

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Продюсирование игровых кинофильмов»

Наименование ОПОП: Режиссер игрового кино- и телефильма

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: продюсирования кино и телевидения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческого задания	7
итоговый тест по дисциплине	7
лекционное занятие	7
подготовка и защита доклада	7
практическое занятие	7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7

Рабочая программа дисциплины «Продюсирование игровых кинофильмов» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер игрового кино- и телефильма» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Составитель(и):

П.В. Данилов, доцент кафедры , к.э.н.

П.А. Алексеева, доцент кафедры , к.э.н.

Рецензент(ы):

С.А. Щеглов, Генеральный продюсер Кинокомпании «Триикс Медиа»

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры продюсирования кино и телевидения

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

А. М. Антонов

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

Формирование комплекса знаний и умений в сфере организации продюсирования в медиаиндустрии

Задачи дисциплины:

- раскрыть сущностные основы и концептуальные положения текущего функционирования и перспективного развития медиаиндустрии;
- ознакомить студентов с принципами, методами и формами осуществления продюсерской деятельности в медиасфере;
- раскрыть принципы и механизмы государственного регулирования продюсерской деятельности в медиаиндустрии;
- развить навыки решения задач, возникающих в процессе продюсирования мультимедийных проектов.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Теория психологии

Работа над постановочным проектом

Информационные системы и технологии

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Универсальные компетенции

УК-1 — Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-1.4 — Разрабатывает стратегию и определяет порядок действий и решений, требуемых для выхода из проблемных ситуаций.

Знает: систему реализации игровых фильмов

Умеет: оптимизировать производственные, трудовые и финансовые затраты на производство игровых фильмов

УК-3 — Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-3.1 — Планирует достижение поставленной цели в виде конкретных заданий, формирует состав команды.

Знает: профессиональные задачи и обязанности каждого члена производственной группы игровых кинофильмов

Владеет: методами планирования творческо-технического процесса производства игровых кинофильмов

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-6 — Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

ОПК-6.2 — Реализует творческий проект, обеспечивая выполнение поставленных задач на основе мониторинга работы членов творческой группы и своевременного реагирования на существенные отклонения.

Знает: специфику коллективной деятельности при создании аудиовизуального произведения

Умеет: вырабатывать стратегию коллективной творческой деятельности и своевременно реагировать на существенные отклонения

Владеет: способностью объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	7	Итого
Лекции	16	16
Практические	16	16
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	33,5	33,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
Итого	71,7	71,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Структура кинематографии РФ

Тема 1. 1. Продюсирование игровых фильмов в РФ

Особенности выбора хозяйствующих субъектов для продюсирования игровых фильмов.

Тема 1. 2. Государственное регулирование киноиндустрии. Финансирование игровых кинофильмов

Государственная политика в киноиндустрии. Методы и инструменты регулирования отрасли: базовое и специальное законодательство, налоговые льготы, парафискальные меры, субсидирование, целевые программы. Национальный фильм. Прокатное удостоверение. ЕАИС.

Раздел 2. Основы продюсирования

Тема 2. 1. Сущность продюсирования

Основные понятия в области продюсирования. Квалификационная характеристика должности продюсера. Виды продюсеров, решаемые ими функции и задачи. Общий процесс

продюсирования в медиаиндустрии.

Тема 2. 2. Анализ творческой концепции проекта и разработка постановочного проекта

Работа с режиссером, автором сценария, оператором-постановщиком, звукорежиссером. Постановка целей и задач проекта. Постановочный проект. Анализ литературного и режиссерского сценария.

Тема 2. 3. Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта

Ресурсы проекта. структура затрат. Бюджетирование проектов игровых фильмов.

Тема 2. 4. Презентация проекта игрового фильма

Виды презентаций. Методологии создания презентаций. Обратная связь. Подготовка и проведение презентации.

Раздел 3. Реализация проекта игрового кинофильма

Тема 3. 1. Этапы реализации проектов игровых кинофильмов

Основные этапы создания игровых фильмов. Особенности и специальные технологии, применяемые при создании игровых фильмов.

Тема 3. 2. Формирование организационной структуры проекта

Творческая группа. Административно-финансовая группа, Техническая группа, Съёмочная группа. Группа монтажно-тонировочного периода. Особенности формирования групп при производстве игрового фильма. Оплата труда. Системы стимулирования эффективности работы персонала. Авторские договора.

Тема 3. 3. Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов

Подготовительный период. Съёмочный период. Монтажно-тонировочный период. Контроль выполнения плана реализации проекта

Раздел 4. Продвижение и сбыт аудиовизуального произведения

Тема 4. 1. Первичные и вторичные рынки сбыта аудиовизуальной продукции

Структуры первичных рынков сбыта: кинопрокат, кинопоказ, кинофестивали, киноклубы, сейлз-агенты, букеры. Международная дистрибуция. Структуры вторичных рынков сбыта: телевидение, видеоносители, Интернет, видео по запросу, киномерчандайзинг.

Тема 4. 2. Дистрибуция игрового фильма

Продажи готового продукта. Особенности размещения игровых фильмов в эфире федеральных и региональных каналов. Реализация прав на показ. Реализация продукта в сети интернет, операторами мобильного контента, «видео по запросу» и другим продавцам видеоконтента.

Тема 4. 3. Фестивальный прокат

Презентация готового проекта. Мероприятия по PR продукта. Организация фестивального проката. Участие в киноклубном движении. Обсуждение в профессиональном сообществе и другие формы продвижения продукта.

Тема 4. 4. Организация рекламы кинопродукции

Роль и функции рекламы медиапродукции. Основные виды рекламных средств. Организация рекламных кампаний. Финансирование и эффективность рекламных мероприятий.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Структура кинематографии РФ	4	0	0	4	0	0	8
1.1	Продюсирование игровых фильмов в РФ	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Государственное регулирование киноиндустрии. Финансирование игровых кинофильмов	2	0	0	2	0	0	4
2	Основы продюсирования	5	0	0	5	0	0	10
2.1	Сущность продюсирования	2	0	0	2	0	0	4
2.2	Анализ творческой концепции проекта и разработка постановочного проекта	1	0	0	1	0	0	2
2.3	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	1	0	0	1	0	0	2
2.4	Презентация проекта игрового фильма	1	0	0	1	0	0	2
3	Реализация проекта игрового кинофильма	3	0	0	3	0	0	6
3.1	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	1	0	0	1	0	0	2
3.2	Формирование организационной структуры проекта	1	0	0	1	0	0	2
3.3	Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов	1	0	0	1	0	0	2
4	Продвижение и сбыт аудиовизуального произведения	4	0	0	4	0	0	8
4.1	Первичные и вторичные рынки сбыта аудиовизуальной продукции	1	0	0	1	0	0	2
4.2	Дистрибуция игрового фильма	1	0	0	1	0	0	2
4.3	Фестивальный прокат	1	0	0	1	0	0	2
4.4	Организация рекламы кинопродукции	1	0	0	1	0	0	2
	ВСЕГО	16	0	0	16	0	0	32

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Продюсирование игровых кинофильмов» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Выступления студентов с докладом. Дискуссия на тему: структурные компоненты киноиндустрии, цели, функции, задачи.	1,5
2	Выступления студентов с докладом. Дискуссия на тему: Национальный фильм, прокатное удостоверение, ЕАИС.	1,5
3	Дискуссия на тему: Виды продюсеров, решаемые ими функции и задачи.	1,5
4	Творческое задание на тему: Разработка логлайна и синопсиса игрового фильма. Минипитчинг и защита синопсиса. Продюсерский анализ синопсиса.	1,5
5	Дискуссия на тему: Работа продюсера в сценарном периоде.	0,75
6	Творческое задание на тему: Формирование постановочного проекта и лимита затрат игрового фильма. Разработка сметы.	0,75
7	Выступления студентов с докладом. Дискуссия на тему: Принципы формирования и оптимизации бюджета, источники финансирования, бизнес-план.	0,75
8	Дискуссия на тему: Работа продюсера на разных этапах производства аудиовизуальной продукции в медиаиндустрии.	0,75
9	Выступления студентов с докладом. Творческое задание на тему: Разработка стратегии дистрибьюции (в разрезе каналов сбыта) игрового фильма. Дискуссия на тему: Первичные и вторичные рынки сбыта аудиовизуальной продукции.	0,75
10	Дискуссия на тему: Факторы, оказывающее влияние на эффективность сбыта аудиовизуального произведения в киноиндустрии.	0,75
11	Творческое задание на тему: Разработка плана фестивального продвижения игрового фильма.	0,75
12	Творческое задание на тему: Разработка плана и бюджета продвижения игрового фильма.	0,75

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Продюсирование игровых кинофильмов».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческого задания	7
итоговый тест по дисциплине	7
лекционное занятие	7
подготовка и защита доклада	7
практическое занятие	7

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Тестовые материалы для контроля знаний:

Основные источники финансирования кинопроизводства в Российской Федерации это средства, выделяемые:

- а) Фондом кино
- б) фондом Евримаж
- в) меценатами
- г) Минкультуры
- д) телеканалами

Какие документы помогают продюсеру обеспечить проект финансированием:

- а) предварительный постановочный проект в формате презентации для питчинга
- б) предварительный постановочный проект в формате brand book
- в) бизнес-план
- г) калькуляция себестоимости

На какой основе выделяются финансовые ресурсы Минкультуры:

- а) на безвозвратной основе
- б) на возвратной основе
- в) на возвратной основе, при наличии у продюсерской компании прибыли
- г) на частичной возвратной основе в объеме указанном в договоре

В каком объеме могут быть выделены финансовые ресурсы продюсерской организацией Минкультуры или Фондом кино:

- а) как правило, не более 70% сметной стоимости фильма
- б) как правило, 100% сметной стоимости фильма
- в) как правило, не более 50% сметной стоимости фильма
- г) как правило, не более 20% сметной стоимости фильма

Какую косвенную поддержку оказывают федеральные органы исполнительной власти продюсерским организациям:

- а) льготы по уплате НДС
- б) финансовые ресурсы
- в) рибейты, за организацию фильмопроизводства в регионе
- г) налоговые каникулы

Примерные творческие задания по дисциплине:

1. Разработка постановочного проекта игрового фильма
2. Разработка прогнозного плана реализации проекта
3. Разработка бюджета проекта
4. Разработка презентации проекта игрового фильма
5. Разработка карты проекта фильма
6. Разработка карты управления проектом
7. Разработка плана дистрибьюции

Перечень примерных тем докладов:

1. СТВ.
2. Централпартнершип.
3. ТриТэ.
4. НонСтоп-продкшн.
5. WDSSPR.
6. Каро.
7. 20 век фокеСНГ.
8. Независимые дистрибьюторы.
9. Интернет ресурсы для реализации фильмов.
10. Фонд кино.
11. Условия выдачи УНФ.
12. Условия выдачи прокатного удостоверения.
13. 1 канал.
14. ВГТРК.
15. НТВ.
16. СТС.
17. Региональные телеканалы.
18. Условия получения лицензии на право вещания.
19. Киносети.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень примерных вопросов для подготовки к зачету:

1. Что такое медиаиндустрия?
2. Каков хозяйственный механизм функционирования предприятий киноиндустрии?
3. Какое законодательство нужно знать продюсеру?
4. Зачем нужно удостоверение национального фильма?
5. Кто такой продюсер и зачем он нужен?
6. Какие бывают продюсеры?
7. Как генерируются и тестируются идеи аудиовизуальных произведений?
8. Чем синопсис отличается от тритмента?
9. Какое экранное время должно быть снято по одной странице сценария?
10. Чем отличается лицензионный договор от договора авторского заказа?
11. В чем состоит различие между трудовыми, авторскими и гражданско-правовыми договорами?
12. Нужно ли платить наследникам Моцарта за использование в фильме его музыки?
13. Какие основные разделы сметы фильма?
14. Какие источники финансирования производства аудиовизуально продукции наиболее востребованы на рынке?
15. Что такое вызывной лист?
16. Какой метод управления наиболее действенен в киноиндустрии?
17. Что такое спин-офф?
18. В чем разница между пресейлом и минимальной гарантией?
19. Какие типы продукции и жанры наиболее востребованы в кинематографии, телевидении, Интернете?
20. Как определить дату релиза?
21. Что такое FIAPF?
22. К какой категории фестивалей относится «Кинотавр»?
23. Что такое медиаплан?
24. Какие средства рекламных коммуникаций наиболее эффективны?

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнении учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
Лекционное занятие	1	8	8
Практическое занятие	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческого задания	6	5	30
Подготовка и защита доклада	9	1	9
Итоговый тест по дисциплине	15	1	15
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Гейтс, Р. Управление производством кино- и видеофильмов [Текст] : пер. с англ.: учебное пособие для вузов / Р. Гейтс ; Гум. ин-т тел. и радиовещ. им. М. А. Литовчина. - М. : ГИТР, 2005. - 253 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Профессия - продюсер кино и телевидения : практические подходы / под ред.: В. И. Сидоренко, П. К. Огурчикова. - Москва : Юнити, 2013. - 711 с. : ил. - (Серия "Медиаобразование"). - ISBN 978-5-238-01810-2. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Сидоренко, В.И. От идеи к бюджету фильма: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Продюсерство» / В.И. Сидоренко. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. - 255 с. -(Серия «Продюсерство»). - ISBN 978-5-238-02836-1. - Текст : электронный. – Режим доступа: по подписке.
<https://znanium.com/catalog/product/1028462>
4. Продюсирование игрового короткометражного фильма : методические указания по подготовке выпускных квалификационных работ. Специальность: 55.05.04 – Продюсерство / С.-Петерб. гос.ин-т кино и тел. ; [сост. В. М. Будилов [и др.]]. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 154 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Загл. с титул. экрана.
http://books.gukit.ru/pdf/2019/Methodicheskaya%20literatura/164_Prodysirovanie_igrovogo_kortkometrazhnogo_filma_MU_VKR.pdf
5. Мастерство продюсера кино и телевидения [Текст] : учебник для вузов: рекомендовано методсоветом по направлению / ред.: П. К. Огурчиков, В. И. Сидоренко, В. В. Падейский. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2009. - 863 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера [Текст] : учебник для вузов / ред.: Г. П. Иванов, П. К. Огурчикова, В. И. Сидоренко. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2003. - 719 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера [Текст] : учебник для вузов / ред.: Г. П. Иванов, П. К. Огурчикова, В. И. Сидоренко. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2003. - 719 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Сидоренко В. И. Профессия — продюсер кино и телевидения. Практические подходы: учебник / В.И. Сидоренко, П.К. Огурчиков. - Москва : Юнити, 2017. - 711 с. - ISBN 978-5-238-01810-2. - Текст: электронный.
<https://ibooks.ru/bookshelf/26965/reading>

