

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО
Председатель УМС
театрально-режиссерского факультета
Королев В.В.**

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ

**ЦИФРОВЫЕ И ПРОЕКЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В РЕЖИССУРЕ ПРАЗДНИКА**

**НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ
52.04.03 ТЕАТРАЛЬНОЕ ИСКУССТВО**

**ПРОГРАММА ПОДГОТОВКИ
РЕЖИССУРА ТЕАТРАЛИЗОВАННЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ И ПРАЗДНИКОВ**

**КВАЛИФИКАЦИЯ (СТЕПЕНЬ) ВЫПУСКНИКА
МАГИСТР**

**ФОРМА ОБУЧЕНИЯ
ОЧНАЯ**

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

Раздел 1. Перечень компетенций

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы	Результаты обучения	Наименование оценочных средств (опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе
<p>ПК-1</p> <p>Способен к самостоятельной разработке творческого театрального проекта, к реализации творческого замысла в части, соответствующей режиссура театрализованных представлений и праздников, к эффективному взаимодействию с другими участниками творческого процесса</p>	<p>ПК-1.1 – Знает современную методологическую и технологическую базу управления проектами театральной творческой деятельности, основы литературной, драматургической, постановочной, работы; основы источниковедческой работы;</p> <p>ПК-1.2 – Способность к проектированию и реализации процесса создания театрально-художественного произведения</p> <p>ПК1.3 – Способность творчески курировать и координировать театральный проект или театральную программу, осуществлять подбор репертуара для творческих мероприятий различного уровня и направленности, осуществлять подготовку драматургического материала для сцены, обрабатывать и комментировать документальный материал</p>	<p>Знать:</p> <p>специфику театрально-творческой деятельности, систему творческих взаимодействий режиссура театрализованных представлений и праздников в процессе создания театрально-художественного произведения; основы литературной, драматургической, постановочной, работы</p> <p>Уметь:</p> <p>реализовать творчески замысел в области сценических искусств и режиссуры театрализованных представлений и праздников; вести кураторскую работу в области театрального проектирования и реализации творческих программ; вести режиссерскую драматургическую, постановочную работу по созданию театрально-культурных проектов</p>	<p>Задание исследовательского уровня – Доклад на тему «Виртуальная реальность. Взаимодействие артиста с цифровым пространством»</p> <p>Задания реконструктивного уровня - Итоговая аттестация (экзамен)</p>

		Владеть: навыками креативной работы в области сценических искусств; навыками составительской работы в театральной сфере; навыками режиссерской, драматургической, постановочной деятельности	
ПК-6 Способность планировать и разрабатывать сценарии досуговых мероприятий, осуществлять документационное обеспечение и их проведения.	ПК-6.1 - знает алгоритм создания успешных проектов в сфере театрального искусства	Знать: основные понятия творческо-производственной деятельности работников учреждений культуры; основные цели, задачи, виды, формы, технологии творческо-производственной деятельности работников учреждений культуры. Уметь: выделять главное и второстепенное в творческо-производственной деятельности работников учреждений культуры; давать оценку структуре и содержанию разработанных творческих проектов в области режиссуры зрелищных программ. Владеть: навыками планирования творческо-производственной	ПК-6 Способность планировать и разрабатывать сценарии досуговых мероприятий, осуществлять документационное обеспечение и их проведения.

		деятельности работников учреждений культуры; оценочными средствами структуры и содержания разработанных творческих проектов.	
--	--	--	--

Раздел 2. Типовые и оригинальные контрольные задания

Задания творческо-постановочного уровня (ПК-1.1, 1.2)

Творческое задание – Сценарная разработка маппинга.
Тему представления каждому студенту определяет преподаватель.

Основная цель – научиться структурно излагать режиссерские идеи для технических служб, соавторов маппинга, ставить режиссерские задачи для реализации проектов.

Студент выполняет следующие задания:

1. Написание режиссерского замысла, разработка темы, идеи.
2. Определяет образное решение маппинга.
3. На основе сценарного плана разрабатываются действенные аудиовизуальные образы.

Работа оценивается по следующим критериям:

- Креативность режиссерского замысла, идеи для создания маппинга;
- Креативность разработки действенных аудиовизуальных образов.
- Знание последовательности работы над созданием маппинга

2. Творческое задание - Разработка режиссерской концепции голографического шоу.

Основная цель – научиться использовать современные технологии и демонстрировать уверенность во владении режиссерско-постановочной практикой при создании различных программ и мультимедийных шоу включая разработку сценария и подготовительный процесс постановки.

Работа оценивается по следующим критериям:

- Креативность в идее голографического шоу;
- Грамотный подбор выразительных средств для реализации идеи;
- Грамотный подход к подготовительному процессу реализации шоу;
- Целостность всего мероприятия.

