

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
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 25 июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

«Продюсирование игровых кинофильмов»

Наименование ОПОП: Продюсер кино и телевидения

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: продюсирования кино и телевидения

Общая трудоемкость дисциплины составляет 324 астроном. час. / 12 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 149,6 час.

самостоятельная работа: 174,4 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
	5, 6, 7
выполнение контрольной работы	6
выполнение курсового проекта	7
выполнение творческого задания	5,6,7
итоговый тест по дисциплине	5,6,7
подготовка и защита доклада	5
практическое занятие	5,6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5,6
курсовой проект	7
экзамен	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 55.05.04 Продюсерство (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 734)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Продюсер кино и телевидения» по специальности 55.05.04 Продюсерство

Составитель(и):

П.В. Данилов, доцент кафедры , к.э.н.

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

Рецензент(ы):

И.Ю. Юрченко, 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

Н. Л. Горина

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 продюсирования игровых кинофильмов.

Задачи дисциплины:

- получить представление об игровом фильме, как о продукте;
- получить знания по способам и принципам организации творческо-постановочного и технологического процессов на всех этапах производства игрового кинофильма, а также при его продвижении на первичные и вторичные рынки сбыта;
- ознакомиться с принципами, методами и формами осуществления проектов игровых кинофильмов;
- научиться соучаствовать с авторами игрового кинофильма в разработке творческо-постановочной концепции проекта игрового кинофильма;
- приобрести умения и навыки оценки готового игрового кинофильма, деятельности творческих работников при производстве игрового кинофильма

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:

Грим и постиж в кинопроизводстве

Ознакомительная организационно-производственная практика

Основы продюсирования

Общеознакомительная практика

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

Продюсирование радиопрограмм

Продюсирование телепрограмм

Современный PR

Компьютерная графика в кино и на телевидении

Музыкальное продюсирование в кино и телевидении

Продюсирование интернет-программ

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Преддипломная практика

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

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен соучаствовать с авторами аудиовизуального произведения в разработке творческо-постановочной концепции кино- и телепроекта, давать квалифицированную оценку проектным инициативам творческих работников и брать на себя ответственность за реализацию художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

ПК-2.1 — Анализирует особенности работы участников творческой группы в процессе работы над творческо-постановочной концепцией проекта

аудиовизуального произведения для квалифицированной оценки творческих инициатив.

Знает: профессиональные задачи и обязанности каждого члена производственной группы игрового кинофильма

Умеет: выработать стратегию коллективной реализации проекта с учетом трудовых функций членов производственной группы игрового кинофильма;

Владеет: навыками эффективного взаимодействия с участниками производственной группы игрового кинофильма;

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен соучаствовать с авторами аудиовизуального произведения в разработке творческо-постановочной концепции кино- и телепроекта, давать квалифицированную оценку проектным инициативам творческих работников и брать на себя ответственность за реализацию художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

ПК-2.2 — Использует профессиональные подходы по реализации художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

Знает: основы кинорежиссуры, кинодраматургии, кинооператорского мастерства, монтажа и звукового оформления фильмов

Умеет: давать квалифицированную оценку творческим проектам кинематографистов;

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен соучаствовать с авторами аудиовизуального произведения в разработке творческо-постановочной концепции кино- и телепроекта, давать квалифицированную оценку проектным инициативам творческих работников и брать на себя ответственность за реализацию художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

ПК-2.3 — Берет на себя руководство и ответственность за реализацию художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

Знает: специфику съемочного, монтажно-тонировочного процесса, озвучивания и подготовки к выпуску игрового кинофильма;

- принципы анализа кинорынка;

Умеет: разрабатывать стратегию продвижения игрового фильма, график выхода на первичные и вторичные рынки сбыта;

оптимизировать производственные, трудовые и финансовые затраты на производство игрового кинофильма;

руководить проектом игрового кинофильма, разрабатывать его концепцию

Владеет: знаниями о ресурсном, технологическом и ином обеспечении производственного процесса по реализации проекта игрового фильма

Вид деятельности: организационно-производственный.

