

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Институт кино и телевидения (ГИТР)»**

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор  
Ю.М. Литовчин

СОГЛАСОВАНО  
И.о. зав. кафедрой режиссуры кино,  
телевидения и мультимедиа  
А.И.Капков

31 августа 2022 г.

31 августа 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
«ТВОРЧЕСКИЕ СТУДИИ: ИГРОВОЙ ФИЛЬМ»**

Направление подготовки 52.03.06 Драматургия  
Направленность (профиль) – Драматургия цифровых медиа

Форма обучения – очная

Автор М.И. Лиманский

Москва – 2022

## **1. Аннотация**

Дисциплина дает навыки работы над циклом игровых фильмов (сериалом) в составе съёмочной группы в условиях, максимально приближенных к современному телепроизводству, развивает умение создавать АВП: от поиска идеи и формирования группы до контроля соблюдения сроков производства и сдачи проекта.

## **2. Место дисциплины**

Относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1, базируется на знаниях всех изученных профессиональных дисциплин, является основой для выполнения выпускной квалификационной работы.

## **3. Планируемые результаты**

*В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*

### **Знать**

- технику и технологию производства игрового фильма
- основные драматургические методы и приёмы, применяемые в кинодраматургии, в процессе создания оригинальной драматургической основы экранного произведения

### **Уметь**

- снимать документальные фильмы в составе съёмочной группы, соблюдая сроки производства
- осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий, управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития
- управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла, реализовывать замысел будущего фильма, развивать и обогащать его в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съёмочном коллективе
- осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль съёмочной группе
- умеет реализовать этап планирования проекта в своей профессиональной сфере.

### **Владеть**

- навыками использования драматургических структур и приемов, позволяющих выстраивать интересную историю, навыками создания сценария игрового фильма, редактирования сценария, работы в съёмочной группе над общим проектом
- навыками работы над речевой стороной произносимого текста, навыками работы на сценической площадке как в качестве режиссёра, так и в качестве актёра в целях

подготовки и реализации эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения

- навыками использования драматургических методов и приёмов, применяемых в кинодраматургии, в процессе создания оригинальной драматургической основы игрового фильма.

*Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:*

<b>Компетенции</b>	<b>Индикаторы</b>
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2. Умеет применять системный подход в решении задач; УК-1.3. Умеет находить и анализировать информацию; УК-1.5. Владеет методами критического анализа в проблемных ситуациях;
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.3. Умеет выбирать оптимальный способ решения задачи в рамках поставленной цели; УК-2.5. Владеет способами решения конкретных задач заявленного проекта;
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.3. Умеет взаимодействовать с членами команды; УК-3.4. Умеет организовывать и руководить работой команды; УК-3.5. Владеет стратегией сотрудничества для достижения поставленной цели.
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.	УК-6.1. Знает свои возможности для успешной реализации собственной деятельности; УК-6.2. Умеет планировать свое время для успешного выполнения полученной работы; УК-6.3. Владеет методикой получения новых знаний и навыков с целью саморазвития в течение жизни;
ПК-2. Способен и готов к созданию оригинальной драматургической основы экранного произведения, применяя в работе над ним разнообразные средства художественной выразительности;	ПК-2.5; Учитывает основные драматургические методы и приёмы, применяемые в кинодраматургии, в процессе создания оригинальной драматургической основы экранного произведения;

#### **4. Объем дисциплины**

9 зачетных единиц (324 академических часа).

Из них:

Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к промежуточной аттестации
Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация	Всего		
14	106	2	0,6	122,6	129,4	72

## 5. Содержание дисциплины

Раздел, форма аттестации	Тема №№	Всего часов	Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к ПА
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация (ПА)	Всего		
Вид, жанр и форматы игровых фильмов и сериалов	1	6	4				4	2	
Поиск актуальной темы фильма. Разработка сценария и сопутствующей документации игрового кинофильма	2-4	19	1	11			12	7	
Работа съемочной группы над сценарием кинофильма. Подготовительный период	5-6	12,7		8			8	4,7	
Образное решение, создание среды и атмосферы кинофильма, изобразительные решения в их монтажной взаимосвязи	7-14	50	2	30			32	18	
Работа съемочной группы над структурными компонентами кинофильма. Подготовка к экзамену	15-17	19	1	11			12	7	
Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Работа съемочной группы над производством кинофильма. Запуск проекта	18-20	32	6	6			12	20	
Работа группы в съемочном периоде	21-23	32		12			12	20	
Специфика работы съемочной группы в монтажно-тонировочном периоде.	24-30	78,7		28			28	50,7	
Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Итого:		324	14	106	2	0,6	122,6	129,4	72

Тематическое содержание занятий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## 6. Методические рекомендации (материалы) для обучающегося

Занятия строятся на основании методики проектного образования, разработанной в ГИТРе: студенты разных специальностей объединяются в съемочные группы и работают на общий результат – реализацию телевизионного проекта.

