

**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**

**«Мастерство художника фильма»**

Наименование ОПОП: Продюсер кино и телевидения

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

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: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение творческого задания	4
посещение занятий	5
презентация (доклад)	4
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	4

Рабочая программа дисциплины «Мастерство художника фильма» 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):**

О.В. Балаян, старший преподаватель кафедры режиссуры игрового кино

М.Н. Шеметова, доцент кафедры режиссуры игрового кино, канд. искусствоведения

**Рецензент(ы):**

И.Ю. Цветкова, доцент, з.а. РФ

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

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:

- раскрытие взаимосвязей между содержательной и изобразительной формами экранного произведения, режиссёрским замыслом фильма и его визуальным воплощением.

### Задачи дисциплины:

- рассмотреть основные этапы развития экранных искусств и выявить глубинные взаимосвязи изобразительного решения фильма с тенденциями и проблемами времени создания кинопроизведения;

- изучить основные принципы, правила, приёмы композиции в изобразительном решении фильма;

- познакомиться с выразительными и техническими средствами современной аудиовизуальной индустрии;

- сформировать необходимые навыки владения выразительными средствами экранного изображения;

- сформировать навыки восприятия, анализа и истолкования художественных феноменов в изобразительной сфере киноискусства.

## 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:

Актер в кино

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

Теория и практика монтажа

Грим и постиж в фильмопроизводстве

Анализ современного фильма

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен, пользуясь полученными знаниями в области культуры и искусства, навыками творческо-производственной деятельности, определять оптимальные способы реализации авторского замысла с использованием технических средств и технологий современной индустрии кино, телевидения, мультимедиа или исполнительских искусств.

ОПК-5.2 — Использует технологические возможности и технические средства современной аудиоиндустрии в практической деятельности.

**Знает:** технологические средства, используемые в художественном решении аудиовизуальных произведений

**Умеет:** анализировать применение технологических средств в художественном решении фильма

**Владеет:** изобразительными приемами производства и постановки фильма

ОПК-5.1 — Определяет выразительные и технические средства современной аудиовизуальной индустрии.

**Знает:** выразительные средства экранного изображения

**Умеет:** определять оптимальные способы изобразительного решения 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	4

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	4	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
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности .

##### Художественный образ-что это?

Экранное искусство в системе традиционных искусств (литература, живопись, музыка, театр). Определение временной составляющей кино относительно хронологии истории мировой культуры, выявление связи кино с искусством театра, живописи, литературы, архитектуры. Определение художественного образа в картине, влияние драматургии на этот образ.

Пространственно-пластические средства киновыразительности. Кинематографическая достоверность, что объединяет кино и театр и что их разнит.

Стилистические инструменты и приемы в черно-белом кино, основные выразительные средства черно-белого кинематографа. Анализ художественного решения черно-белого кино, вошедшего в классику мирового кинематографа.

#### Тема 2. Изобразительное решение, жанры и стилистика фильма.

Влияние жанра драматургии на художественное изображение кинокартины. Понятие стилистики фильма. Разница в понятии жанр и стиль. Специфика работы режиссера, художника-постановщика, оператора, композитора при формировании стилистики фильма. Понятие "художественное решение" в работе режиссера, оператора, художника, монтажера. Влияние ритма на стилистическое решение картины. Сравнительный анализ картин на одну тему разных периодов кинематографа, основные изменения в выразительных средствах. Характеристика изобразительной структуры фильма. Разбор поэтапной работы художника-постановщика, начиная с первой экспликации, поисков первоисточников, до воплощения декораций. Влияние цвета в кино. Анализ кинопроизведения цветного,

современного, решенного в условиях реальных объектов.

