

**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

30 августа 2024 г.

30 августа 2024 г.

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

Специальность 54.05.02 Живопись

специализация – Художник кино и телевидения, художник комбинированных съемок

Специальность 54.05.03 Графика

специализация – Художник анимации и компьютерной графики

Форма обучения – очная

Автор М.И. Лиманский

Москва – 2024

## **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 дисциплинам по выбору 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

### **Уметь**

- снимать игровой фильм в составе съёмочной группы, соблюдая сроки производства
- осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
- 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

### **Владеть**

- навыками использования знания техники и технологии производства игровых фильмов для их создания на высоком художественном уровне;
- навыками участия в создании художественного произведения в кооперации с представителями смежных профессий в области кино и телевидения.
- навыками выполнения творческих задач, сформулированных режиссером-постановщиком

*Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:*

Живопись

Специализация – Художник кино и телевидения, художник комбинированных съёмок

<b>Компетенции</b>	<b>Индикаторы</b>
УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.4. Умеет выбрать оптимальные способы решения выделенных задач
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1. Знает сущность и технологии осуществления этапа планирования творческого проекта в своей профессиональной сфере УК-2.3. Умеет реализовать этап планирования проекта в своей профессиональной сфере УК-2.4. Умеет организовать работу команды по реализации проекта УК-2.5. Умеет создать бесконфликтную рабочую атмосферу. Умеет брать ответственность на себя
УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1. Умеет выработать стратегию сотрудничества при планировании и организации работы команды для достижения поставленной цели УК-3.2. Демонстрирует адекватную реакцию на позитивные и критические отзывы коллег, учет в своей социальной и профессиональной деятельности интересов, особенностей поведения и мнений людей, с которыми работает/взаимодействует, в том числе посредством корректировки своих действий УК-3.6. Умеет совместно с коллегами участвовать в планировании командной работы, распределении поручений и составлении графика выполнения работы УК-3.7. Уметь стимулировать сотрудников высказывать идеи и мнения при планировании командной работы, распределении поручений и составлении графика работы УК-3.8. Владеет основными навыками работы в команде
УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	УК-6.1. Умеет анализировать и творчески использовать имеющийся опыт в соответствии с задачами саморазвития УК-6.3. Умеет анализировать и корректировать планы личного и профессионального развития с учетом имеющихся ресурсов УК-6.4. Владеет способами самоопределения в ситуациях выбора на основе собственного опыта (позиции) и с учетом имеющихся ресурсов
ПК-2 Способен и готов к созданию художественного произведения в кино и на телевидении в сотрудничестве с другими соавторами и представителями других творческих и технических профессий в съемочной группе	ПК-2.1. Участвует в создании художественного произведения в кооперации с представителями смежных профессий в области кино и телевидения. ПК-2.2. Выполняет творческие задачи, сформулированные режиссером-постановщиком.

## Графика

специализация – Художник анимации и компьютерной графики

<b>Компетенции</b>	<b>Индикаторы</b>
УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.4. Умеет выбрать оптимальные способы решения выделенных задач
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1. Знает сущность и технологии осуществления этапа планирования творческого проекта в своей профессиональной сфере УК-2.3. Умеет реализовать этап планирования проекта в своей профессиональной сфере УК-2.4. Умеет организовать работу команды по реализации проекта УК-2.5. Умеет создать бесконфликтную рабочую атмосферу. Умеет брать ответственность на себя
УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	УК-3.1. Умеет выработать стратегию сотрудничества при планировании и организации работы команды для достижения поставленной цели УК-3.2. Демонстрирует адекватную реакцию на позитивные и критические отзывы коллег, учет в своей социальной и профессиональной деятельности интересов, особенностей поведения и мнений людей, с которыми работает/взаимодействует, в том числе посредством корректировки своих действий УК-3.6. Умеет совместно с коллегами участвовать в планировании командной работы, распределении поручений и составлении графика выполнения работы УК-3.7. Уметь стимулировать сотрудников высказывать идеи и мнения при планировании командной работы, распределении поручений и составлении графика работы УК-3.8. Владеет основными навыками работы в команде
УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	УК-6.1. Умеет анализировать и творчески использовать имеющийся опыт в соответствии с задачами саморазвития УК-6.3. Умеет анализировать и корректировать планы личного и профессионального развития с учетом имеющихся ресурсов УК-6.4. Владеет способами самоопределения в ситуациях выбора на основе собственного опыта (позиции) и с учетом имеющихся ресурсов

ПК-2 Способен и готов к созданию художественного произведения в кино и на телевидении в сотрудничестве с другими соавторами и представителями других творческих и технических профессий в съемочной группе	<p>ПК-2.1. Участвует в создании художественного произведения в кооперации с представителями смежных профессий в области кино и телевидения.</p> <p>ПК-2.2. Выполняет творческие задачи, сформулированные режиссером-постановщиком.</p>
--	--

#### 4. Объем дисциплины

7 зачетных единиц (252 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	118	1	0,6	133,6	82,4	36

#### 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	20	2	10			12	8	
Работа съемочной группы над сценарием кинофильма. Поиск образов персонажей.	5-6	12		8			8	4	
Образное решение, создание среды и атмосферы кинофильма, изобразительные решения в их монтажной взаимосвязи	7-14	50	1	31			32	18	
Работа съемочной группы над структурными компонентами кинофильма. Подготовка к экзамену	15-16	20	1	11			12	8	
Зачет с оценкой	17	6	4				4	2	
Работа съемочной группы над производством кинофильма. Запуск проекта	18-20	20	6	6			12	8	
Работа группы в съемочном периоде	21-23	20		12			12	8	
Специфика работы съемочной группы в монтажно-тонировочном периоде. Курсовая работа.	24-31	53,7		32		0,3	32,3	21,4	
Работа съемочной группы в монтажно-тонировочном периоде. Ликвидационный этап. Питчинг	32-33	13		8			8	5	
Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Итого:		252	14	118	1	0,6	133,6	82,4	36

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 съёмочные 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.

Методические рекомендации по выполнению заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## 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** - съёмочная 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. Оуэнс Д. Телевизионное производство: учеб. пособие / Дж. Оуэнс, Дж. Миллерсон. – М.: ГИТР, 2012. – 423 экз.
7. 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 ГИТРа - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
3. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» - <http://www.biblioclub.ru/>
4. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью» - <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>
5. Национальная электронная библиотека (НЭБ) - <https://rusneb.ru/>

### **Материально-техническая база**

1. Учебная аудитория (просмотровый зал)
2. Помещение для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭИОС ГИТРа.
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/>