

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

«Жанры игрового кино»

Наименование ОПОП: Продюсер кино и телевидения

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

Форма обучения: очно-заочная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: продюсирования кино и телевидения

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

в том числе: контактная работа: 19,4 час.

самостоятельная работа: 52,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение контрольной работы	8
выполнение творческого задания	8
итоговый тест по дисциплине	8
практическое занятие	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	8

Рабочая программа дисциплины «Жанры игрового кино» 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):

Е.Ю. Цвентух, доцент кафедры

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:

Развитие умений оценивать и использовать жанровое разнообразие игрового кино в процессе инициации, производства и сбыта аудиовизуальной продукции.

Задачи дисциплины:

Знать особенности жанров игровых фильмов.

Знать особенности драматургической конструкции различных жанров игрового кино.

Уметь анализировать игровое кино с точки зрения реализации жанра.

Уметь выявлять ключевые проблемы и тенденции развития жанрового разнообразия.

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:

Форматы и жанры анимационных фильмов

Жанры документальных и научно-популярных фильмов

История отечественного кино

История русского и зарубежного изобразительного искусства

Музыка в кино

История современной отечественной литературы

История зарубежного кино

История отечественной литературы

Кинодраматургия

История современной зарубежной литературы

История зарубежной литературы

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

Форматы телевизионных сериалов

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной или сценической интерпретации.

ОПК-3.2 — Выявляет особенности экранной или сценической интерпретации произведений искусства и художественной культуры.

Знает: жанровую структуру современного игрового кино

Умеет: разбираться в особенностях различных жанров игрового кино, а также в требованиях к ним;

критично оценивать сценарии игрового кино;

сопоставлять анализируемый сценарий с жанрами игрового кино

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: 19,4 час.
 самостоятельная работа: 52,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	0	0
Практические	16	16
Консультации	3	3
Самостоятельная работа	44	44
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6
Итого	71,6	71,6

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Жанры в кино.

Сущность жанра. Жанровое разнообразие. Жанровые составляющие сценария. Взаимосвязь жанра с целевой аудиторией.

Тема 2. Начальный этап развития жанров.

Жанры первых фильмов. Становление жанров.

Тема 3. Драма.

Законы жанра, определение целевой аудитории, понимание специфики данного жанра в создании кинофильма и сериала.

Тема 4. Мелодрама.

Законы жанра, определение целевой аудитории, понимание специфики данного жанра в создании кинофильма и сериала.

Тема 5. Комедия.

Законы жанра, определение целевой аудитории, понимание специфики данного жанра в создании кинофильма и сериала.

Тема 6. Романтическая комедия.

Законы жанра, определение целевой аудитории, понимание специфики данного жанра в создании кинофильма и сериала.

Тема 7. Детектив.

Законы жанра, определение целевой аудитории, понимание специфики данного жанра в создании кинофильма и сериала.

Тема 8. Мистика, хоррор.

Законы жанра, определение целевой аудитории, понимание специфики данного жанра в создании кинофильма и сериала.

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	Жанры в кино.	0	0	0	2	0	0	2
2	Начальный этап развития жанров.	0	0	0	2	0	0	2
3	Драма.	0	0	0	2	0	0	2
4	Мелодрама.	0	0	0	2	0	0	2
5	Комедия.	0	0	0	2	0	0	2
6	Романтическая комедия.	0	0	0	2	0	0	2
7	Детектив.	0	0	0	2	0	0	2
8	Мистика, хоррор.	0	0	0	2	0	0	2
	ВСЕГО	0	0	0	16	0	0	16

* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Жанры игрового кино» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Дискуссия на тему: «Жанры в кино»	3
2	Дискуссия на тему: «Начальный этап развития жанров»	3
3	Творческое задание на тему: «анализ драматического фильма»	3
4	Творческое задание на тему: «Анализ мелодраматического фильма»	3
5	Творческое задание на тему: «Анализ комедийного фильма»	3
6	Творческое задание на тему: «Анализ фильма в жанре романтическая комедия»	3
7	Творческое задание на тему: «Анализ детективного фильма»	3
8	Творческое задание на тему: «Анализ мистического и хоррор фильма»	3

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 «Жанры игрового кино».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение контрольной работы	8
выполнение творческого задания	8
итоговый тест по дисциплине	8
практическое занятие	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	8

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:

Под жанром принято понимать

- а) общее понятие, отражающее наиболее существенные свойства и связи явлений мира искусства, совокупность формальных и содержательных особенностей произведения.
- б) перечень психоэмоциональных характеристик зрителя
- в) семиологию кинематографии
- г) базовые законы драматургии

Под жанровым кино обычно понимается

- а) Фильмы, основанные на базовой драматургической конструкции для генерации у зрителя заданных эмоций с использованием специализированных элементов киноязыка, характерных для конкретного жанра
- б) Фильмы, созданные с нарушением базовой драматургической конструкции
- в) Фильмы, использующие стереотипы и клише
- г) Фильмы, создаваемые без сценария

Понятие жанра облегчает процесс

- а) Подготовки сценария
- б) Продвижения фильма
- в) Производства фильма
- г) все перечисленное

Прежде всего, понятие жанра позволяет конкретизировать

- а) целевую аудиторию фильма
- б) технологию производства фильма
- в) перечень необходимого оборудования
- г) список актеров-исполнителей главных ролей и камео

Назовите жанровые составляющие сценария игрового фильма

- а) характер главного героя, манера его поведения

- б) цель главного героя
- в) сеттинг
- г) количество страниц сценария

Примерные творческие задания по дисциплине:

1. Анализ драматического фильма
2. Анализ мелодраматического фильма
3. Анализ комедийного фильма
4. Анализ фильма в жанре романтическая комедия
5. Анализ детективного фильма
6. Анализ мистического и хоррор фильма

Примерные задания для контрольной работы:

1. Выделите признаки жанра в представленном произведении

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень примерных вопросов для подготовки к зачету с оценкой:

1. Жанры игрового кино.
2. Законы жанра драма.
3. Законы жанра мелодрама.
4. Законы жанра комедия.
5. Законы жанра ромком.
6. Законы жанра детектив.
7. Законы жанра хоррор.
8. Законы жанра боевик.
9. Законы жанра трагедия.
10. Факторы, повышающие зрительский интерес.

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			
Практическое занятие	2	8	16
Обязательная самостоятельная работа			
Итоговый тест по дисциплине	12	1	12
Выполнение контрольной работы	12	1	12
Выполнение творческого задания	5	6	30
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. Фрейлих, Семен Израилевич. Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского [Текст] : учебник для вузов / С. И. Фрейлих. - 8-е изд. - М. : Академический Проект, 2015. - 512 с. (и более ранние издания).
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. 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>
3. Мастерство кинокритики [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. А. Артюх [и др.] ; С.-Петерб. гос.ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 198 с. - Режим доступа: по логину и паролю
http://books.gukit.ru/pdf/2019/Uchebnaja%20literatura/146i_Artjuh_Masterstvo_kinokritiki_UP_2018.pdf

7.2. Интернет-ресурсы

1. АО "Невафильм". www.nevafilm.ru
2. tvkinoradio.ru — портал о ТВ, кино и радио. <https://tvkinoradio.ru>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Жанры игрового кино» 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 «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

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

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

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

Цель лекционных занятий состоит в рассмотрении теоретических вопросов по дисциплине «Жанры игрового кино» 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 жанров игрового кино 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 с оценкой по вопросам, приведенным в РП.

Студент для сдачи зачета с оценкой 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.