера. Учебное пособие	М., 2017
6	Сергей Эйзенштейн	За кадром. Ключевые работы по теории кино	Академический проект, Гаудеамус, 2016
7	Под редакцией Артура Бартоу	Актерское мастерство: американская школа	Альпина нон-фикшн, 2015

8.2. Дополнительная литература:

№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
1	Зоркая Н. М.	История отечественного кино: XX век	Белый город, 2014 http://www.knigafund.ru
2	Кучмий В. М.	Старый новый Голливуд. Энциклопедия кино в 2-х тт. 1903-2010 гг.	https://e.lanbook.com/books
3	Павлов А.	Постыдное удовольствие: философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа. Научное издание	Издательский дом Высшей школы экономики, 2015 http://www.knigafund.ru
4	Пименов В. И.	Видеомонтаж. Практикум 2-е изд., испр. и доп. Учебное пособие для академического бакалавриата	Научная школа: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017/Гриф УМО ВО https://www.biblio-online.ru/
5	Александр Роднянский	Выходит продюсер	Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017



№ п/п	Авторы /составители	Наименование (заглавие)	Издательство, год
6	Станиславский К. С.	Работа актера над собой	Директ-Медиа, 2015 http://www.knigafund.ru
7	Станиславский К. С.	Режиссура и актерское мастерство, избранные работы	2017/Гриф УМО ВО https://www.biblio-online.ru/
8	Станиславский К. С.	Психотехника актерского искусства: работа актера над собой: антология	Алетейя, 2014 http://www.knigafund.ru

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ"

Современные профессиональные базы данных

- Национальная электронная библиотека (НЭБ) <https://xn--90ax2c.xn--p1ai/>
- Университетская информационная система РОССИЯ <https://uisrussia.msu.ru/>

Информационные справочные системы

Портал «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»
<http://window.edu.ru/window>.

- Internet Movie Database: <http://www.imdb.com>
- Национальный кинопортал: www.film.ru
- Журнал «Искусство кино»: <http://www.kinoart.ru>
- Журнал «Киноведческие записки»: <http://www.kinozapiski.ru>
- Журнал «Киносценарии» <http://www.zhurnal.ru/kinoizm/kinoscenarii/>
- Журнал «Сеанс» <http://www.seance.ru/>
- Каждый обучающийся может ознакомиться с аннотациями к рабочим учебным программам дисциплин в целях подготовки к изучению предмета, понимания места предмета в структуре образовательной программы, вида контроля и др. Аннотации расположены на сайте ИСИ в свободном доступе: <http://www.isi-vuz.ru/sveden/education> .

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

В процессе лекционных и практических занятий используется следующее программное обеспечение:

- программы, обеспечивающие доступ в сеть Интернет (например, «Googlechrome»);



- программы, демонстрации видео материалов (например, проигрыватель «Windows Media Player»);
- программы для демонстрации и создания презентаций (например, «Microsoft PowerPoint»)

**11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ,
необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине
(модулю)**

Вид учебной работы	Тип аудитории с описанием материально-технического обеспечения
Лекция	<ul style="list-style-type: none">– видеопроектор + ПК;– маркерная доска.– мультимедийная аудитория
Семинар	<ul style="list-style-type: none">– видеопроектор + ПК;– маркерная доска.– мультимедийная аудитория
Практическое занятие (групповое)	<ul style="list-style-type: none">– видеопроектор + ПК;– маркерная доска.– мультимедийная аудитория
Практическое занятие (мелкогрупповое)	<ul style="list-style-type: none">– видеопроектор + ПК;– маркерная доска.– мультимедийная аудитория
Практическое занятие (индивидуальное)	<ul style="list-style-type: none">– видеопроектор + ПК;– маркерная доска.– мультимедийная аудитория



ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ

Дата внесения изменений	Краткое описание изменений, внесенных в РПД	№ протокола кафедры
	<i>Актуализированы списки литературы, обновлен перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»</i>	