Преподаватели оценивают работу студентов на каждом этапе. Защита каждого этапа проходит в соответствии с графиком текущего контроля, размещенном на сайте института.

Защита готового проекта проходит в соответствии с Графиком защит, размещенном на сайте ГИТРа.

## 7. Образовательные технологии

**Занятия лекционного типа** - формирование системы базовых знаний в области режиссуры игрового фильма.

**Занятия семинарского типа** - все практические занятия проводятся в интерактивной форме и предполагают совместную работу студентов различных специальностей над созданием игрового фильма, обеспечивающие развитие навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений.

**Текущий контроль успеваемости** - выполнение практических заданий.

**Консультации** - консультации к экзамену.

**Промежуточная аттестация** - съемочная работа, выполнение практических заданий, опрос.

**Самостоятельная работа** - выполнение практических заданий, совместная работа студентов над созданием игрового фильма.

## 8. Ресурсное обеспечение

### Учебная литература

1. Гамалея Г.Н. Основы теледраматургии и сценарного мастерства [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Г.Н. Гамалея. - М.: ГИТР, 2020. - Доступ из ЭБС ГИТРа. - URL: <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Download/MObject/1154/Гамалея%20Основы%20теледраматургии.pdf>
2. Пронин А.А. Как написать хороший сценарий [Электронный ресурс]: учебник / А.А. Пронин. - М.: Директмедиа Паблишинг, 2019. - Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>
3. Попов П.Г. Режиссура. О методе [Электронный ресурс]: учеб. пособие / П.Г. Попов. - 2-е изд. - М.: ГИТР, 2019. - Доступ из ЭБС ГИТРа. - URL: <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Download/MObject/1149/МЕТОД.pdf>
4. Мэмет Д. О режиссуре фильма [Электронный ресурс]: курс лекций / Д. Мэмет. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. - Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594560>
5. Светлакова Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Е.Ю. Светлакова. - Кемерово: КемГУКИ, 2011. - Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228138>
6. Криттенден Р. Fine Cuts. Интервью о практике европейского киномонтажа [Электронный ресурс] / Р. Криттенден. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2020. - Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». - URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594759>
7. Оуэнс Д. Телевизионное производство: учеб. пособие / Дж. Оуэнс, Дж. Миллерсон. - М.: ГИТР, 2012. - 423 экз.
8. Якобсон М. Многокамерное производство: от подготовки до монтажа и выпуска / М. Якобсон. - М.: ГИТР, 2012. - 500 экз.
9. Гейтс Р. Управление производством кино- и видеофильмов: учебник / Р. Гейтс. - М.: ГИТР, 2005. - 169 экз.

## **Программное обеспечение**

1. Mac OS 11.0.1
2. Keynote
3. Numbers
4. Pages
5. 7z
6. Safari
7. Google Chrome
8. Yandex Browser
9. Adobe Acrobat Reader DC
10. Adobe Creative Cloud
11. Final Cut Pro X
12. OBS Studio
13. Zoom
14. Skype
15. Web-модуль для заказа оборудования "Заявки на оборудование и классы", Rusoft

## **Информационно-справочные системы и профессиональные базы данных**

1. Tvkinoradio - <https://tvkinoradio.ru/>
2. Электронный каталог библиотеки ГИТРa - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
3. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью»  
- <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>
4. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»  
- <http://www.biblioclub.ru/>
5. Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/>

## **Материально-техническая база**

1. Учебная аудитория.
2. Помещение для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭИОС ГИТРa.
3. Состав оборудования и технических средств обучения определен в приложении № 3.

## **9. Оценочные материалы**

### **9.1 Критерии оценивания результатов освоения дисциплины**

5 выставляется, если представленный студентом игровой фильм в полной мере соответствует предъявляемым техническим и творческим требованиям; в работе представлен самостоятельный анализ фактического материала, описаны все этапы производства игрового фильма. Работа представлена своевременно и со всеми сопроводительными документами.

4 выставляется, если представленный студентом игровой фильм содержит незначительные творческие недочёты, но в полной мере соответствует предъявляемым техническим требованиям. Работа представлена своевременно и со всеми

сопроводительными документами.

3 выставляется, если представленный студентом игровой фильм содержит незначительные нарушения предъявляемых технических и творческих требований.

2 выставляется, если представленный студентом игровой фильм выполнен с нарушениями предъявляемых технических и творческих требований.

## **9.2 Материалы к текущему контролю**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## **9.3 Материалы к промежуточной аттестации**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>