Критерии оценки:

4-балльная шкала	Показатели	Критерии
------------------	------------	----------

Отлично	1. Полнота выполнения практического задания; 2. Качество выполнения заданий; 3. Самостоятельность выполнения заданий	Задание выполнено самостоятельно. если тема раскрыта правильно, полно и грамотно. Обучающийся логически стройно излагает учебный материал, справляется с решением задач коммуникативной направленности высокого уровня сложности.
Хорошо		Задание выполнено самостоятельно, тема раскрыта правильно, но неполно. Выступающий владеет развитыми навыками дискурсивной компетенцией.
удовлетворительно		Задание выполнено самостоятельно, тема раскрыта правильно, полно, но в докладе присутствуют значительные фактические, лексические, грамматические, стилистические ошибки. Выступающий недостаточно владеет навыками устного изложения материала, дискурсивной компетенцией.
неудовлетворительно		Задание выполнено самостоятельно, тема раскрыта правильно, но неполно, в докладе присутствуют значительные фактические, лексические, грамматические и стилистические ошибки. Выступающий не владеет навыками публичной речи и устного изложения материала, дискурсивной компетенцией.

Задания реконструктивного уровня (ОПК – 6.1)

Промежуточная аттестация по дисциплине – зачет. Зачет проходит в формате ответов на вопросы. Контроль обучающихся по дисциплине проходит в формате экзамена.

Примерные вопросы для зачета и экзамена:

1. Использование видео-контента для создания художественного образа программы.
2. Особенности использования различных типов проекционных поверхностей
3. Особенности режиссерского творчества при создании интерактивных мультимедийных программ
4. Каковы особенности режиссерской работы в мультимедийных программах с использованием виртуальных ведущих?
5. Использование интерактивных эффектов в театрализованных представлениях.
6. Особенности использование 3D-графики на больших экранах?
7. Какие виды экранных поверхностей могут использоваться для создания виртуального пространства?
8. Интерактивные возможности в создании шоу с применением экранов.
9. Кинетическое оборудование для пространственных трансформаций площадки.
10. Создание театрализованного представления с применением кинетического оборудования.
11. Робототехника в разработке и воплощении сценария тематического шоу.
12. Использование дронов в закрытых помещениях и на открытых площадках.

13. Создание интерактивных игровых элементов в постановках с применением современных технических средств.
14. Движение в сценическом пространстве. Какие передвижные конструкции можно применить на открытом стадионе?
15. Лебедки, дороги, плунжера, передвижные платформы. Какие элементы можно применять и на открытых площадках и на закрытых?
16. Создание сценического объема с помощью реквизита на открытых и закрытых площадках.
17. Аэродинамические конструкции. Как можно использовать в мультимедийном шоу.
18. Спецэффекты на открытых площадках и применение их в зависимости от специфики работы (генераторы дыма, спаркуляры, криоэффекты, пиротехника и др.)
19. Спецэффекты на закрытых площадках и применение их в зависимости от специфики работы (генераторы дыма, спаркуляры, криоэффекты, пиротехника и др.)
20. Техника безопасности работы со спецэффектами.
21. Как влияет саунд – дизайн на качество мультимедийного шоу?
22. Лазерное оборудование, как элемент мультимедийного шоу.
23. Особенности использования фонтанов на открытых площадках.
24. Закрытые площадки и шоу фонтанов.
25. Тайм-код в реализации технологических программ.
26. Особенности создания сценариев и проведения репетиций мультимедийных шоу.
27. Схема централизованного управления шоу, ее элементы, автоматизация управления. (Устройство пультовой, датчики считывания движений, интеркомы и т.д)
28. Роль режиссера в создании мультимедийного шоу.
29. Подбор технических средств для мультимедийных шоу с учетом площадки и размещения
30. Использование визуальных эффектов для создания интересных шоу.
31. Разработка мультимедийного шоу от начала до воплощения.
32. Подбор РППГ для создания театрализованного представления с использованием современных технологий.
33. Роль анимации в создании инновационного шоу. Вариации применения.

Критерии оценки:

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.
«хорошо»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«неудовлетворительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p>

Раздел 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

1.1. Задания и темы к практической творческой работе определяются основными темами программно изложенного материала, а также умением объяснить методику исполнения того или иного элемента. Форма деятельностно-практической аттестации предполагает не только знание материала, выражающееся в наличие умения *рассказать* (сообразно

специфики, жанровой принадлежности и т.д.). Основным критерием оценки знаний, приобретенных и/или усовершенствованных навыков, считается *умение показать* на практике, реализуя постановочные (режиссерские, педагогические) задачи, уровень достигнутого художественного мастерства.

3.2 На зачёт допускаются студенты, сдавшие все практические работы. Студент отвечает на вопросы по билетам.

«зачет» ставится студенту, выполнившему грим согласно всем требованиям санитарно-гигиенических норм, подошедшему к выполнению задания творчески, выполнившему наложение грима самостоятельно; а также студенту, выполнившему наложение грима по образцу с незначительными техническими ошибками.

«незачет» ставится за неумение наложить грим по заданному образцу, неузнаваемость в выполненной работе исходного персонажа, за грубые технические ошибки.

3.3. На экзамен допускается студент, сдавший все практические работы. В экзаменационный билет включено два теоретических вопроса соответствующие содержанию формируемых компетенций. Экзамен проводится в устной форме. На подготовку и ответ студенту отводится 30 минут. За ответ на теоретические вопросы студент может получить следующие оценки:

- отлично, за полные ответы на два вопроса.
- хорошо, за достаточно полные ответы на вопросы, имеющие не более двух неточностей;
- удовлетворительно за правильный, но неуверенный ответ имеющий не более четырех неточностей.