### **Тема 3. Работа художника фильма в масштабных проектах.**

Особенности работы творческой группы в условиях создания целого мира, стилистических поисков и стилизаций разных пластов жизни в кинопроизведении на примерах антиутопий. Строительство масштабных декораций, использование определенных фактур, зависящих также от драматургии, жанра, визуального операторского и светового решения. Анализ картины подобной стилистики, понимание, чем вдохновляется художник, для выражения каждого отдельного пласта социального в картине. Технические моменты, учитывающиеся при строительстве декораций в павильоне, взаимодействие с оператором постановщиком, знание оптики и понимание перспективы кадра.

### **Тема 4. Работа художника-постановщика над историческим проектом, в том числе мюзиклом, как отдельным жанром киноискусства.**

Особенности работы художника-постановщика и художника по костюмам в работе над историческим проектом, поэтапность этой работы, поиск художественного решения, в зависимости от поставленных задач, от жанра кинокартины, стилистического и визуального решения. Отличие художественной реальности от стилизации такой картины. Понятие-культурный код, загадки, посланные творцами в художественном воплощении фильма. Анализ картины в рамках истории 20 века, поиск культурных посланий, влияние временного периода и исторических событий на визуальное воплощение, использование определенных материалов, разбор стилистических решений картины. Понятие “киноштамп” в образе.

### **Тема 5. Изобразительное решение фильма в сказках, фэнтези.**

Работа художника в жанре сказка, фэнтези с использованием этнических материалов, Анализ сказок разного периода. Использование комбинированных съемок, как отдельного вида визуального решения кинокартины от титров до киномакетов. Компьютерная графика в современном кино, ее достоинства и недостатки. Использование хромакея. Влияние средневековой культуры на разработку образов сказочных миров и персонажей, отличие советских сказок и выбор определенных временных культурных явлений для их художественного воплощения.

### **Тема 6. Работа художников над историческим проектом в периоде Ренессанс-Барокко**

Особенности работы постановочной части над проектом подобных периодов, поиск основных источников вдохновения и исторической достоверности. Влияние основных исторических событий на поведение человека в обществе, социальной иерархии, кто влиял на моды и тенденции, как ощущал себя человек в системе земных координат-все это может быть отражено в изобразительном решении фильма посредством главных художественных приемов. Анализ картины, отражающий один из указанных периодов, выявление драматургического жанра произведения а также основных визуальных приемов, отражающих этот жанр. Расцвет определенных направлений искусства и влияние их на культуру и темы.

### **Тема 7. Работа художников над историческим проектом в периоде Классицизм(с 18- 19 вв)**

Особенности работы постановочной части над проектом подобных периодов, поиск основных источников вдохновения и исторической достоверности. Влияние основных исторических событий на поведение человека в обществе, социальной иерархии, кто влиял на моды и тенденции, как ощущал себя человек в системе земных координат-все это может быть отражено в изобразительном решении фильма посредством главных художественных приемов. Анализ картины, отражающий один из указанных периодов, выявление драматургического жанра произведения а также основных визуальных приемов, отражающих этот жанр. Расцвет определенных направлений искусства и влияние их на культуру и темы. Появление фотографии и развитие технического процесса.

### **Тема 8. Изобразительное решение документального фильма и других видеоконтентов.**

Художественный образ в документальном кино, основные изобразительные средства и способы создания такового. Отличие этапов работы от игрового кинематографа. Особенности работы

над другой видеопродукцией: рекламой, музыкальным клипом, телевизионной передачей и прочее. Анализ такого рода продукции, выявление основных выразительных средств на конкретном приеме.

### **Тема 9. Художник и будущее.**

Тема космоса и будущего в кинематографе. Анализ картин в этой теме, стилистические решения, приемы, используемые творцами. Фантазия художников в зависимости от поставленных драматургических задач, как например противопоставление одной личности окружающему пространству либо героидида, спасающая вселенную от катастрофы. Поиск форм, максимально отражающий наше представление о бесконечности и конечности в том числе.

### 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	Онтологический принцип кино и природа киновыразительности . Художественный образ-что это?	2	0	0	0	0	0	2
2	Изобразительное решение, жанры и стилистика фильма.	2	0	0	2	0	0	4
3	Работа художника фильма в масштабных проектах.	2	0	0	2	0	0	4
4	Работа художника-постановщика над историческим проектом, в том числе мюзиклом, как отдельным жанром киноискусства.	2	0	0	2	0	0	4
5	Изобразительное решение фильма в сказках, фэнтези.	2	0	0	2	0	0	4
6	Работа художников над историческим проектом в периоде Ренессанс-Барокко	2	0	0	2	0	0	4
7	Работа художников над историческим проектом в периоде Классицизм(с 18- 19 вв)	2	0	0	2	0	0	4
8	Изобразительное решение документального фильма и других видеоконтентов.	2	0	0	2	0	0	4
9	Художник и будущее.	0	0	0	2	0	0	2
	<b>ВСЕГО</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мастерство художника фильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Теоретические основы экранного изображения	1,5
2	Основы изображения в игровом и неигровом кино	1,5

3	Изобразительное решение фильма в сказках,фэнтези.	1,5
4	Работа художников над историческим проектом в периоде Ренессанс-Барокко	1,5
5	Работа художников над историческим проектом в периоде Классицизм(с 18- 19 вв)	1,5
6	Изобразительное решение документального фильма и других видеоконтентов.	1,5
7	Художник и будущее.	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 «Мастерство художника фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческого задания	4
посещение занятий	5
презентация (доклад)	4
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Курсовая работа по учебному плану не предусмотрена.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

#### 6.2.1. Творческие задания

Задание 1. Примерные темы эссе:

1. «Дело художника – рождать радость».
2. Роль художника-постановщика в создании кинофильма.
3. Художники и искусство в кино.
4. Роль художника в изобразительном решении фильма.
5. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки.
6. Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма и др.

Задание 2. Подбор референсов к неигровому фильму.

Задание 3. Цветовое решение неигрового фильма и подготовка задания для художника-постановщика неигрового фильма.

Задание 4. Анализ картин большого масштаба, антиутопий, на примере “Бразилиа” , “Метрополис”, “Дитя человеческое”, “Татака”, “Город потерянных детей”, “Время”, “Высотка” и т. д.

Задание 5. Анализ известных мюзиклов : “Шербургские зонтики”, “Кабаре”, “Веселые ребята”, “Ла-ла-Лэнд”, “Романс о влюбленных”, “Отверженные” и т.д.

Задание 6. Анализ работ художников в советских сказках “Илья Муромец”, “Садко”, “Буратино” и современных фантазиях “ Властелин колец”, “ Последний Богатырь”,



“Бэтмен”,фильмы Тима Бертона и т. п.

Задание 7. Анализ к/к: “ Грех”, “ Ромео и Джульетта”,”Контракт рисовальщика”, “ Андрей Рублев”, “ Жанна Дарк”,”Тайны ночного дозора”,”Ваттель” и т.д.

Задание 8. Анализ к/к :”Война и Мир”, “ Анна Каренина”, “ Обломов”,”Пианино”, “ Неоконченная пьеса для механического пианино”, “ Амадей”, “Мария-Антуанетта” , “и т.д.

Задание 9. Анализ д/ф Касаковского

Задание 10. Анализ к/к : “Солярис”, “Интерстеллар”, “Марсианин”, “Кин-дза-дза”,”Бегущий по лезвию”, “Пятый элемент”, “Гатака” и т.д.

Задание 11. Подбор референсов к игровому или неигровому фильму.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Примерный перечень вопросов к зачету по дисциплине:

1.Теоретические основы экранного изображения.

2.От синтеза искусств к синтетическому искусству.

3.Изобразительная основа киноискусства.

4.Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.

5.Универсальность зрительного экранного образа.

6.Кинематографическая достоверность.

7.Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.

8.Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино

9.Художник как участник коллективного процесса создания фильма.

10.Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.

