

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования
Должность: ректор
Дата подписания: 18.10.2022 15:19:41
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
от « 18 » февраля 2021 г.


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДЭ.02.01 «СЦЕНАРНОЕ МАСТЕРСТВО»**

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

Рецензент: Цыганков Василий Аркадьевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» января 2021 г.  /М.А. Солошенко /
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /
(подпись)

Заведующая кафедрой
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование у студентов представлений о специфике сценарной работы, формирование практических навыков создания сценария анимационного кино, видеоигр, мультимедиа произведений, телевизионных программ.

Задачи:

- изучение основ в области теории драмы;
- получение студентами базовых знаний о современных направлениях и техниках работы с текстом;
- выработка навыков работы с документальным и художественным материалом;
- формирование умения отбирать и монтировать материал в сценарии;
- формирование умения самостоятельного написания сценариев.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений.
Дисциплины по выбору.

Осваивается: 4, 5 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПК-2 - способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1. Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1 .1 Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-1 .2 Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
	художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-2. Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.1 Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения	Знать: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов Уметь: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Сценарное мастерство» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 7 з.е. / 252 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	144
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	72
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой – 4 семестр Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	36
Общая трудоемкость з.е. / часов	7 з.е. / 252 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Сценарное мастерство как предмет изучения	6	6	-	6
2	Драма как род литературы и вид искусства	6	6	-	6
3	Три компонента сценарного творчества	6	6	-	6
4	Идейно-тематическая единство сценария	6	6	-	6
5	Композиционная структура сценария. Событийный ряд	6	6	-	6
6	Сюжет и фабула. Поиск материала	6	6	-	6
Итого (часов)		36	36	-	36
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего за 4 семестр:		108 / 3 з.е.			
7	Монтаж как творческий метод сценариста	8	8	-	8
8	Изобразительные средства языка. Стиль, стилистика, стилизация в работе сценариста	4	4	-	6
9	Некоторые аспекты драматургии рекламы	8	8	-	6
10	Разработка сценария игры	8	8	-	8
11	Разработка сценария анимационного фильма	8	8	-	8
Итого (часов)		36	36	-	36
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 5 семестр:		144 / 4 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		72	72	-	72
Всего по дисциплине:		252 / 7 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Сценарное мастерство как предмет изучения

Основные понятия сценарной драматургии. Особенности сценарного творчества. Составляющие основы сценарной драматургии. «Три кита» сценарной деятельности. Сюжетное построение. Образное решение сценарной деятельности. Драматургический материал.

Тема №2. Драма как род литературы и вид искусства

Три основных понятия драматургии. Основопологающие элементы драматургического произведения. Драма как род литературы. Место и роль драматургии в области искусства. Три основных определения драмы и ее жанры. Понятие «художественное творчество». Теории драмы прошлых столетий как огромное достижение эстетической мысли человечества.

Тема №3. Три компонента сценарного творчества

Воображение и творческая наблюдательность. Тренировка и воспитание воображения и творческой наблюдательности. Творческое наблюдение. Объект творческого наблюдения. Понятие творческого мышления. Этапы работы над творческим мышлением. Действие - драматургическая логика. Представленное действие. Постановочное действие. Словесное действие.

Тема №4. Идеино-тематическая единство сценария

Тема в сценарном искусстве. Понятие идеи как основной главной мысли автора и ее первичность в творчестве. Постановка проблемы – первооснова конфликта. Конфликт и виды конфликтов. Идеино-художественная основа как фундамент сценарного материала. Определение темы и идеи общеизвестных классических произведений.

Тема №5. Композиционная структура сценария. Событийный ряд

Понятие композиции произведения. Современная композиция и ее особенности. Композиционные схемы. Основные составляющие композиции. Экспозиция. Основное действие как часть экспозиции. Методические требования к выстраиванию эпизодов. Кульминация – наивысшая точка выражения идей. Продумывание развязки-финала действия. Событийный ряд: исходное событие, основное событие, центральное событие, главное событие, финальное событие. Соотношение событийного ряда и композиционной структуры.

Тема №6. Сюжет и фабула. Поиск материала

Сюжет и фабула. Прием и ход. Ход как авторская позиция с точки зрения фабульного прочтения. Критерии отбора материала: идейность, художественные достоинства, возможность пластического решения на сцене, ярко выраженный конфликтный характер. Подбор материала из разных публицистических и литературных материалов. Методы сбора документального материала.

