

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

**«Разработка и презентация проекта игрового кино-
и телефильма»**

Наименование ОПОП: Режиссер игрового кино- и телефильма

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры игрового кино

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

в том числе: контактная работа: 18,3 час.

самостоятельная работа: 53,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческого задания	8
посещение и активная работа на занятии	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

Рабочая программа дисциплины «Разработка и презентация проекта игрового кино- и телефильма» 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):

А.М. Антонов, заведующий кафедрой кафедры режиссуры игрового кино

В.Е. Захаров, преподаватель кафедры режиссуры игрового кино

Рецензент(ы):

Нурисламов И.В., кинорежиссер, сценарист, актер

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры игрового кино

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 у обучающихся целостной системы профессиональных знаний и умений по разработке и презентации проекта игрового кино- и телефильма максимально приспособленного к нуждам различных категорий потребителей.

Задачи дисциплины:

- изучить методы, формы и особенности разработки и презентации проектов игрового фильма;
- познакомить с передовыми технологиями подготовки и проведения эффективных презентаций;
- приобрести навыки проведения и оценки эффективности презентации проекта игрового фильма.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Фестивальная дистрибуция аудиовизуальных произведений

Тренинг публичных выступлений

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Продюсирование игровых кинофильмов

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

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

Универсальные компетенции

УК-2 — Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

УК-2.4 — Выбирает и использует наиболее эффективные методы и формы продвижения и презентации готового проекта, исходя из его назначения, технических, художественных и иных особенностей.

Знает: методы, формы и особенности разработки, презентации и продвижения проекта игрового фильма

Умеет: применять наиболее эффективные методы и формы продвижения и презентации проекта игрового фильма

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: 18,3 час.

самостоятельная работа: 53,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	8	8
Практические	8	8
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	49,5	49,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
Итого	71,7	71,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Оценка ситуации при подготовке к презентации

Тема 1. 1. Разработка проекта игрового фильма, особенности и анализ.

Особенности создания проекта игрового фильма. Анализ технических, художественных и иных особенностей.

Тема 1. 2. Цели презентации. Анализ аудитории.

Формулировка целей. Ценности правильно сформулированных целей. Анализ аудитории. Критерии анализа. Понимание целевой аудитории.

Раздел 2. Подготовка и проведение презентации

Тема 2. 1. Подготовка презентации

Основная идея презентации. Формулировка основной идеи. Сущность основной идеи. Алгоритм процесса разработки сценария презентации. Заголовок. Критерии «работающего» заголовка. Определение формулы ЦВО (цели, важность, обзор). Создание «Дорожной карты». Завершение презентации.

Тема 2. 2. Проведение презентации

Эффективное выступление на презентации. Речь при выступлении, проведении презентации. Приемы, позволяющих удержать интерес слушателей. Критерии оценки эффективной презентации

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	Оценка ситуации при подготовке к презентации	4	0	0	4	0	0	8
1.1	Разработка проекта игрового фильма, особенности и анализ.	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Цели презентации. Анализ аудитории.	2	0	0	2	0	0	4
2	Подготовка и проведение презентации	4	0	0	4	0	0	8
2.1	Подготовка презентации	2	0	0	2	0	0	4
2.2	Проведение презентации	2	0	0	2	0	0	4
	ВСЕГО	8	0	0	8	0	0	16

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Разработка и презентация проекта игрового кино- и телефильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Разработка проекта игрового фильма, особенности и анализ	1,5
2	Цели презентации. Анализ аудитории.	1,5
3	Подготовка презентации	1,5
4	Проведение презентации	1,5

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 «Разработка и презентация проекта игрового кино- и телефильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческого задания	8
посещение и активная работа на занятии	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

6.2.1. Творческие задания

В течении 8 семестра студент должен выполнить 2 творческих задания.

Задание 1. Разработка и проведение презентации проекта игрового фильма.

Материалы демонстрируются на электронном носителе, так же демонстрируется презентация в PowerPoint или в форме слайдшоу, участие с презентацией в питчинге.

Задание 2. Анализ целевой аудитории.

Расстановка смысловых речевых и визуальных акцентов при подготовке проекта к питчингу.

Материалы демонстрируются на электронном носителе, демонстрируется презентация в PowerPoint или в форме слайдшоу.

Задание 3. Поиск наиболее выгодного ракурса и точки зрения на замысел проекта и его презентацию.

