

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 21 » 02 2023 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.05**

Режиссура и сценарное мастерство

Учебный план: 2023-2024 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
3	УП	17	34	54,75	2,25	3	Зачет, Курсовая работа
	РПД	17	34	54,75	2,25	3	
Итого	УП	17	34	54,75	2,25	3	
	РПД	17	34	54,75	2,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

\_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области сценарно-режиссерской деятельности, связанной с созданием анимационного видео и другой мультимедийной продукции.

### 1.2 Задачи дисциплины:

Сформировать представление о структуре, художественной образности и процессе создания сценария экранного произведения, стадиях его производственной разработки, формах записи, принципах реализации.

Сформировать навыки анализа сценария, драматургии и режиссуры анимационного и видеофильма, интерактивного цифрового произведения.

Развить у обучающихся практические навыки творческого письма (написание логлайна, заявки, синопсиса, поэпизодного плана и сценария короткометражного анимационного и видеофильма).

Ознакомить обучающихся с изобразительно-выразительными средствами режиссера анимационных фильмов и цифровых медиа.

Познакомить с этапами работы режиссера над анимационным и видеофильмом, интерактивным произведением.

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Живопись и основы цветоведения

Визуальный нарратив

Рисунок и живопись в дизайне

Основы композиции

Основы этики современного дизайна

Рисунок и основы перспективы

Основы этики современного дизайна

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды**

**Знать:** основы драматургии анимационных и видеофильмов, основные этапы работы над сценарием, композиционное построение сценария; методику проведения режиссерского анализа и воплощения художественного замысла; выразительные средства режиссуры; основные этапы работы режиссера над аудиовизуальным произведением, а именно: анимационным фильмом, видеофильмом, анимационным видео.

**Уметь:** разрабатывать сценарно-драматургическую основу анимационных видеороликов, коротких видеофильмов; составлять сценарно-режиссерскую документацию (монтажный лист, постановочный план); учитывать особенности жанра при создании сценария; формулировать цели, задачи и сверхзадачу, которую должно выполнить произведение в конечном результате; использовать выразительные средства цифровой среды для воплощения замысла; вести диалог со зрителем, включая интерактивное общение.

**Владеть:** навыками реализации сценарно-режиссерских технологий в производстве анимационных видеороликов и аудиовизуального контента для цифровых продуктов; навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком.

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение в дисциплину.	3					О
Тема 1. Представление о сути дисциплины «Режиссура и сценарное мастерство» и ее взаимосвязи со смежными дисциплинами. Место дисциплины в подготовке дизайнера цифровых медиа. Существующие подходы в определении понятия "режиссер".		1				
Тема 2. Режиссура анимации и цифровых медиа: генезис, общие и специфические свойства. История становления профессии режиссера. Язык кино в анимации и цифровых медиа.		2		2		
Раздел 2. Основы сценарного						О,Э,Пр,П
Тема 3. Основные понятия сценарного мастерства (тема, идея, жанр, герои, действие, конфликт, композиционное построение). Специфика сценарного текста. Сценарные форматы. Логлайн, синопсис, заявка, тритмент. Питчинг. Виды композиции сценария: структурная (кадры, сцены, эпизоды); сюжетная (экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка, финал); сюжетно- линейная (сюжетные линии и лейтмотивы). Архитектоника. Типы структуры сценария (от трехактной до нелинейной). Особенности драматургии в интерактивных цифровых медиа. Практическое занятие: чтение и анализ разных форматов сценарной записи; анализ сценарных текстов	2	4	1	ГД		
Тема 4. Персонажи в сценарии. Главный герой, прототип, герои второго плана, эпизодические персонажи. Ансамбль. Основные архетипы. Протогонист и антогонист. Сквозная идея и контридея. Биография, психологические особенности характера, речевая характеристика и др. Внутренний и внешний конфликт. Арка персонажа. Практическое занятие: разработка персонажей	2	2	1	ГД		

