

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 21.09.2022 12:04:05  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

2021 г.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.В.ДЭ.02.02 «Драматургия»

Для направления подготовки:  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

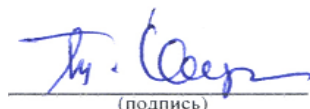
Типы задач профессиональной деятельности:  
*проектный*

Направленность (профиль):  
«Анимация»

Форма обучения:  
очная

Разработчик (и): Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

«20» января 2021 г.

  
(подпись)

/Т.А. Островерхова /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ \_\_\_\_\_

  
(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД \_\_\_\_\_

  
(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимися
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** освоить теоретические знания основ драматургии

**Задачи:**

- знакомство студентов с основами традиционной классической драматургии;
- изучение основных направлений в классической и современной драматургии;
- знакомство студентов с особенностями драматургии и основными принципами работы над сценарием;
- знакомство с новейшими технологиями создания оригинальных зрелищно-выразительных форм драматических произведений;
- формирование у студентов навыков сценарного мастерства;
- применение студентами на практике полученных теоретических знаний по созданию драматических произведений.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

**2.1. Место дисциплины в учебном плане:**

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений. Элективные дисциплины.

**Осваивается:** 5, 6 семестры.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-1** – способен придумать и сформулировать идею, смысл и способ реализации, а также планировать работу, необходимые ресурсы и осуществлять контроль этапов изготовления анимационного фильма;

**ПК-3** – способен определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК-1.</b> Способен придумать и сформулировать идею, смысл и способ реализации, а так же планировать работу, необходимые ресурсы и осуществлять контроль этапов изготовления анимационного фильма	<b>ПК-1.2.</b> Определяет идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки анимационного фильма	<b>Знать:</b> методы разработки концептуальных идей, специфику и разновидности жанров и стилей анимационного фильма <b>Уметь:</b> выстраивать структуру анимационного фильма, использовать драматургические и режиссерские приемы в процессе реализации замысла анимационного фильма <b>Владеть:</b> методами и приемами драматургии, разработки концепции проекта анимационного фильма
	<b>ПК – 1.3.</b> Определяет стилистику и анимационные технологии исполнения анимационного проекта	<b>Знать:</b> классификацию анимационных стилей; этапы разработки анимационного проекта <b>Уметь:</b> обобщать требования к стилистике, согласно имеющимся технологиям исполнения анимационного проекта <b>Владеть:</b> навыками выбора стилистики и технологий производства анимационного проекта
<b>ПК-3.</b> Способность определять образ и	<b>ПК-3.1.</b> Определяет образ и визуализирует образ	<b>Знать:</b> рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	<b>Уметь:</b> профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации <b>Владеть:</b> навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Драматургия» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайнера» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 8 з.е. / 288 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	144
<i>в том числе:</i>	
Лекции	72
Практические занятия	72
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	72
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Экзамен – 5, 6 семестры
Трудоемкость (час.)	72
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	8 з.е. / 288 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	История мировой и отечественной драматургии	7	7	-	7
2	Общие элементы драмы	7	7	-	7
3	Компоненты драматургического произведения	7	7	-	7
4	Композиционное построение драмы	7	7	-	7
5	Организация драматического во времени и пространстве	8	8	-	8
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Экзамен, 36 час.</b>			
<b>Всего за 5 семестр:</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			
6	Сценарий как вид драматургического произведения	9	9	-	9
7	Основы кинодраматургии игрового кино	9	9	-	9

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
8	Драматургия неигрового фильма	9	9	-	9
9	Драматургия анимационного фильма	9	9	-	9
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Экзамен, 36 час.</b>			
<b>Всего за 6 семестр:</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			
<b>Итого часов по дисциплине:</b>		72	72	-	72
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>288 / 8 з.е.</b>			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. История мировой и отечественной драматургии***

Этапы и направления развития русской драматургии. Ранняя русская литературная драматургия. Фольклорная драматургия. Классицистская драматургия. Драматургия сентиментализма. Русская комедия. Русская трагедия. Советская драматургия. Направления развития зарубежной драматургии. Античная драма. Древнеримская драматургия и ее представители. Драматургия эпохи Возрождения. Драматургия фарсов и комедии. Драматургия эпохи классицизма. Драматургия эпохи Просвещения. Драматургия Романтизма. Поэтическая драма. Европейская драматургия. Театр абсурда. Современная зарубежная драматургия.