Тема №7. Монтаж как творческий метод сценариста

Функции монтажа. Виды монтажа. Последовательный монтаж. Параллельный монтаж. Ассоциативный монтаж. Метод конфликтной организации материала. Монтаж как метод «собирания образа».

Тема №8. Изобразительные средства языка. Стилль, стилистика, стилизация в работе сценариста

Изобразительные средства языка. Тропы (эпитет, сравнение, метафора, метонимия, аллегория, олицетворение). Полисемия, синонимы, эвфемизмы, антонимы.

Литературный язык – письменная форма сценария театрализованного действия. Понятие стиля. Деловая, научная, публицистическая, художественная стилистика. Стилизация – основа пародии.

Тема №9. Некоторые аспекты драматургии рекламы

Реклама и ее задачи. Два вида информации, касающейся рекламируемого объекта. Драматургическая формула создания рекламы.

Тема №10. Разработка сценария игры

Развитие игрового сторителлинга. Особенности игрового сценария. Типы игровых сценариев. Наиболее важные элементы игрового сюжета. Кульминация в игровом сценарии. Композиционное построение игрового сценария. Приемы и методы работы над материалом к сценарию. Сценарный ход. Конфликт: структура и строение. Персонажи: их типы, арки и мотивация. Работа с внутриигровыми текстами. Сценарный документ и прототипирование.

Тема №11. Разработка сценария анимационного фильма

Приемы создания «живого», трехмерного характера героя. Драматургические методики по созданию объемных персонажей. Психология, социология и физиология как система трехмерности характера. Выстраивание системы персонажей в сценарии:

главный, второстепенный, эпизодические герои. Их задачи и функции, смысловая нагрузка. Разбор трех измерений характера на примере героев различных фильмов и книг. Создание трехмерного героя собственного сценария студента.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Бобров, А. А. Мастерство сценариста и телепублициста: конспект лекций для будущих тележурналистов. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602500>

2. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н.С. Куркова - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>

3. Павлов, А. Ю. Сценарий короткометражного игрового бездиалогового фильма: учебное пособие. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2020.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=601583>

4. Пронин, А. А. Как написать хороший сценарий. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>

5. Ракипов, М. Р. Приемы диалога: незапрещенные приемы построения диалогов с примерами: сборник упражнений по дисциплине «Сценарное мастерство». Челябинская государственная академия культуры и искусств, Кафедра режиссуры театрализованных представлений и праздников. – Челябинск: ЧГАКИ, 2015.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492568>

6. Сальникова, Е. Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы / Е. Сальникова; Государственный институт искусствознания. - Москва: Прогресс-Традиция, 2017.

режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>

7. Спутницкая, Н.Ю. Птушко. Роу: мастер-класс российского кинофэнтези: монография /Н.Ю. Спутницкая. - Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2018. *режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487848>

8. Ткачева, Е. А. Основы драматургии и режиссерского анализа: учебно-методическое пособие. – Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2021.

режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=691953>

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине

предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. «Искусство кино» - URL: <http://kinoart.ru/>
2. «Сеанс» - URL: <http://seance.ru/>
3. Autodesk портал - продукты; поддержка; сообщества <http://www.autodesk.ru/>
4. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
5. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
6. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам
7. Библиотеки <http://junior3d.ru/models.html>
8. Модели, галерея, форум <http://3ddd.ru/>
9. Конкурс сценариев, помощь начинающим авторам - <http://www.screenwriter.ru/>
10. Сайт сценаристов и продюсеров - <https://storygo.ru/>
11. Блог Нарраторики - <https://narratorika.com/blog>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Программа «Сценарное мастерство» строится как лекционная с упором на интерактивное обучение. Лекционные занятия направлены на формирование представлений о становлении анимации как вида искусства. Рассматриваются этапы развития анимации в соответствии с техническими возможностями кинопроизводства, жанры анимации, выразительные возможности этого вида искусства, строящегося на синтезе искусств.

Для закрепления пройденного материала по программе в форме самостоятельной работы учащимся рекомендуется такая форма работы, как освоение литературы из указанных списков: аналитическое чтение, написание конспектов. К форме самостоятельной подготовки относится и просмотр фильмов. Кроме просмотра фильмов из перечня обязательных в соответствии с изучением тем на лекционных занятиях, учащимся рекомендуется знакомство с иными анимационными фильмами режиссеров, творчество которых затрагивается на лекциях.

