

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

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.М. Литовчин

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой
Д.Ю. Бобров

30 августа 2024 г.

30 августа 2024 г.

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

Специальность - 55.05.03 Кинооператорство

Специализация - Кинооператор

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 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 производства игрового фильма
- технологию производства игрового фильма
- особенности 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 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 монтажных программ, формирования визуального ряда и звукового оформления проекта, дополнительных приемов и компьютерных эффектов..

Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:

Компетенции	Индикаторы
-------------	------------

УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	<p>УК-1.1. Знает конкретный системный подход, используемый при решении профессиональных задач (в будущей профессиональной деятельности)</p> <p>УК-1.2. Умеет осуществить анализ проблемной ситуации (выявить ее составляющие, их функции, связи между ними и т.д.), используя конкретный системный подход</p> <p>УК-1.3. Умеет осуществить поиск алгоритмов решения поставленной проблемной ситуации</p> <p>УК-1.4. Умеет выбрать оптимальные способы решения выделенных задач</p>
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<p>УК-2.1. Знает сущность и технологии осуществления этапа планирования творческого проекта в своей профессиональной сфере</p> <p>УК-2.2. Умеет реализовать этап планирования творческого проекта в своей профессиональной сфере</p> <p>УК-2.3. Умеет организовать работу команды по реализации проекта в соответствии с планом- графиком</p> <p>УК-2.4. Умеет создать бесконфликтную рабочую атмосферу. Умеет брать ответственность на себя</p> <p>УК-2.5. Владеет навыком разработки концепции проекта в рамках обозначенной творческой задачи</p>
УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	<p>УК-3.1. Умеет выработать стратегию сотрудничества при планировании и организации работы команды для достижения поставленной цели</p> <p>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</p> <p>УК-3.3. Умеет выбирать оптимальную стратегию индивидуального поведения в конфликте, предложить и применить конструктивные методы урегулирования (разрешения) возникающих в команде разногласий, споров и конфликтов на основе учета интересов всех сторон</p> <p>УК-3.4. Умеет дать характеристику последствиям (результатам) личных и коллективных (командных) действий</p> <p>УК-3.5. Умеет составить план последовательных шагов (дорожную карту) для достижения заданного результата</p> <p>УК-3.6. Умеет совместно с коллегами участвовать в планировании командной работы, распределении поручений и составлении графика выполнения работы</p> <p>УК-3.7. Уметь стимулировать сотрудников высказывать идеи и мнения при планировании командной работы, распределении поручений и составлении графика работы</p> <p>УК-3.8. Владеет основными навыками работы в команде</p>
ОПК-3. Способен, используя знание традиций отечественной операторской школы, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	ОПК-3.4. Применяет знание художественных приемов съёмочных и монтажных решений в процессе воплощения творческого замысла

ПК-1. способен и готов к постановке кинематографического произведения в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съемочной группе	ПК-1.1 знает особенности других кинематографических специальностей; ПК-1.2. осуществляет совместную творческую деятельность с режиссёром-постановщиком, художником-постановщиком, сценаристом, продюсером, художником по гриму и по костюму; ПК-1.3. квалифицированно управляет работой съемочной группы.
ПК-2. способен и готов организовывать и осуществлять творческо-производственную работу над созданием изображения в кинематографическом произведении	ПК-2.1. осуществляет совместно с режиссером-постановщиком и художником-постановщиком поиск изобразительного решения фильма; ПК-2.2. умеет использовать различные изобразительные приемы и стили; ПК-2.3. работает с композицией, светом, цветом, колоритом, тональностью и оптическим рисунком кадра.
ПК-4 способен и готов реализовывать съёмочный процесс с соблюдением технологических норм кинопроизводства	ПК-4.1. знает технологию создания фильма на всех этапах его производства;

4. Объем дисциплины

9 зачетных единиц (324 академических часа) на 4 курсе.

Из них:

Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к промежуточной аттестации
Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация	Всего		
18	114	1	0,3	133,3	154,7	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		
Введение в предмет. Форматы игровых фильмов и сериалов	1	6	4				4	2	
Работа съемочной группы над сценарием кинофильма. Подготовительный период	2-11	63	5	35			40	23	
Работа съемочной группы над структурными компонентами кинофильма	12-15	26	1	15			16	10	
Работа группы в съёмочном периоде	16	9		4			4	5	
Зачет с оценкой	17	4		4			4		
Работа группы в съёмочном периоде	18-23	66,7	2	22			24	42,7	
Работа съёмочной группы в монтажно-тонировочном периоде. Ликвидационный этап. Курсовая работа	24-33	112	6	34			40	72	

Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Итого:		324	18	114	1	0,3	133,3	154,7	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. Медынский С.Е. Мастерство оператора-документалиста. Ч. 1: Изобразительная емкость кадра / С.Е. Медынский. - М.: 625, 2004. - 166 экз.
2. Головня А.Д. Мастерство кинооператора / А. Д. Головня; Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова. - М.: Искусство, 1995. - 140 экз.
3. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении / П. Уорд. - М.: ГИТР, 2005. - 160 экз.
4. Бермингэм А. Освещение на телевидении / А. Бермингэм. - М.: ГИТР, 2006. - 107 экз.
5. Карлсон В. Настольная книга осветителя / В. Карлсон, С. Карлсон. - М.: ГИТР: Флинта, 2004. - 107 экз.
6. Самуэльсон Д. Киновидеокамеры и осветительное оборудование: Выбор и применение / Д. Самуэльсон. - М.: ГИТР, 2004. - 107 экз.

7. Сикорук Л.Л. Практика операторского мастерства. Киноосвещение. Кинокомпозиция [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Л.Л. Сикорук. – 2-изд. – Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2017. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575631>
8. Нильсен В.С. Изобразительное построение фильма: теория и практика операторского мастерства / В.С. Нильсен. – М. : Прометей, 2019. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576132>

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. SketchUp
12. Final Cut Pro X
13. OBS Studio
14. Zoom
15. Skype
16. Web-модуль для заказа оборудования "Заявки на оборудование и классы", Rusoft

Информационно-справочные системы и профессиональные базы данных

1. Tvkinoradio - <https://tvkinoradio.ru/>
2. Arri - <https://www.arri.com/en/>
3. Сайт русских операторов - <http://kinooperator.ru/>
4. Журнал о творческой фотографии и фотоискусстве - <https://www.photographer.ru/>
5. Журнал о фотографии и фототехнике - <https://prophotos.ru/>
6. Фотогора - <https://fotogora.ru/>
7. Photolain - <http://www.photoline.ru/>
8. Электронный каталог библиотеки ГИТР - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
9. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» - <http://www.biblioclub.ru/>
10. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью» - <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>

Материально-техническая база

1. Учебная аудитория
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/>