### ***Тема №2. Общие элементы драмы***

Драматическое выражение. Драматическая структура. Драма как выражение культуры. Влияние на драматурга. Функции драматургического текста. Язык персонажей. Дискурс. Драматургический текст. Нарративные инстанции.

### ***Тема №3. Компоненты драматургического произведения***

Фабула драматического произведения, ее важнейшие части. Сюжет драматического произведения, его отличие от фабулы. Конфликт и его связь с темой.

### ***Тема №4. Композиционное построение драмы***

Виды композиции. Составные части сюжета: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, перипетии, развязка, эпилог. Законы композиции. Эпизод и его структура. Архитектоника.

### ***Тема №5. Организация драматического во времени и пространстве***

Характеризация и истинный характер персонажа, отличие этих понятий. Драматическая ситуация. Поступок и событие. Конфликт как двигатель действия. Коллизия, кризис, коллапс.

### ***Тема №6. Сценарий как вид драматургического произведения***

Замысел сценария. Взаимосвязь темы, идеи и содержания сценария. Особенности отражения темы сценария при его воплощении. Авторское послание.

### ***Тема №7. Драматургия игрового кино***

Особенности кинематографической образности. Своеобразие драматического действия в кино, театре и литературе. Взаимосвязь прозы, театральной драматургии и кинодраматургии. Литературный киносценарий. Базовые категории кинодраматургии. Композиция сценария. Экранизация литературных произведений.

### **Тема №8. Драматургия неигрового фильма**

Особенности сценариев неигровых фильмов и специфика ведения действия в документальном и научно-популярном кино. Элементы сюжета в неигровом кино. Особенности построения эпизода в неигровом кино. Закадровый текст

### **Тема №9. Драматургия анимационного фильма**

Принципы создания сценария анимационного фильма. Специфика создания образов в рисованной и объемной анимации. Определение понятия «скорость съемки». Сюжетообразующее свойство рисунка. Понятие «фактура» в анимации. Связь между разными изобразительными материалами, имеющими драматическую функцию. Взаимосвязь и взаимодействие сюжета, фабулы, композиции и фактуры в анимации. Анализ драматургических построений фильмов. Повествовательные новации в анимационных работах рубежа 1980–1990 х гг.

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

## **8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.**

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **9.1. Рекомендуемая литература:**

1. Громова, М. И. Русская драматургия конца XX – начала XXI века: учебное пособие / М. И. Громова. – 6-е изд., стер. – Москва: ФЛИНТА, 2022.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=94673>

2. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра фотовидеотворчества. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2016.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>

3. Маслова, Т. Я. Сценарное мастерство: Драматургия документального фильма: учебное пособие / Т. Я. Маслова. – Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2010.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227742>

4. Павлов, А. Ю. Словарь терминов по режиссуре и драматургии театрализованных представлений и праздников: учебное пособие: [12+] / А. Ю. Павлов. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2019.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=571400>

5. Павлов, А. Ю. Специфика работы над драматургией короткометражного игрового бездиалогового фильма: учебное пособие: [16+] / А. Ю. Павлов. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2020.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=602393>

6. Селеменова, М. В. Художественные миры русской драматургии XX века: учебное пособие : [16+] / М. В. Селеменова ; Федеральное агентство по образованию, Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина. – Елец: Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, 2006.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=272262>

7. Федоров, А. В. Отечественный игровой кинематограф в зеркале советской кинокритики (на примере ежегодных тематических сборников «Экран»: 1964–1990) / А. В. Федоров. – Изд. 2-е, стер. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2017.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480144>

## **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

## **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <http://dramatist-guild.spb.ru/> - творческое содружество профессиональных драматургов
5. [https://www.krugosvet.ru/enc/kultura\\_i\\_obrazovanie/teatr\\_i\\_kino/DRAMATURGIYA.html](https://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/DRAMATURGIYA.html) - универсальная научно-популярная энциклопедия
6. <https://dramafond.ru/slovar-terminov/> - все для драматургов, сценаристов и писателей
7. <https://teatrcdr.ru/> - центр драматургии и режиссуры
8. <https://proza.ru/avtor/drama> - российский литературный портал

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».



## 11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных заданий. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение творческих приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Драматургия» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов анимационного искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение творческих заданий.
5. Подготовка к семестровому просмотру.