11.Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.

12.Новые изобразительные возможности кино и видео

13.Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

#### 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)
<b>Обязательная самостоятельная работа</b>			
Выполнение творческого задания	19	2	38
<b>Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)</b>			
Презентация (доклад)	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	38 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 5</b>			
<b>Обязательная аудиторная работа</b>			
Посещение занятий	2	16	32
ИТОГО в рамках текущего контроля	32 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. Воронцовская-Соколова, Ю. Г. Художественное решение телевизионных фильмов и программ : учебное пособие / Ю. Г. Воронцовская-Соколова. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2020. - 192 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : электронный.  
[https://books.gikit.ru/pdf/2020/Uchebnaja%20literatura/Voroneckaja\\_Sokolova\\_Hud\\_reshenie\\_tel\\_filmov\\_i\\_programm\\_UP\\_2020.pdf](https://books.gikit.ru/pdf/2020/Uchebnaja%20literatura/Voroneckaja_Sokolova_Hud_reshenie_tel_filmov_i_programm_UP_2020.pdf)
2. Белоусов, А. Б. Изобразительное решение мультимедийного произведения [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. Б. Белоусов ; С.-Петерб. гос.ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 117 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю.  
[http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/167i\\_Belousov\\_Izobrazitelnoe\\_reshenie\\_multimedijnogo\\_proizvedeniija\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/167i_Belousov_Izobrazitelnoe_reshenie_multimedijnogo_proizvedeniija_UP_2018.pdf)
3. Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л. Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников [Электронный ресурс] : учебное пособие / Б. Яшин [и др.]. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. — 66 с.  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69393/#1>
4. Художник кино Александр Борисов. Творчество как образ жизни [Электронный ресурс]. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2016. — 70 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/94241/#1>
5. Халлиган, Фьоннуала. Профессия: художник кино [Текст]/ Ф. Халлиган. - М. : Рипол Классик, 2014. - 192 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1. Официальный сайт киностудии Ленфильм <http://www.lenfilm.ru/>
2. Официальный сайт киностудии Мосфильм <http://www.mosfilm.ru/>
3. Официальный сайт Межрегионального профсоюза работников киноиндустрии и телерадиовещания <http://www.profkino.ru/>

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

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 кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

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

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

#### 7.5. Материально-техническое обеспечение

<b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>
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**

Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемой дисциплины. Грамотный понятийный аппарат помогает студенту освоить отдельные темы, а также получить возможность уяснить место конкретной изучаемой темы в рамках предметного поля всей учебной дисциплины.

Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины. При планировании и организации времени, необходимого на изучение дисциплины, кроме аудиторных занятий студенту рекомендуется отводить время для самостоятельной работы по разделам и темам курса из расчета 3-5 часов на каждую тему.

При самостоятельном изучении дисциплины и подготовке к зачету можно рекомендовать следующую методику (последовательность действий студента):

- нужно не только понять материал литературного или лекционного источника, но и уметь его самостоятельно изложить;
- после изучения каждого раздела (темы) по указанной литературе рекомендуется составить краткий конспект по заданному вопросу;
- закончив изучение данного раздела, нужно обязательно ответить на все вопросы для самопроверки, перечисленные в методических указаниях для студентов по дисциплине;
- при работе с литературой необходимо в первую очередь уделять внимание основным источникам, перечисленным в рабочей программе.

Для более полного и всестороннего изучения дисциплины может быть использована указанная дополнительная литература и Интернет-ресурсы, а также материально-техническое обеспечение дисциплины (компьютерное и мультимедийное оборудование, основные узлы и системы техники различного назначения, учебные фильмы и т.д.).

Студент для получения успешного прохождения всех этапов контроля по данной дисциплине должен:

- посещать лекционные и практические занятия;
- выполнять практические задания;
- ответить на поставленные вопросы на зачете.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме.

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, навыков монтажного мышления.

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 фильмов и их детальном обсуждении.