ПК-3 — Способен организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиторию.

ПК-3.1 — Осуществляет организацию планирования, производства и контроль сроков аудиовизуального произведения.

Знает: механизмы планирования, производства и контроля сроков аудиовизуального произведения

Вид деятельности: организационно-производственный.

ПК-3 — Способен организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиторию.

ПК-3.3 — Осуществляет общее руководство творческим коллективом,

творческо-постановочным и технологическим процессами на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижения в кино- и телеаудиторию.

Знает: особенности организации производственного процесса создания игровых кинофильмов;

Умеет: составлять календарно-производственный план игрового кинофильма; разрабатывать график съемок и при необходимости осуществлять его корректировку;

контролировать сроки производства проекта игрового фильма;

организовывать базу и обеспечивать необходимыми ресурсами съемочную группу

Владеет: методами планирования творческо-технического процесса производства игровых кинофильмов

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 324 астроном. час. / 12 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 149,6 час.

самостоятельная работа: 174,4 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5,6
курсовой проект	7
экзамен	7

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	6	7	Итого
Лекции	0	0	0	0
Практические	36	48	48	132
Индивид. занятия	0	3	3	6
Консультации	2	3	4	9
Самостоятельная работа	39	50	53	142
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	3,7	25	32,4
Итого	80,7	107,7	133	321,4

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Разработка постановочного проекта игрового фильма

Тема 1. 1. Продюсирование игровых фильмов в РФ

Особенности выбора хозяйствующих субъектов для продюсирования игровых фильмов.

Тема 1. 2. Финансирование игровых кинофильмов

Государственные и негосударственные источники финансирования игровых проектов. Принципы и условия финансирования. Требования к продюсеру и творческо-производственным ресурсам проекта. Государственная поддержка кинематографии в РФ. Национальный фильм. Альтернативные способы обеспечения финансирования проектов.

Тема 1. 3. 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 1. 4. Составление прогнозного плана реализации проекта игрового кинофильма
Рынок игрового кино. Продукт. Спрос. Зрительская аудитория. Дистрибьюция. Кинотетральный показ. Вторичные рынки быта продукции. Ключевые факторы успеха в отрасли (КФУ). Стратегические альтернативы реализации проекта.

Тема 1. 5. Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта

Ресурсы проекта. структура затрат. Бюджетирование проектов игровых фильмов.

Тема 1. 6. Презентация проекта игрового фильма

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

Раздел 2. Реализация проекта игрового кинофильма

Тема 2. 1. Этапы реализации проектов игровых кинофильмов

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

Тема 2. 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 2. 3. Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов

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

Раздел 3. Завершение работ над фильмом

Тема 3. 1. Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов

Сдача комплекта исходных материалов фильма в Госфильмофонд. Прокатное удостоверение. Возрастные ограничения. Формирование отчетных документов для государственных и негосударственных инвесторов. Права на готовое аудиовизуальное произведение.

Тема 3. 2. Дистрибьюция 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 3. 3. Фестивальный прокат

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

Тема 3. 4. Финансовые, нефинансовые результаты проекта

Оценка эффективности инвестиционной деятельности проекта. Анализ себестоимости проекта и эффективности использования материальных ресурсов. Формирование рыночной стоимости. Рентабельность проекта и прибыль продюсера. Оценка нематериальных результатов проекта, репутация, компетентность и этический кодекс продюсера.

Тема 3. 5. Продюсерская деятельность между проектами. Развитие навыков и компетенций. Формирование бренда.