### *Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины*

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.02.02 «Драматургия»**

Для направления подготовки:  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:  
*проектный*

Направленность (профиль):  
«Анимация»

Форма обучения:  
очная

Москва – 2021

### *Результаты обучения по дисциплине*

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК-1.</b> Способен придумать и сформулировать идею, смысл и способ реализации, а так же планировать работу, необходимые ресурсы и осуществлять контроль этапов изготовления анимационного фильма	<b>ПК-1.2.</b> Определяет идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки анимационного фильма	<b>Знать:</b> методы разработки концептуальных идей, специфику и разновидности жанров и стилей анимационного фильма <b>Уметь:</b> выстраивать структуру анимационного фильма, использовать драматургические и режиссерские приемы в процессе реализации замысла анимационного фильма <b>Владеть:</b> методами и приемами драматургии, разработки концепции проекта анимационного фильма
	<b>ПК – 1.3.</b> Определяет стилистику и анимационные технологии исполнения анимационного проекта	<b>Знать:</b> классификацию анимационных стилей; этапы разработки анимационного проекта <b>Уметь:</b> обобщать требования к стилистике, согласно имеющимся технологиям исполнения анимационного проекта <b>Владеть:</b> навыками выбора стилистики и технологий производства анимационного проекта
<b>ПК-3.</b> Способность определять образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	<b>ПК-3.1.</b> Определяет образ и визуализирует образ и характер движения анимационного персонажа в соответствии с режиссерским сценарием	<b>Знать:</b> рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации <b>Уметь:</b> профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации <b>Владеть:</b> навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа

### *Показатели оценивания результатов обучения*

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<b>Не знает:</b> методы разработки концептуальных идей, специфику и разновидности жанров и стилей анимационного фильма <b>Не умеет:</b> выстраивать структуру анимационного фильма, использовать драматургические и режиссерские приемы в процессе реализации замысла анимационного фильма <b>Не владеет:</b> методами и приемами	<b>В целом знает:</b> методы разработки концептуальных идей, специфику и разновидности жанров и стилей анимационного фильма <b>В целом умеет:</b> выстраивать структуру анимационного фильма, использовать драматургические и режиссерские приемы в процессе реализации замысла анимационного фильма	<b>Знает:</b> методы разработки концептуальных идей, специфику и разновидности жанров и стилей анимационного фильма <b>Умеет:</b> выстраивать структуру анимационного фильма, использовать драматургические и режиссерские приемы в процессе реализации замысла анимационного фильма <b>Владеет:</b> методами и приемами	<b>В полном объеме знает:</b> методы разработки концептуальных идей, специфику и разновидности жанров и стилей анимационного фильма <b>В полном объеме умеет:</b> выстраивать структуру анимационного фильма, использовать драматургические и режиссерские приемы в процессе

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
драматургии, разработки концепции проекта анимационного фильма	<b>В целом владеет:</b> методами и приемами драматургии, разработки концепции проекта анимационного фильма	драматургии, разработки концепции проекта анимационного фильма	реализации замысла анимационного фильма <b>В полном объеме владеет:</b> методами и приемами драматургии, разработки концепции проекта анимационного фильма
<b>Не знает:</b> классификацию анимационных стилей; этапы разработки анимационного проекта <b>Не умеет:</b> обобщать требования к стилистике, согласно имеющимся технологиям исполнения анимационного проекта <b>Не владеет:</b> навыками выбора стилистики и технологий производства анимационного проекта	<b>В целом знает:</b> классификацию анимационных стилей; этапы разработки анимационного проекта <b>В целом умеет:</b> обобщать требования к стилистике, согласно имеющимся технологиям исполнения анимационного проекта <b>В целом владеет:</b> навыками выбора стилистики и технологий производства анимационного проекта	<b>Знает:</b> классификацию анимационных стилей; этапы разработки анимационного проекта <b>Умеет:</b> обобщать требования к стилистике, согласно имеющимся технологиям исполнения анимационного проекта <b>Владеет:</b> навыками выбора стилистики и технологий производства анимационного проекта	<b>В полном объеме знает:</b> классификацию анимационных стилей; этапы разработки анимационного проекта <b>В полном объеме умеет:</b> обобщать требования к стилистике, согласно имеющимся технологиям исполнения анимационного проекта <b>В полном объеме владеет:</b> навыками выбора стилистики и технологий производства анимационного проекта
<b>Не знает:</b> рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации <b>Не умеет:</b> профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации <b>Не владеет:</b> навыком создать единство	<b>В целом знает:</b> рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации <b>В целом умеет:</b> профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации <b>В целом владеет:</b> навыком создать	<b>Знает:</b> рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации <b>Умеет:</b> профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии рисованной анимации <b>Владеет:</b> навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное	<b>В полном объеме знает:</b> рисунок, компьютерную графику, принципы работы с программным обеспечением для создания рисованной анимации <b>В полном объеме умеет:</b> профессионально рисовать, реализовывать характерные движения в технологии

