

Министерства культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНЕМАТОГРАФИИ
ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА» (ВГИК)**
Сценарно-киноведческий факультет
Кафедра драматургии кино



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе

М.А. Савареллидзе
М.А. Савареллидзе

20 *августа* 20*19* г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
СОВРЕМЕННАЯ ДРАМАТУРГИЯ
АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА**

Специальность 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Специализация программы специалитета: Режиссер анимации и
компьютерной графики**

Форма обучения: очная

Москва, 2019 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалиста по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения, утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 августа 2017 г. № 733, с учетом рекомендаций ОПОП.

Разработчик: Малафеева С.Л., кандидат исторических наук, доцент.

Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры драматургии кино

Протокол № 1 от 30 августа 2019 г.

Заведующий кафедрой

(подпись)

Ю.Н. Арабов

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета анимации и мультимедиа

(подпись)

Е.Г. Яременко

Начальник отдела по методической работе

(подпись)

В.В. Атаман

Зав. библиотекой

(подпись)

В.М. Шипулина

СОДЕРЖАНИЕ

	<i>Стр.</i>
1. Цель и задачи освоения дисциплины	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине	4
4. Объем дисциплины и виды учебной работы	5
5. Содержание дисциплины	6
5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий	6
5.2. Содержание разделов, тем дисциплины	7
6. Самостоятельная работа обучающегося	9
7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	9
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	11
9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем	11
10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	12
<i>Приложение. Фонд оценочных средств</i>	13
Лист регистрации изменений и дополнений в рабочей программе дисциплины	16

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью дисциплины является обучение будущих режиссёров совместной с драматургом или самостоятельной работе с литературным сценарием анимационного фильма.

Задачи дисциплины:

- изучение процесса создания и разработки сценария;
- освоение обучающимися специфики работы над драматургической основой современного анимационного фильма;
- формирование умения организовать совместную работу сценариста, художника анимации и компьютерной графики по воплощению своего творческого замысла создания анимационного фильма.
- формирование навыков анализа и экспертизы драматургической основы анимационного фильма.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «Современная драматургия анимационного фильма» предназначена для обучающихся специалитета по специальности 55 05 01 Режиссура кино и телевидения (специализация программы специалитета – Режиссер анимации и компьютерной графики), относится к обязательной части Блока I. Дисциплины (модули) и преподается в 3-м семестре.

Она координируется с дисциплинами по мастерству режиссера анимации и компьютерной графике, теории и практики монтажа, основам кинематографического мастерства.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся общепрофессиональной и профессиональных компетенций (Табл. 1).

Таблица 1

Категория общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Художественный анализ	ОПК-3. Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	<i>Знает:</i> ОПК-3.1. теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм; ОПК-3.2. художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы; ОПК-3.3. принципы соотношения экранного и литературного текста; <i>Умает:</i> ОПК-3.4. рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса; ОПК-3.5. раскрывать художественное содержание произведений экранных

Категория обще­про­фес­сио­наль­ных компетенций	Код и наименование обще­про­фес­сио­наль­ной компетенции	Код и наименование индикатора достижения обще­про­фес­сио­наль­ной компетенции
		искусств и литературы; ОПК-3.6. определять место произведений экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе. <i>Владеет:</i> ОПК-3.7. методами анализа художественных произведений; ОПК-3.8. нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.

Код и наименование профессиональных компетенций	Индикаторы достижения профессиональных компетенций
ПКО-1. Способен придумать и точно сформулировать идею анимационного проекта, аргументировать смысл и способ реализации разработанного режиссёром анимационного проекта	<i>Знает:</i> ПКО-1.1. современные возможности анимационного кино – традиции и новейшие технологии анимационного кино; <i>Умеет:</i> ПКО-1.2. генерировать новые идеи анимационных проектов; реализовывать актуальные идеи в искусстве анимации; <i>Владеет:</i> ПКО-1.3. классическими и новейшими инструментами искусства анимации мастерством организации творческого процесса, а также средствами противостояния своим оппонентам.
ПКО-3 Способен разработать режиссерский сценарий, установить хронометраж сцен, руководить трафической раскадровкой сценария по мизансценам, разработать типажи действующих персонажей и основных эскизов декораций	<i>Знает:</i> ПКО-3.1. специфику и особенности разработки режиссерского сценария анимационного фильма на основе литературного сценария, особенности работы художника- постановщика анимационного кино <i>Умеет:</i> ПКО-3.2. создавать режиссёрскую экспликацию анимационного проекта; ПКО-3.3. грамотно ставить задачу техническим службам; ПКО-3.4. применять на практике принципы режиссерского ландшафта литературных произведений, сценариев, выбранных для постановки анимационного фильма, совместно с художником-постановщиком и монтажером создавать анимацию будущего фильма.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы,
72 академических (54 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации –
зачет (3-й семестр).