7.2. Интернет-ресурсы

1. АО "Невафильм". www.nevafilm.ru
2. tvkinoradio.ru — портал о ТВ, кино и радио. <https://tvkinoradio.ru>
3. База данных крупнейших российских кинокомпаний «Ассоциация продюсеров кино и телевидения». <https://www.rusproducers.com/>
4. Каталог съёмочного оборудования. <http://videorepublic.ru/>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Продюсирование игровых кинофильмов» не предусмотрено.

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Каталог кинофестивалей <https://festagent.com/ru/festivals>

База данных кассовые сборы от кинопроката <https://www.boxofficemojo.com>

База данных мер поддержки кинематографии в России «Фонд кино» <http://www.fond-kino.ru/>

Бюллетень кинопрокатчика <http://www.kinometro.ru/>

Интернет-портал о кино и кинобизнесе «ПрофиСинема» <http://www.proficinema.ru>

Онлайн-сервис для поиска актёров «Кинолифт» <https://kinolift.ru/>

База данных бесплатных саундтреков «Free Music Archive» <http://freemusicarchive.org>

База данных бесплатных саундтреков «Soundcloud» <https://soundcloud.com>

База данных бесплатных саундтреков «Music Store Vimeо» <https://vimeo.com/musicstore>

Справочная правовая система КонсультантПлюс.

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Данный комплекс состоит из рекомендаций по проведению лекций, практических занятий, текущего и итогового контроля.

Цель лекционных занятий состоит в рассмотрении теоретических вопросов по дисциплине «Продюсирование игровых кинофильмов» в логически выраженной форме. В состав лекционного курса включаются:

- конспекты лекций, разработанные в соответствии с рабочей программой по данной дисциплине;
- списки учебной литературы, рекомендуемой студентам в качестве основной и дополнительной по темам лекций, приведенной в РП;
- тесты и задания по отдельным темам лекций для самоконтроля студентов.

Цель практических занятий – развитие самостоятельности учащихся и приобретение ими умений и навыков, предусмотренных дисциплиной.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся в форме семинаров, что позволяет студентам привить практические навыки самостоятельной работы с научной литературой, получить опыт публичных выступлений. Семинары способствуют углубленному изучению продюсирования игровых кинофильмов и служат основной формой подведения итогов самостоятельной работы студентов.

В состав практических занятий включаются:

- проведение дискуссии педагога и студентов на паре на заданную тему;
- методика проведения практических занятий, которая включает план проведения практического занятия, объем аудиторных часов, отводимых для освоения материалов по каждой теме;
- краткие методические и практические материалы по каждой теме, позволяющие студенту более глубоко ознакомиться с сущностью обсуждаемых вопросов;
- вопросы, выносимые на обсуждение и список литературы, необходимый для целенаправленной работы студента в ходе подготовки к семинару;
- задачи для совместного и самостоятельного решения по рассматриваемой теме;
- варианты тем докладов, порядок их подготовки и защиты.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности.

Формы текущего и итогового контроля включают:

- контрольные вопросы по каждой теме учебной программы и по всему курсу;
- тестовые задания по каждой теме учебной программы и по всему курсу.

Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины. Самостоятельная работа направлена:

- на выполнение расчетных работ, проводимых в рамках практических занятий;
- на подготовку к семинарам, которая включает изучение материалов по соответствующей теме, а также использование литературы приведенной в РП;
- подготовку доклада по выбранной студентом теме. Доклад оформляется в соответствии с требованиями ГОСТ по оформлению документов, объем 10-12 с.
- подготовку к зачету по вопросам, приведенным в РП.

Студент для сдачи зачета по данной дисциплине должен:

- выполнять расчетные работы;
- активно участвовать на семинарах;
- защитить доклад в течение семестра на положительную оценку;
- при необходимости ответить на поставленные вопросы на зачете.