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа	единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа	воплощение образа и характера движения персонажа	рисованной анимации <b>В полном объеме владеет:</b> навыком создать единство режиссерского сценария и анимационное воплощение образа и характера движения персонажа

### *Оценочные средства*

#### Задания для текущего контроля

#### **Пример тем для рефератов, 5 семестр**

1. Драма как непрерывно развивающийся процесс
2. Драматургическое наследие Эсхила
3. Драматургическое наследие Софокла
4. Жанры средневекового театра
5. Драматургия Лопе де Вега
6. Драматургия Вильям Шекспира
7. Маски комедии дель арте, сюжеты
8. Драматургия французского классицизма
9. Истоки русского театра
10. Драматургия школьного театра
11. Русская комедия второй половины 18 века
12. Яркие представители русской драматургии 19 века
13. Проблемы драматургического анализа
14. Драма как явление искусства
15. Методы анализа драмы

#### **Пример творческого задания:**

##### *5 семестр*

1. Выбрать самостоятельно два фильма
2. Выполнить анализ фабульной составляющей и развитие сюжета фильмов
3. Выполнить анализ фильмов с точки зрения построения и развития конфликта

#### **Пример тем для рефератов, 6 семестр**

1. Диалог в сценарии. Особенности написания кинодиалога
2. Различие реплики в театре, литературе и кинематографе
3. Речевая характеристика персонажа
4. Тема и идея игрового фильма. Их тесная взаимосвязь, взаимодействие
5. Тема и идея неигрового фильма. Их тесная взаимосвязь, взаимодействие
6. Тема и идея анимационного фильма. Их тесная взаимосвязь, взаимодействие
7. Особенности написания документального сценария

8. Драматургический разбор документального фильма
9. Особенности написания сценария анимационного фильма
10. Драматургический разбор анимационного фильма

### ***6 семестр***

- типа
1. Выбрать самостоятельно по одному фильму игрового, неигрового и анимационного
  2. Выполнить анализ композиционного построения каждого типа фильма
  3. Проанализировать сценарные тексты каждого типа фильма

Оценка рефератов и творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к экзамену**

### ***5 семестр***

1. Драматургические принципы Аристотеля
2. Драма французского и русского классицизма
3. Особенности трагедии как жанра драматургии
4. Особенности комедии как жанра драматургии
5. Особенности поэтической драмы
6. Возникновение жанра «драма», эволюция его становления
7. Историко-документальная драматургия
8. Драматургия как основа зрелищных искусств
9. Жанр и стиль в драматическом искусстве
10. Основные направления в развитии современной драматургии
11. Структура драматического образа
12. Драматург и режиссер: взаимодействие в разных искусствах
13. Формы драматургической речи
14. Характеристика основных форм драматической речи
15. Тема и идея сценария
16. Различие реплики в театре, литературе и кинематографе
17. Внутренняя конструкция драмы
18. Внешняя конструкция драмы
19. Механизм развития конфликта
20. Композиция произведения драматургии. Ее основные элементы

### ***6 семестр***

1. Понятие «конфликт», его виды и композиция (на примере)
2. Драматургические приемы в сценарии
3. Система персонажей произведения драматургии
4. Путь создания сценария: заявка, синопсис, поэпизодный план
5. Экспозиция как элемент драматургии
6. Перипетии конфликта
7. Фабула и сюжет драматургического произведения
8. Роль кульминации и развязка в драматургии сценария
9. Литературный киносценарий игрового фильма
10. Особенности написания сценария анимационного фильма
11. Понятие драматургического «хода» в документальном кино и организации материала

в соответствии с найденным «ходом»

12. Особенности драматического анализа
13. Идеино-тематический анализ сценария (на примере)
14. Особенности создания образов рисованной анимации
15. Особенности создания образов объемной анимации
16. Сюжетообразующие свойства рисунка
17. Взаимосвязь сюжета, фабулы, композиции и фактуры в анимации
18. Особенности написания сценария неигрового фильма
19. Элементы сюжета неигрового фильма

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Солошенко Михаил Александрович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», лауреат международного конкурса.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).