Материалы демонстрируются на электронном носителе, демонстрируется презентация в PowerPoint или в форме слайдшоу. Мозговой штурм на тему.

Задание 4. Анализ фильма. Какие аспекты привели к успешности проекта, особенности проката и самого продукта (Фильм на усмотрение преподавателя).

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе по окончании выполнения задания на занятии.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы к зачету по дисциплине

1. Какие существуют механизмы поиска финансирования проекта игрового фильма?
2. Какие существуют технологии продвижения проекта игрового фильма?
3. Этапы разработки проекта АВП.
4. Особенности проведения презентации проекта игрового фильма.
5. Особенности проведения презентации игровых фильмов различных жанров.
6. Тенденции современного кинопроката и особенности рынка.
7. Правила цифрового питчинга.

8. Очный и дистанционный питчинг. Различия и особенности.
9. Питчинг в сети и его форматы.
10. Значение литературного сценария для презентации проекта.
11. Цели и задачи питчинга для режиссера, продюсера и сценариста?
12. Как расставить акценты при презентации своего проекта?
13. На что должны обратить внимание режиссер и продюсер во время презентации?
14. Структура выступления на питчинге.
15. На какие основные вопросы должны ответить авторы при подготовке к презентации проекта?
16. В чем различие продюсерского и сценарного питчингов?
17. Крупнейшие питчинги и их направленность?

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 выполнение 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			
Посещение и активная работа на занятии	4	8	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческого задания	19	2	38
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. Истратова, О.Н. Психология эффективного общения и группового взаимодействия : учеб. пособие / О.Н. Истратова, Т.В. Эксакусто. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2018. - 192 с. - ISBN 978-5-9275-2848-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1039716> (дата обращения: 16.08.2021). – Режим доступа: по подписке.
<https://znanium.com/catalog/product/1039716>
2. Душкина, М. Р. PR и продвижение в маркетинге: коммуникации и воздействие, технологии и психология [Электронный ресурс] / М. Р. Душкина. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 560 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=978-5-496-02310-8>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Информационно-интерактивный портал
2. Публичная Электронная Библиотека
3. Публичная интернет-библиотека СМИ
4. База данных "Кинопоиск"
5. Сайт журнала "Искусство Кино"
6. Редакция – Журнал "Сеанс"
7. Образовательный, энциклопедический, научно-исследовательский проект «Чапаев»

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Premiere Pro
DaVinci Resolve
Microsoft Windows
Microsoft Office

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
База данных мер поддержки кинематографии в России «Фонд кино» <http://www.fond-kino.ru/>
Интернет-портал о кино и кинобизнесе «ПрофиСинема» <http://www.proficinema.ru>
Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>
Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

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

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы.

Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:

в ходе лекционных и практических занятий:

- ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,
- фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;
- фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий:
- участие в активной дискуссии с обоснованием собственных позиций,
- активное участие в обсуждении рассматриваемой темы.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентностного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Выбор и применение определенных образовательных технологий в учебном процессе осуществляется на основе учета специфики учебной деятельности, ее информационно-ресурсной основы и предстоящими видами учебных задач.

Цель лекционных занятий - развитие у студентов навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у студентов навыков для наиболее продуктивной работы с материалами и навыками проектного мышления.

Проблемная лекция.

Форма проведения лекционного занятия, в ходе которой преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает обучающихся в их анализ. Проблемная ситуация может создаваться при определении преподавателем проблемного вопроса или задания. При этом необходимо так организовать работу на проблемной лекции, чтобы обучающийся находился в социально активной позиции: высказывал свою позицию, задавал вопросы, находил ответы и высказывал предположения. При проведении лекций проблемного характера процесс познания обучаемых приближается к поисковой, исследовательской деятельности.

Лекция-визуализация.

Форма проведения лекционного занятия, в ходе которой активизация процесса обучения происходит за счет наглядности и проблемности изложения изучаемого материала, когда перед обучающимися ставятся различные проблемные задачи, вопросы, раскрываются противоречия, побуждающие совместно искать подходы к их решению.

В лекции-визуализации передача информации сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в том числе иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации включают:

1. оценку работы на занятиях;

2. проверку и обсуждение работ студентов;

3. зачет.

В ходе занятий преподаватель должен создавать творческую атмосферу, привлекая студентов к участию в анализе проектов игровых фильмов и их детальном обсуждении.