Таблица 2

Вид учебной работы	Всего	Количество часов							
		В том числе по семестрам:							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	34	–	–	34	–	–	–	–	–
Аудиторные занятия всего, в том числе:	34	–	–	34	–	–	–	–	–
Лекции	34	–	–	34	–	–	–	–	–
Практические занятия	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Индивидуальные занятия	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:	32	–	–	32	–	–	–	–	–
Выполнение творческого задания	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Промежуточная аттестация – зачет	6	–	–	6	–	–	–	–	–
ИТОГО:	72	–	–	72	–	–	–	–	–
Общая трудоемкость	2	–	–	2	–	–	–	–	–

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Разделы, темы	Виды учебных занятий, час.			Самостоят. работа	Всего
	Контактная работа, в том числе:				
	Лекции	Практ. сем. зан.	Инд. зан.		
Тема 1. Анализ современного анимационного рынка, место анимации в общей системе киноиндустрии	2	–	–	2	4
Тема 2. Особенности сценария анимационного фильма	3	–	–	2	5
Тема 3. Драматургическая работа с персонажами анимации	3	–	–	2	5
Тема 4. Анимационная реклама. Особенности сценария рекламы	3	–	–	2	5
Тема 5. Смешанная реклама: игровая, документальная с анимационными героями	2	–	–	2	4
Тема 6. Герои анимационной рекламы и обратный продакт-плейсмент	2	–	–	2	4
Тема 7. Особенности работы с целевой аудиторией анимационного сериала	2	–	–	2	4
Тема 8. Заявка на сценарий сериала	2	–	–	2	4
Тема 9. Синописи сценария анимационного сериала	2	–	–	4	6
Тема 10. Сценарий анимационного сериала	2	–	–	2	4
Тема 11. Герои анимационных сериалов	2	–	–	2	4
Тема 12. Особенности российского рынка анимационных сериалов	2	–	–	2	4
Тема 13. Особенности зарубежного рынка	2	–	–	2	4

Разделы, темы	Виды учебных занятий, час.			Самостоят. работы	Всего
	Контактная работа, в том числе:				
	Лекции	Проект, сем. зан.	Инд. зан.		
анимационных сериалов					
Тема 14. Анимационные веб-сериалы	3	–	–	2	5
Тема 15. Совмещение анимации и компьютерных игр. Новые формы анимационной продукции	2	–	–	2	4
Промежуточная аттестация – зачет					6
Итого по 3-й семестр	34	–	–	32	72

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- *знать* направления киноиндустрии, в которых производятся сценарии анимационных фильмов (прокатное кино, телесериалы, реклама, веб-сериалы, смешанный анимационно-игровой проект и т.д.); законы драматургического построения сценария и фильма и применять их при создании сценария анимационного фильма; особенности работы сценариста в области создания анимационного фильма;
- *уметь* разбираться в технологии производства анимационного фильма;
- *владеть* навыками профессионального разбора драматургической основы сценария, анализа состояния и развития современного российского и зарубежного рынка анимационных фильмов

5.2. Содержание тем дисциплины

Тема 1. Анализ современного анимационного рынка, место анимации в общей системе киноиндустрии

Анализ современного рынка анимации. Прокатное анимационное кино, анимационные сериалы, веб-сериалы, анимационная реклама, совмещенные продукты

Тема 2. Особенности сценария анимационного фильма

Учет режиссерских разработок по изображению лиц и фигур персонажей, участвующих в сцене, их одежде, движения и пр. при создании анимационного сценария. Работа драматурга с рисунками, сделанными художниками, при написании сценария. Работа над ремарками.

Тема 3. Драматургическая работа с персонажами анимации

Особая структура тела персонажей анимации, приближенная к изображению младенца. Условность персонажей. Актеры как прототипы анимационных героев, учет их внешнего вида, особенностей лексического наполнения речи при работе над сценарием.

Тема 4. Анимационная реклама.

Особенности сценария рекламы

Особенности рекламного сценария. Необходимость учета пожеланий заказчика и требований целевой аудитории потребителей товара. Отражение психологии цветовых сочетаний, бренда товара, задач рекламной продукции.

Тема 5. Смешанная реклама: игровая, документальная с анимационными героями

Совмещенная реклама – вместе с актерами игрового кино существуют анимационные персонажи, ее большая популярность у зрителей. Анализ роликов. Особенности совмещенного сценария.

Тема 6. Герои анимационной рекламы и обратный продакт-плейсмент

Правила работы с героями рекламы. Обратный продакт-плейсмент – анимационные герои становятся игрушками, изображениями на товарах и пр.

Тема 7. Особенности работы с целевой аудиторией анимационного сериала

Особенности работы с целевой аудиторией – умение понимать пожелания аудитории, отвечать ее требованиям и правильно создавать анимационные проекты. Понятие фокус-группы, особенности работы с ними.

Тема 8. Заявка на сценарий сериала

Заявка на сценарий анимационного сериала. Логлайн. Работа с продюсером.

Тема 9. Синопсис сценария анимационного сериала

Синопсис сценария анимационного сериала – параметры записи. Тритмент – его особенности.

Тема 10. Сценарий анимационного сериала

Особенности записи сценария анимационного сериала. Выбор русской или американской формы записи. Работа с литературным и режиссерским сценариями в анимации.

Тема 11. Герои анимационных сериалов

Пожелания продюсеров, опросы фокус-групп. Поиск героев и их соответствие целевой аудитории канала.

Тема 12. Особенности российского рынка анимационных сериалов

Анализ отечественного рынка анимационных сериалов.

Тема 13. Особенности зарубежного рынка анимационных сериалов

Анализ зарубежного рынка анимационных сериалов.

Тема 14. Анимационные веб-сериалы

Особенности работы в веб-сериалах. Современный рынок веб-сериалов.

Тема 15. Совмещение анимации и компьютерных игр. Новые формы анимационной продукции

Совмещенный сценарий игрового кино, анимационного фильма и компьютерной игры. Развитие современного анимационного рынка.

6. Самостоятельная работа обучающегося

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение литературы по вопросам драматургии анимационного фильма;
- просмотр рекомендуемых преподавателем анимационных фильмов;
- чтение сценариев;
- выполнение творческих работ;
- изучение современного российского и зарубежного рынка рекламы.

Данный вид работы способствует повышению качества усвоения программного материала, углубленному пониманию вопросов дисциплины.

Работа с литературными источниками, фильмографией и критическими материалами позволяет обучающимся выделить наиболее важные теоретические положения, раскрыть особенности различных точек зрения на один и тот же вопрос, выразить и обосновать собственное отношение к идеям и выводам автора, подкрепив его определенными аргументами (личным опытом, высказываниями других исследователей и пр.).

7. Перечень учебной литературы, фильмографии, необходимые для освоения дисциплины

а) Основная литература

1. Нехорошя Л. Драматургия фильма: Учебник. – М.: ВГИК, 2009.
2. Норштейн Ю. Снег на траве. М., 2005.
3. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2010.
4. Райт Дж. Э. Анимация от А до Я. – М.: ГИТР, 2006.
5. Сазонов А. Персонаж рисованного фильма. – М., 1959.
6. Солин А. П., Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2014.
7. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. Т. 1. – М., 2007.

б) Дополнительная литература

1. Арабов Ю. Кинематограф и теория восприятия. – М.: ВГИК, 2003.
2. Вайсфельд И. Мастерство киномрамматурга. – М.: Советский писатель, 1964.
3. Габрилович Е. Вопросы киномрамматургии. – М.: ВГИК, 1984.
4. До востребования: Сборник сценариев для анимации. – М., 2006.
5. Дожженко А. Лекции на сценарном факультете. – М.: ВГИК, 1963.
6. История российской мультипликации. XX век. – М., 2016.

7. Котлов Е. В. Развлечение сериалом // Развлечение и искусство. – СПб.: Алетейя. 2008.
8. Котлов Е. В. Сериальность в паралитературе // Массовая культура на рубеже XX–XXI веков: Человек и его дискурс: Сборник научных трудов. – М.: Азбуковник, 2003.
9. Кокарев И.Е. Кино как бизнес. Современная американская киноиндустрия. зарубежный опыт и перестройка советского кино. Анализ практики и образцы документов и типовых договоров. – Минск: АСК, 1991.
10. Ленин Е. Компоненты композиции сценария. – М.: ВГИК, 1989.
11. Мастерство кинодраматурга: Сборник. – М.: ВГИК, 1979.
12. Митта А. Кино между адом и раем – М.: Эксмо-Пресс, Подкова. 2008.
13. Михальченко С. Азбука киносценария. – М.: ВГИК, 2003.
14. Михальченко С. Киноэтюды. Киноновеллы. Записные книжки. – М.: ВГИК, 2006.
15. Михальченко С. Экранизация рассказа. – М.: ВГИК, 2004.
16. Михальченко С. Экранизация-интерпретация. – М.: ВГИК, 2001.
17. Многосерийный телефильм: истоки, практика, перспективы: Сб. / Сост. Г.В. Михайлова. – М.: Искусство, 1976.
18. Нехорошев Л.Н. Драматургия эпизода. – М.: ВГИК, 2001.
19. Нехорошев Л.Н. Принципы анализа драматургии фильма. – М.: ВГИК, 2005.
20. Нехорошев Л.Н. Течение фильма. О кинематографическом сюжете. – М.: Искусство, 1971.
21. Ромм М. Беседы о кино. – М.: Искусство, 1964.
22. Скрип Пресс. Как пишут и продают сценарии в США. – М.: Триумф, 2003.
23. Тарковский А. Лекции по кинорежиссуре // «Искусство кино», 1990, № 7-9.
24. Тынянов Ю. Поэтика. История литературы. Кино. / Статьи: «О сюжете и фабуле в кино», «Об основах кино». – М.: Наука, 1977.
25. Фигуровский Н. Непостижимая кинодраматургия. – М.: ВГИК, 2004.
26. Фокина Н. Выразительные возможности сцены в современном киносценарии. – М.: ВГИК, 1981.
27. Фомина В. Драматургические модели современной анимации на материале российского кукольного кино. Диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. – М.: ВГИК, 2012.
28. Червинский А. Как хорошо продать хороший сценарий. – М., 1993.
29. Черных В. О сценариях и сценаристах // «Киносценарии», 1990, № 6.
30. Шкловский В. За 60 лет. – М.: Искусство, 1985.
31. Эйзенштейн С. О композиции короткометражного сценария // Вопросы кинодраматургии. Вып. 6. – М.: Искусство, 1974.
32. The Illusion of Life: Disney Animation / Мультфильмы Диснея: Иллюзия жизни. 1995.
33. www.cinemotion.ru №45. Анимация.
34. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 г. / Сост. и научн. ред. Н. Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006.
35. Анимация в эпоху инновационных трансформаций: Материалы IV международной научно-практической конференции. 21-23 мая 2008 г. / Сост. и научн. руков. Н. Г. Кривуля. – М.: ВГУК, 2008.

36. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 7-8 октября 2009 г. / Науч. ред., сост. Н. Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010.
37. Анимация как феномен культуры. Материалы шестой международной научно-практической конференции. 19-21 ноября 2012 г. – М.: ВГИК, 2012.
38. Бартон К. Как снимают мультфильмы. /Пер. с англ. Т. Бруссе. – М.: Искусство, 1971.
39. Беркова Н.Н. История анимационного искусства: Учеб.-метод. пособие для студ. фак-та кино и телевидения. – Алматы, 2001.
40. Иванов-Вано Н.Н. Кадр за кадром. – М., 1978.
41. Мастера советской мультипликации: Сб. статей / Сост. Д. Бабиченко. – М.: Искусство, 1972

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Электронные библиотеки, базы данных, информационно-справочные и поисковые системы.

- Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова»
- <http://www.screenwriter.ru/>
- <http://4screenwriter.wordpress.com/>
- <http://cdkino.ru>
- <http://ruskino.ru/mov/year/>
- <http://basetop.ru/luchshie-scenarij/>
- <http://www.sostav.ru/>
- <http://kinodramaturg.ru/>
- <http://dramaturgiya-20-veka.ru/>
- Вебинар «Препродакш анимации. Беседа с первопроходцами»
- <https://www.youtube.com/watch?v=6Di70m1csDY><https://www.youtube.com/watch?v=6Di70m1csDY>
- Специфика работы драматурга в анимационном кино
- <https://www.youtube.com/watch?v=PcNd7Y-uWX8>
- Препродакш анимации <https://www.youtube.com/watch?v=sXPQTO01XJ2U>
- Сафронов М. Как писать сценарии для анимации?
- http://seance.ru/blog/lectures/animation_script/
- Мунтян П. Анимация – это сложно https://www.youtube.com/watch?v=851uwz-pv_s
- Разработка сценария анимации <https://www.youtube.com/watch?v=4FS8Gx10exI>

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

1. Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSB WINENT1.TSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut.
2. Программы для работы над сценариями и подготовки производства Писарь, FinalDraft, Celtx и т.п.

**10. Описание материально-технической базы,
необходимой для осуществления образовательного процесса
по дисциплине**

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине ВГИК располагает учебными аудиториями, оборудованными компьютерно-проекционными комплексами и видео-двойками для работы с кино-, видео- и мультимедиа материалами на DVD.

Значительным источником информации являются материалы кафедры драматургии кинодрагии киносценариев при лаборатории ВГИК, научно-исследовательские кабинеты ВГИК по истории отечественного и зарубежного кино, библиотека и фильмотека ВГИКа.

Программные, технические и электронные средства обучения и контроля знаний слушателей обновляются ежегодно.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Оценивание сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

1. Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине

№ пп.	Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине	Коды формируемых компетенций
1.	Перечень компетенций, формируемых дисциплиной	ОПК-3, ПКО-1, ПКО-3
2.	Этапы формирования компетенций	
	Этап 1. Формирование базы знаний – обсуждения по темам теоретического содержания – самостоятельная работа обучающихся по вопросам тем теоретического содержания	ОПК-3, ПКО-1, ПКО-3
	Этап 2. Формирование навыков практического использования знаний – подготовка к обсуждению проблемных вопросов – подготовка докладов	ОПК-3, ПКО-1, ПКО-3
	Этап 3. Проверка усвоения материала – проверка качества аргументации авторской позиции в теоретических вопросах при проведении обсуждений – проверка навыков работы по сбору, обработке и анализу информации о процессе создания сценария анимационного фильма, стадиях его производственной разработки; – оценка активности и эффективности участия в теоретической дискуссии при обсуждении основных методов и принципов работы сценариста в ходе создания анимационного фильма	ОПК-3, ПКО-1, ПКО-3
3.	Показатели оценивания компетенций	
	Этап 1. Формирование базы знаний – посещение лекционных занятий – ведение конспекта занятий – участие в обсуждении теоретических вопросов на лекциях – наличие требуемых материалов (критических статей, рецензий) – наличие выполненных самостоятельных заданий по теоретическим вопросам тем	
	Этап 2. Формирование навыков практического использования знаний – теоретическое обоснование позиции по проблемному вопросу – способность аргументировать свою точку зрения – составление планов, тезисов и презентаций для обсуждений тематики дисциплины – участие в дискуссии на предлагаемую тему	

	<i>Этап 3. Проверка усвоения материала</i>	<ul style="list-style-type: none"> – степень готовности к участию в обсуждении вопросов драматургии анимационного фильма – степень правильности выполненных творческих заданий – степень активности и эффективности участия по итогам каждого занятия – степень готовности к участию в лекциях-обсуждениях
4.	Критерии оценки текущей работы и промежуточной аттестации	
	<i>Этап 1. Формирование базы знаний</i>	<ul style="list-style-type: none"> – посещаемость не менее 90% лекций – наличие конспекта по всем темам – участие в обсуждении теоретических вопросов тем на каждом занятии – требуемые для занятий материалы в наличии – задания для самостоятельной работы выполнены своевременно
	<i>Этап 2. Формирование навыков практического использования знаний</i>	<ul style="list-style-type: none"> – теоретическая разработка темы выполнена самостоятельно – обучающийся может обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты сбора, обработки и анализа информации об особенностях работы драматурга в ходе создания анимационного фильма, анимационной и смешанной рекламы, иных современных кино- и телевизионных форм – обучающийся может самостоятельно анализировать драматургию анимационных фильмов
	<i>Этап 3. Проверка усвоения материала</i>	<ul style="list-style-type: none"> – в процессе дискуссии продемонстрировано знание теоретических основ и фактического материала
		Зачет

2. Оценивание уровня усвоения учебной дисциплины

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- обсуждение
- выполнение творческих заданий
- зачет.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из обучающихся высказывает собственные мысли и идеи по предложенной тематике. Разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе. Этот метод развивает у обучающихся способность нестандартно мыслить, а также прививает навык быстрого интеллектуального реагирования.

Примерный перечень тематики обсуждений

Обсуждение творческих работ обучающихся: написание сценарных заявок, синопсисов, сценариев рекламных роликов по брифу.

Выполнение творческих заданий

Результатом самостоятельной работы обучающегося является выполнение творческих заданий: написание сценарных заявок, синопсисов, сценариев рекламных роликов по брифу, предложенному преподавателем.

Зачет. Проходит в виде защиты творческого задания.

3. Шкалы оценивания результатов обучения

3.1. Оценивание результатов обсуждения, выполнения творческого задания

Уровень знаний определяется оценками **«отлично»**, **«хорошо»**, **«удовлетворительно»**, **«неудовлетворительно»**.

Оценка **«отлично»** – обучающийся активно участвует в диспуте, демонстрирует знание программного и дополнительного материала, умение аргументированно обосновать собственное мнение по обсуждаемому вопросу, творческую инициативу.

Оценка **«хорошо»** – обучающийся активно участвует в диспуте, но есть небольшие недостатки в обосновании собственной позиции по обсуждаемой проблеме.

Оценка **«удовлетворительно»** – обучающийся недостаточно активен в диспуте, показывает неглубокие знания программного материала. Оценка может являться результатом пропущенных занятий.

Оценка **«неудовлетворительно»** – обучающийся показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументированно и последовательно его излагать. Оценка может быть связана с неоднократным пропуском занятий и неспособностью к изучению данной дисциплины.

3.2. Оценивание результатов зачета

Уровень знаний определяется оценками **«зачтено»**, **«незачтено»**.

Оценка **«зачтено»** – обучающийся показывает полные и глубокие знания программного материала, грамотно его излагает, логично и аргументированно отвечает на поставленный и дополнительные вопросы, умело формулирует выводы, показывает высокий уровень теоретических знаний.

Оценка **«незачтено»** – обучающийся показывает недостаточные знания программного материала, не способен аргументированно и последовательно его излагать, допускает грубые ошибки в ответах, неправильно отвечает на поставленный вопрос или затрудняется с ответом.

ПРИНЯТО

Протокол заседания кафедры драматургии кино

№ _____ от _____

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ

в рабочей программе дисциплины **«Современная драматургия анимационного фильма»**

специальности по специальности **55.05.01 Режиссура кино и телевидения**

специализация программы специалиста **Режиссер анимации и компьютерной графики**

на 20____/20____ учебный год

1. В раздел _____ рабочей программы вносятся
(указать раздел рабочей программы)
следующие изменения:

- 1.1.
- 1.2.
- ...
- 1.9.

2. В раздел _____ рабочей программы вносятся
(указать раздел рабочей программы)
следующие изменения:

- 2.1.
- 2.2.
- ...
- 2.9.

3. В раздел _____ рабочей программы вносятся
(указать раздел рабочей программы)
следующие изменения:

- 3.1.
- 3.2.
- ...
- 3.9.

Заведующий кафедрой драматургии кино _____ **Ю. Н. Арабов**
(подпись)

« _____ » _____ 20____ г.