При подготовке к практическим занятиям студент должен изучить теоретический материал по теме занятия (использовать конспект лекций, изучить основную литературу, ознакомиться с дополнительной литературой, при необходимости дополнить конспект, делая в нем соответствующие записи из литературных источников, видеофильмов, научно-популярных программ). В случае затруднений, возникающих при освоении теоретического материала, студенту следует обращаться за консультацией к преподавателю. Готовясь к консультации, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Подготовка к практическому занятию должна включать в себя:

- 1) подбор литературы по выбранной теме;
- 2) классификацию материала;
- 3) разработку выбранной самим студентом интерактивной формы работы;
- 4) подготовку к самостоятельному изложению материала на занятии.

При работе над темами, определенными для самостоятельного изучения, необходимо:

- 1) подобрать и изучить литературу по теме, а также дополнительный материал;
- 2) законспектировать основные положения;
- 3) подготовить презентацию;
- 4) подготовиться к устному раскрытию темы.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.ДЭ.02.01 «СЦЕНАРНОЕ МАСТЕРСТВО»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Моушн-дизайн»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1. Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1 .1 Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-1 .2 Осуществляет сбор информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: технологии поиска, источники сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: выбирать и систематизировать информацию, необходимую для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-2. Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.1 Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения	Знать: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов Уметь: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: производственные	В целом знает: производственные	Знает: производственные	В полном объеме знает:

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: навыками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
<p>Не знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>Не умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>	<p>В целом знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>В целом умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>	<p>Знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>Умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>	<p>В полном объеме знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>В полном объеме умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерное творческое задание, 4 семестр

Задание. Произвести идейно-тематический анализ просмотренных театрализованных представлений.

1. Сформулировать тему, идею, конфликт, жанр, сценарный ход просмотренного театрализованного представления.
2. Подготовиться к дискуссии и конкретизации обозначенных элементов на групповом занятии.

Примерное творческое задание, 5 семестр

Задание. Проанализировать стилизованные фрагменты из художественной литературы и сценариев.

1. Прослушать стилизованные фрагменты из художественной литературы.
2. Определить особенности и использованный стиль во фрагменте.
3. Подготовиться к дискуссии на групповом занятии.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Драма как род литературы и вид искусства.
2. Исторические аспекты классической драматургии.
3. Специфика сценарной драматургии.
4. Основные этапы создания сценария.
5. Типы сценариев и их характерные признаки.
6. Сценарный ход и сценарный прием.
7. Тема, идея в сценарном мастерстве.
8. Конфликт в сценарной драматургии.
9. Поиски образа и образности в сценарном мастерстве.
10. Специфика композиционного построения сценарной драматургии.
11. Методика разработки сценарного плана.
12. Методика отбора литературного, публицистического, документального материала при подготовке сценария.
13. Драматический конфликт.
14. Характер и характеристика. Система персонажей. Принцип антагонизма.
15. Методы проверки сценария. Редактура чернового варианта.

Примерные вопросы к экзаменам, 5 семестр

1. Специфика драмы. Характерные черты. Основные отличия драматического и повествовательного жанров.
2. Замысел драматургического произведения и его основные компоненты.
3. Действие в драматургическом произведении.
4. Композиционное построение драматургического произведения.
5. Три формы построения сценария: архисюжет, минисюжет, антисюжет. Назовите характерные особенности каждого из них.

6. Элементы драматургической композиции. Тема, посылка, логлайн как первостепенные элементы архитектоники сценария. Их элементы и признаки.
7. Герой в произведении драматургии.
8. Создание трехмерного характера. Понятие «дуга характера». Арка героя. Различные системы создания характера.
9. Побуждающее происшествие (инициирующее событие) сценария: определение, структура, место в истории.
10. Система конфликтных фактов А.М. Поламишева.
11. Основные положения теории драмы В.Г. Белинского.
12. Парадигма – драматическая модель сценария. Структурные элементы парадигмы.
13. Определение, композиционное построение. Функции.
14. Структурные элементы. Функции.
15. Кризис, кульминация, развязка. Функции.
16. Эпизод в произведении драматургии. Основные виды эпизодов. Эпизод-«мост», эпизод-«штрих».
17. Методика построения сцены.
18. Основные особенности построения драматического диалога.
19. Драматургия рекламного ролика.
20. Историко-документальная драматургия. Её специфические особенности.
21. Монтаж документального материала. Сущность художественных возможностей монтажа.
22. Особенности разработки игровых сценариев.
23. Работа с внутриигровыми текстами.
24. Сценарный документ и прототипирование.
25. Аспекты создания сценария анимационного фильма.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности

Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя
---------------------	------------	--	--

Разработчик: Солошенко Михаил Александрович – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).