

**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 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Специализация – Режиссёр игрового кино- и телефильма

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 и технологию производства документального фильма

### **Уметь**

- создавать экранного произведения в форме игрового фильма в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съёмочном коллективе, соблюдая сроки производства
- на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовывать его с помощью средств художественной выразительности,
- 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 актера 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
- навыками организации и руководства работой съёмочной группы, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

*Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:*

<b>Компетенции</b>	<b>Индикаторы</b>
УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1. Знает конкретный системный подход, используемый при решении профессиональных задач (в будущей профессиональной деятельности) УК-1.2. Умеет осуществить анализ проблемной ситуации (выявить ее составляющие, их функции, связи между ними и т.д.), используя конкретный системный подход УК-1.3. Умеет осуществить поиск алгоритмов решения поставленной проблемной ситуации 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-2.2. Умеет реализовать этап планирования творческого проекта в своей профессиональной сфере УК-2.3. Умеет организовать работу команды по реализации проекта в соответствии с планом- графиком УК-2.4. Умеет создать бесконфликтную рабочую атмосферу. Умеет брать ответственность на себя УК-2.5. Владеет навыком разработки концепции проекта в рамках обозначенной творческой задачи
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-3.3. 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 УК-3.4. Умеет дать характеристику последствиям (результатам) личных и коллективных (командных) действий УК-3.5. Умеет составить план последовательных шагов для достижения заданного результата 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

ПК-1 Способен и готов к созданию экранного произведения в форме игрового фильма в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съёмочном коллективе	ПК-1.2. Способен реализовывать замысел будущего фильма, развивать и обогащать его в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съёмочном коллективе;
---	--

#### 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	118	2	0,9	134,9	117,1	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	0			4	2	
Поиск актуальной темы фильма. Разработка сценария и сопутствующей документации игрового кинофильма	2-4	19	2	10			12	7	
Работа съёмочной 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	1	31			32	18	
Работа съёмочной 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 съёмочной группы над производством кинофильма. Запуск проекта	18-20	26	6	6			12	14	
Работа группы в съёмочном периоде	21-23	26		12			12	14	
Специфика работы съёмочной группы в монтажно-тонировочном периоде. Курсовая работа.	24-31	72,7		32		0,3	32,3	40,4	
Работа съёмочной группы в монтажно-тонировочном периоде. Ликвидационный этап. Питчинг	32-33	18		8			8	10	
Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Итого:		324	14	118	2	0,9	134,9	117,1	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 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. 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 ГИТР - <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 ГИТР.
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/>