<p>Тема 5. Детали и их функции.  Виды деталей, их драматургическое значение. Функции деталей в анимационных и видеофильмах, в компьютерных играх.  Детали, создающие перипетии, выстраивающие характер персонажа, создающие настроение; детали, создающие образ и т.д.  Творческие задания и практические упражнения</p>	1	2	2,75		
<p>Тема 6. Экранизация в анимационном кинематографе и цифровых медиа.  Различие подходов к экранизации: принцип "свободного изложения", понятие "творческая экранизация", создание сценариев по "мотивам" литературных произведений.  Особенности создания игр и цифровых нарративов на основе литературных произведений.  Практическое занятие: просмотр и анализ экранизаций в аудиовизуальных произведениях разных экранных видов и жанров.</p>	2	2	2		
<p>Тема 7. Создание собственного сценария короткометражного анимационного фильма на основе литературного произведения.  Поэтическая, метафорическая основа драматургии анимационного фильма.  Приемы изобразительного искусства в сценариях анимационных фильмов.  Особенности сюжетов рисованной и 3D-анимации. Методика и основные этапы работы над сценарием.  Практическое занятие: написание логлайна, заявки, синопсиса и сценария короткометражного анимационного фильма на основе литературного произведения.</p>		2	10	ГД	
<p>Раздел 3. Изобразительно-выразительные средства режиссуры анимации и цифровых медиа</p>					
<p>Тема 8. Режиссерские приемы как комплекс художественных и технических средств создания художественной атмосферы и целостного образа аудиовизуального произведения.  Изобразительное решение анимационных и видеофильмов, интерактивных цифровых нарративов и компьютерных игр.  Практическое занятие: просмотр и разбор изобразительного решения успешных проектов</p>	2	2	6	ГД	Пр,О
<p>Тема 9. Актерская игра в анимации, цифровых нарративах и компьютерных играх.  Применение пластики и актерского мастерства в анимационном кино и цифровых медиа.  Актерские сцены и их подготовка. Эмоциональное и психологическое состояние.  Инструменты актерской игры (движения, жесты, интонации). Анализ примеров.</p>		4	4		

<p>Тема 10. Звуковое решение анимационного и видеофильма, интерактивных цифровых нарративов. Звуковой ряд как драматургический фактор. Работа режиссера и композитора над музыкальным оформлением анимационного фильма, видео, компьютерной игры. Способы построения звукозрительного образа. Практическое занятие: презентация на тему "Творчество яркого композитора анимационного фильма/ компьютерной игры"</p>	1	2	6	ГД		
<p>Тема 11. Искусство монтажа. Режиссура экранного времени. Практическое занятие: просмотр и разбор монтажных решений анимационных фильмов</p>	1	2		ГД		
<p>Раздел 4. Работа режиссера над аудиовизуальным произведением (анимационным фильмом, видеофильмом, анимационным видео).</p>						
<p>Тема 12. Работа режиссера с литературной основой экранного произведения. Режиссерская экспликация. Приемы режиссерской работы со сценарием. Разработка режиссерской экспликации — описания в свободной форме художественного и организационного видения фильма. Необходимый набор элементов, примерная структура режиссерской экспликации. Практическое занятие: анализ режиссерских экспликаций анимационных фильмов и режиссерских тритментов рекламных видеороликов; разработка режиссерской экспликации собственного проекта.</p>	1	2	2	ГД		
<p>Тема 13. Режиссерский сценарий. Форма режиссерского сценария. Раскадровка и аниматик анимационного фильма. История раскадровок. Преимущества и основные принципы раскадровки. Практическое занятие: анализ примеров из мировой практики; разработка режиссерского сценария, раскадровки и аниматика собственного проекта.</p>	2	4	4	ГД	О,Пр,ДЗ	
<p>Тема 14. Задачи режиссёра на этапе продакшн и постпродакшн. Практическое занятие: выполнение упражнений и практических заданий.</p>		2	8	ГД		
<p>Тема 15. Работа режиссера с актером: на съемочной площадке (видеоролик); в процессе захвата движений (анимация, видеоигра); во время озвучивания персонажей (анимационный фильм, видеоигра). Принципы взаимодействия режиссера и актера. Действия - язык режиссерских заданий. Формы режиссерских заданий (показ, объяснение и подсказ). Практическое занятие: тренинг актерских и режиссерских способностей</p>		2	2	ГД		

Тема 16. Специфика режиссуры интерактивных цифровых медиа Практическое занятие: презентация на тему "Творчество успешных режиссеров цифровых медиа"		2	4	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	34	54,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет, Курсовая работа)	2,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	53,25	54,75			

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

**4.1 Цели и задачи курсовой работы (проекта):** Цель и задачи работы: развитие драматургических и режиссерских навыков, попытка освоения профессиональной «кухни» сценариста и режиссера короткометражной экранизации в формате анимационного фильма.