Портфель проектов продюсера. Другие виды деятельности, способствующие развитию продюсера в профессиональной сфере. Повышение квалификации и обучение. Формирование собственного бренда. Участие в кинотелераунках и фестивалях

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	Разработка постановочного проекта игрового фильма	0	0	0	54	0	0	54
1.1	Продюсирование игровых фильмов в РФ	0	0	0	9	0	0	9
1.2	Финансирование игровых кинофильмов	0	0	0	9	0	0	9
1.3	Анализ творческой концепции проекта и разработка постановочного проекта	0	0	0	9	0	0	9
1.4	Составление прогнозного плана реализации проекта игрового кинофильма	0	0	0	9	0	0	9
1.5	Необходимые ресурсы для реализации проекта. Бюджетирование игрового проекта	0	0	0	9	0	0	9
1.6	Презентация проекта игрового фильма	0	0	0	9	0	0	9
2	Реализация проекта игрового кинофильма	0	0	0	30	0	3	33
2.1	Этапы реализации проектов игровых кинофильмов	0	0	0	9	0	0	9
2.2	Формирование организационной структуры проекта	0	0	0	9	0	0	9
2.3	Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов	0	0	0	12	0	3	15
3	Завершение работ над фильмом	0	0	0	48	0	3	51
3.1	Сдача фильма. Формирование комплекта отчетных документов	0	0	0	12	0	0	12
3.2	Дистрибьюция игрового фильма	0	0	0	9	0	0	9
3.3	Фестивальный прокат	0	0	0	9	0	0	9
3.4	Финансовые, нефинансовые результаты проекта	0	0	0	9	0	0	9
3.5	Продюсерская деятельность между проектами. Развитие навыков и компетенций. Формирование бренда.	0	0	0	9	0	3	12

	ВСЕГО	0	0	0	132	0	6	138
--	--------------	----------	----------	----------	------------	----------	----------	------------

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	Дискуссия на тему: обзор рынка игрового кино.	9
2	Дискуссия на тему: Определение источника финансирования проекта кинофильма.	9
3	Творческое задание на тему: Разработка постановочного проекта игрового фильма.	6
4	Творческое задание на тему: Разработка прогнозного плана реализации проекта игрового фильма.	6
5	Творческое задание на тему: Разработка бюджета проекта игрового фильма.	6
6	Творческое задание на тему: Разработка презентации проекта игрового фильма.	6
7	Творческое задание на тему: Разработка карты проекта игрового фильма.	6
8	Творческое задание на тему: Разработка карты управления проектом игрового фильма.	6
9	Творческое задание на тему: Разработка производственного плана игрового фильма.	6
10	Творческое задание на тему: Подготовка отчета о производстве игрового фильма.	6
11	Творческое задание на тему: Разработка плана дистрибьюции игрового фильма.	6
12	Творческое задание на тему: Разработка плана фестивального проката игрового фильма.	6
13	Творческое задание на тему: Анализ финансовых и нефинансовых результатов игрового фильма.	9
14	Творческое задание на тему: Разработка обзора кинособытий в мире игрового кино.	9

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)
	5, 6, 7
выполнение контрольной работы	6

выполнение курсового проекта	7
выполнение творческого задания	5,6,7
итоговый тест по дисциплине	5,6,7
подготовка и защита доклада	5
практическое занятие	5,6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5,6
экзамен	7
курсовой проект	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) льготу 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

Примерные задания для контрольной работы:

1. Назовите основные источники финансирования игровых кинофильмов в России.
2. Структура постановочного проекта игрового фильма в ключает в себя:....
3. Проанализируйте логлайн и синопсис.
4. Охарактеризуйте Финансовые показатели кинопроекта.
5. Охарактеризуйте не финансовые показатели кинопроекта.

Примерные темы курсовых проектов:

- "Разработка проекта игрового фильма"

Курсовые проекты выполняются согласно методическим рекомендациям по выполнению курсового проекта.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень примерных вопросов для подготовки к зачету:

1. Источники финансирования игрового кино в России
2. Структура постановочного проекта игрового фильма
3. Логлайн и синопсис
4. Структура презентации игрового фильма
5. Государственная поддержка кино в России
6. Структура питчинга
7. Первичные рынки сбыта аудиовизуальных проектов
8. Вторичные рынки сбыта аудиовизуальных проектов
9. Кинотеатральные сети России
10. Дистрибьюторские компании России
11. Основные продюсерские компании и студии России
12. Профессиональные обязанности и сфера ответственности продюсера при работе над кинопроектом
13. Профессиональные обязанности и сфера ответственности режиссера над кинопроектом
14. Особенности взаимодействия продюсера с остальными членами съемочной группы
15. Основные документы, необходимые для запуска фильма

Перечень примерных вопросов для подготовки к экзамену:

1. Структура рынка игрового кино
2. Фонд кино
3. Зоны ответственности членов творческой группы при подготовке постановочного проекта
4. Определение постановочных параметров игрового фильма и их оптимизация
5. Продюсерское решение при разработке проекта игрового фильма
6. Стратегические альтернативы реализации проекта игрового кино
7. Структура бюджета игрового фильма
8. Карта проекта игрового фильма
9. Карта управления проектом кинофильма
10. Специальные технологии, применяемые при создании игровых фильмов
11. Работа продюсера на разных этапах производства игровых фильмов
12. Отчетная документация
13. Особенности взаимодействия продюсера с дистрибьютором
14. Особенности взаимодействия продюсера с телеканалом

15. Особенности взаимодействия продюсера с Интернет агрегаторами
16. Госфильмофонд
17. Национальные фестивали игрового кино
18. Зарубежные международные фестивали игрового кино
19. Финансовые показатели кинопроекта
20. Не финансовые показатели кинопроекта
21. Портфель кинопроектов
22. Брендирование компании
23. Основные события в мире игрового кино
24. Основные национальные кинорынки
25. Основные зарубежные кинорынки

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 самостоятельная работа			
	0	0	0
ИТОГО в рамках текущего контроля	0 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 5			
Обязательная аудиторная работа			
Практическое занятие	1	24	24
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческого задания	5	5	25
Подготовка и защита доклада	6	1	6
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		
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
Практическое занятие	1	32	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение контрольной работы	13	1	13
Выполнение творческого задания	2	5	10
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		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Практическое занятие	0,5	32	16,0
Обязательная самостоятельная работа			

Выполнение курсового проекта	18	1	18
Итоговый тест по дисциплине	15	1	15
Выполнение творческого задания	3	7	21
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, Ричард. 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. Мастерство продюсера кино и телевидения [Текст] : учебник для вузов / ред.: П. К. Огурчиков, В. И. Сидоренко, В. В. Падейский. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2009. - 863 с.(и более ранние издания).
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера [Электронный ресурс] : учебник для вузов / под ред. Г. П. Иванова, П. К. Огурчикова, В. И. Сидоренко. — Москва: Юнити 2017 г.— 719 с. — Электронное издание. — - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=26905>
4. Профессия — продюсер кино и телевидения. Практические подходы [Электронный ресурс]: учебник / под ред. В. И. Сидоренко, П. К. Огурчикова. — Москва: Юнити 2017 г.— 711 с. — Электронное издание. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=26965>
5. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера [Текст] : учебник для вузов/ ред. Г. П. Иванов, П. К. Огурчиков, В. И. Сидоренко. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2003. - 719 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Профессия - продюсер кино и телевидения [Текст] : практические подходы/ Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С. А. Герасимова (ВГИК) ; ред.: В. И. Сидоренко, П. К. Огурчиков. - Москва : Юнити, 2013. - 711 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. 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>
8. 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_Produsirovanie_igrovogo_korotkometrazhnogo_filma_MU_VKR.pdf

7.2. Интернет-ресурсы

1. База данных крупнейших российских кинокомпаний «Ассоциация продюсеров кино и телевидения», <https://www.rusproducers.com/>
2. АО "Невафильм". www.nevafilm.ru
3. tvkinoradio.ru — портал о ТВ, кино и радио. <https://tvkinoradio.ru>
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 библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Справочная правовая система КонсультантПлюс.

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.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

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 экзамену по вопросам, приведенным в РП.

Студент для сдачи экзамена 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 экзамене.