**4.2 Тематика курсовой работы (проекта):** Сценарно-режиссерская разработка короткометражного анимационного фильма на основе литературного сценария. Обязательные составляющие части данной работы: логлайн, синопсис, сценарий, режиссерская экспликация, режиссерский сценарий, аниматик.

**4.3 Требования к выполнению и представлению результатов курсовой работы (проекта):**

В объем курсовой работы входят: пояснительная записка, а также итоговый вариант разрабатываемого проекта (1 семестр: лонгрида на Tilda; 2 семестр: интерактивного прототипа мобильного приложения высокого уровня)

Основными структурными составляющими пояснительной записки курсовой работы являются:

- титульный лист;
- задание;
- содержание;
- введение (содержит обоснование актуальности темы);
- основная часть пояснительной записки, разбитая на главы;
- заключение (содержит краткие выводы по результатам выполненной работы и рекомендации по её использованию);
- список используемой литературы;
- приложения.

В текстовую часть пояснительной записки кроме описательного материала включается и графический материал, состоящий из структурных схем, рисунков, графиков, иллюстративных изображений, скриншотов экранов разрабатываемого проекта. Рекомендуемый объем пояснительной записки курсового проекта - 20-25 страниц машинописного текста, выполненного на одной стороне листа бумаги формата А4.

Параметры форматирования: шрифт Times New Roman, размер шрифта 14, межстрочный интервал 1,0 или 1,5. Границы полей: нижнее и верхнее поля 2 см, правое-1,5 см, левое-3см.

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	Раскрывает особенности драматургии анимационных и видеофильмов, основные этапы работы над сценарием, методику проведения режиссерского анализа и воплощения художественного замысла.	Вопросы для устного собеседования
	Разрабатывает сценарий анимационного фильма, учитывает особенности жанра, определяет цели, задачи и сверхзадачу. Для воплощения замысла использует выразительные средства цифровой среды.	Практико-ориентированное задание
	Использует сценарно-режиссерские технологии в производстве анимационных видеороликов и аудиовизуального контента для цифровых продуктов; разрабатывает режиссерскую экспликацию, режиссерский сценарий, раскадровки, работает с аниматиком.	Практико-ориентированное задание

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)		Цели, задачи, содержание и выводы

		<p>курсового проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество выполнения практической части задания соответствует всем требованиям. Продемонстрировано знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы. Материал излагается грамотно, логично, последовательно; адекватно используются профессиональные понятия и термины. Оформление работы соответствует требованиям ГОСТ, библиография, приложения оформлены на должном уровне. Объем работы заключается в пределах от 20 до 30 страниц.</p> <p>Во время защиты обучающийся показал умение кратко и отчетливо представить результаты проведенного исследования и разработки дизайн-проекта, адекватно ответить на поставленные вопросы.</p>
4 (хорошо)		<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта соответствуют утвержденной теме. Исследовательская часть выполнена самостоятельно, имеет научно-практический характер, содержит элементы новизны. Качество исполнения всех элементов проектного задания полностью соответствует всем требованиям. Студент показал знание теоретического материала по рассматриваемой проблеме, однако умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщения и выводы вызывают у него затруднения. Материал не всегда излагается грамотно, логично, последовательно; понятия и термины используются не всегда адекватно. В оформлении курсового проекта имеются недочеты.</p> <p>Во время защиты студент показал умение кратко и отчетливо представить результаты исследования и выполнения практической задачи, однако испытывал затруднения при ответе на поставленные вопросы.</p>
3 (удовлетворительно)		<p>Цели, задачи, содержание и выводы курсового проекта в целом соответствуют утвержденной теме. Исследование не содержит элементов новизны. Проектное задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. Студент излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировок; умение анализировать, аргументировать свою точку зрения, делать обобщение и выводы вызывают у него затруднения.</p> <p>Во время защиты студент затрудняется в представлении результатов исследования и проектирования, а также ответах на поставленные вопросы.</p>
2 (неудовлетворительно)		Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов КП, либо



		многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления КП.
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями, возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Компоненты драматургии фильма, их иерархия в системе взаимосвязи
2	Возникновение профессии режиссера
3	Идея и тема фильма
4	Композиция сценария, ее виды
5	Понятия «событие», «действия», «конфликт»
6	Различия между понятиями кадр, сцена, эпизод
7	Части сюжетной композиции
8	Образ персонажа. Средства и методы создания
9	Роль мотивов в организации сюжета
10	Виды экранизаций литературных произведений и их характеристика.
11	Основные задачи режиссера анимационного фильма
12	Работа режиссера с литературной основой экранного произведения
13	Кинодиалог и речь на экране
14	Режиссерская экспликация, ее составляющие
15	Режиссерский сценарий
16	Работа режиссера на этапе продакшн анимационного фильма
17	Различия между раскадровкой и аниматиком
18	Работа режиссера на этапе постпродакшн анимационного фильма
19	Работа режиссера с актером в создании анимационного фильма
20	Звуковые компоненты фильма и их возможности
21	Изобразительно-выразительные средства режиссуры
22	Особенности актерского мастерства.
23	Монтаж как элемент структурной композиции и средство художественной выразительности кинематографа.
24	Компоненты драматургии фильма, их иерархия в системе взаимосвязи
25	Возникновение профессии режиссера
26	Идея и тема фильма
27	Композиция сценария, ее виды
28	Понятия «событие», «действия», «конфликт»
29	Различия между понятиями кадр, сцена, эпизод
30	Части сюжетной композиции
31	Образ персонажа. Средства и методы создания
32	Роль мотивов в организации сюжета
33	Виды экранизаций литературных произведений и их характеристика.
34	Основные задачи режиссера анимационного фильма

35	Работа режиссера с литературной основой экранного произведения
36	Кинодиалог и речь на экране
37	Режиссерская экспликация, ее составляющие
38	Режиссерский сценарий
39	Работа режиссера на этапе продакшн анимационного фильма
40	Различия между раскадровкой и аниматиком
41	Работа режиссера на этапе постпродакшн анимационного фильма
42	Работа режиссера с актером в создании анимационного фильма
43	Звуковые компоненты фильма и их возможности
44	Изобразительно-выразительные средства режиссуры
45	Особенности актерского мастерства.
46	Монтаж как элемент структурной композиции и средство художественной выразительности кинематографа.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрены

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Письменный анализ экранизации литературного произведения (на выбор) в формате анимационного фильма или компьютерной игры

(определение вида экранизации, анализ использованных выразительных средств при реализации на экране образной системы литературного текста и реальных событий и др. аспекты).

Создание презентации на тему "Творчество яркого композитора анимационного фильма/ компьютерной игры".

Создание презентации на тему "Поиск образности в творчестве режиссера (на выбор)".

Разработка режиссерского сценария короткометражного анимационного фильма.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Дэвид, Мэммет, Голышев, Виктор	О режиссуре фильма	Москва: Ад Маргинем Пресс	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/92782.html">http://www.iprbookshop.ru/92782.html</a>
Пронин, А. А.	Введение в драматургию и сценарное мастерство	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/79898.html">http://www.iprbookshop.ru/79898.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Уильям, Индик, Шураева, А., Пискотиной, Р.	Психология для сценаристов: построение конфликта в сюжете	Москва: Альпина нон-фикшн	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/86742.html">http://www.iprbookshop.ru/86742.html</a>
Фрумкин, Г. М.	Телевизионная режиссура. Введение в профессию	Москва: Академический проект	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/110065.html">http://www.iprbookshop.ru/110065.html</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
Microsoft Windows  
Google Forms  
Adobe XD  
Adobe Illustrator  
Adobe Audition  
Adobe InDesign  
Adobe Premiere Pro  
Audit Expert

### 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска