

**НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ
ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОФСОЮЗОВ»**

Кафедра социально-культурных технологий

УТВЕРЖДЕН
на заседании кафедры

Протокол № 10 от 01 июня 2021 года

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«Ивент-менеджмент»

51.03.03 «Социально-культурная деятельность»

«Основы звукорежиссуры КПД и шоу - программ»

Санкт-Петербург

1. Общие положения

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине используется в целях нормирования процедуры оценивания качества подготовки и осуществляет установление соответствия учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям образовательной программы дисциплины. Предметом оценивания являются знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций у обучающихся. Процедуры оценивания применяются в процессе обучения на каждом этапе формирования компетенций посредством определения для отдельных составных частей дисциплины методов контроля – оценочных средств. Основным механизмом оценки качества подготовки и формой контроля учебной работы студентов являются текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация.

1.1. Цель и задачи текущего контроля студентов по дисциплине

Цель текущего контроля – систематическая проверка степени освоения программы дисциплины «Основы звукорежиссуры КПД и шоу - программ» уровня достижения планируемых результатов обучения - знаний, умений, навыков, в ходе ее изучения при проведении занятий, предусмотренных учебным планом. Задачи текущего контроля:

1. обнаружение и устранение пробелов в освоении учебной дисциплины;
2. своевременное выполнение корректирующих действий по содержанию и организации процесса обучения;
3. определение индивидуального учебного рейтинга студентов;
4. подготовка к промежуточной аттестации.

В течение семестра при изучении дисциплины реализуется традиционная система поэтапного оценивания уровня освоения. За каждый вид учебных действий студенты получают оценку.

1.2. Цель и задачи промежуточной аттестации студентов по дисциплине.

Цель дисциплины — профессиональное обучение творческому процессу создания мультимедиа-программ с применением современных аудиовизуальных технологий.

Специфика дисциплины «Основы звукорежиссуры КПД и шоу-программ» требует освоения студентами знаний и умений в области режиссуры театра и аудиовизуальных искусств для последующего воплощения художественного образа в виртуальной реальности с использованием современных технологий мультимедиа.

Основные задачи освоения дисциплины «Основы звукорежиссуры КПД и шоу-программ»:

— изучение закономерностей и основных тенденций режиссуры мультимедиа;

— овладение художественными режиссерскими приемами и решениями;

— овладение методом действенного анализа применительно к воплощению в мультимедийном проекте;

— формирование системы профессиональных знаний и навыков для работы в творческом коллективе при создании мультимедийного произведения;

— практическое освоение профессии режиссера мультимедиа-программ. **Требования к оформлению контрольной работы** подробно представлены в Положении о бюро контрольных работ, размещенном на сайте Университета в личном кабинете на странице в Системе поддержки самостоятельной работы студентов **ПОЛОЖЕНИЕ О БЮРО КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ _ для работ студентов заочной формы обучения.**

4.Методические рекомендации по написанию курсовой работы

Курсовая работа учебным планом не предусмотрена.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные и методические материалы включают в себя:

- перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;
- показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Контролируемые темы дисциплины	Код формируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения	Наименование оценочного средства
1.	Культурно - исторические и технологические предпосылки появления искусства мультимедиа, путь эволюции, сферы практического применения.	ПК-4	ПК-4.1 – понимание принципов и этапов создания мультимедийного произведения;	Коллоквиум
2.	Взаимосвязь театральных и мультимедийных произведений.	ПК-4	ПК-4.4 – владение техническими и технологическими приемами создания мультимедийного произведения.	Проверка и анализ практических работ
3.	Киножанры и жанры мультимедиа. Особенности драматургии при создании сценария жанровых мультимедийных проектов.	ПК-4	ПК-4.1 – понимание принципов и этапов создания мультимедийного произведения;	Проверка и анализ практических работ, промежуточная аттестация
4.	Художественно - выразительные средства кинематографа и мультимедиа.	ПК-4	ПК-4.1 – понимание принципов и этапов создания мультимедийного произведения;	Проверка и анализ практических работ
5.	Фотография, немое кино,	ПК-4	ПК-4.3 – умение	Проверка и

	звуковое кино и мультимедиа. Взаимосвязь и различия.		реализовывать практические знания по разработке и созданию мультимедиа-композиций;	анализ практических работ
6.	Сверхзадача и сквозное действие в театре, кино, мультимедиа.	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных программ;	Проверка и анализ практических работ
7.	Предлагаемые обстоятельства, действие и основной событийный ряд в театре, кино и мультимедиа жанровых работах.	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных программ;	Проверка и анализ практических работ
8.	Кадр, план, ракурс и крупность плана в кино и в мультимедиа проектах.	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных программ;	Проверка и анализ практических работ, промежуточная аттестация
9.	Компьютерные технологии как выразительные средства в режиссуре мультимедиа.	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих,	Проверка и анализ практических работ

			образовательных программ;	
10.	Классические основы монтажа в кино и телевидении	ПК-4	ПК-4.3 – умение реализовывать практические знания по разработке и созданию мультимедиа-композиций;	Проверка и анализ практических работ
11.	Кино-, телевизионные жанры и их влияние на жанры мультимедиа	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных программ;	Коллоквиум
12.	Аудиовизуальные мультимедиа технологии в кино и телевидении	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных программ;	Проверка и анализ практических работ
13.	Мультимедийность в информационном, аналитическом, художественном телевидении.	ПК-4	ПК-4.4 – владение техническими и технологическими приемами создания мультимедийного произведения.	Проверка и анализ практических работ
14.	Мизансцена и мизанкадр и композиционное построение в мультимедиа производстве	ПК-4	ПК-4.4 – владение техническими и технологическими приемами создания мультимедийного произведения.	Проверка и анализ практических работ
15.	Режиссерский сценарий в кино, телевидении, жанровом мультимедиа.	ПК-4	ПК-4.4 – владение техническими и технологическими приемами создания мультимедиа	Проверка и анализ практических работ, контрольная работа

			йного произведения.	
16.	Работа с оператором.	ПК-4	ПК-4.3 – умение реализовывать практические знания по разработке и созданию мультимедиа-композиций;	Проверка и анализ практических работ
17.	Работа со звукорежиссером.	ПК-4	ПК-4.3 – умение реализовывать практические знания по разработке и созданию мультимедиа-композиций;	Проверка и анализ практических работ
18.	Работа с художником	ПК-4	ПК-4.3 – умение реализовывать практические знания по разработке и созданию мультимедиа-композиций;	Проверка и анализ практических работ
19.	Цвет в кино, телевидении и мультимедиа	ПК-4	ПК-4.3 – умение реализовывать практические знания по разработке и созданию мультимедиа-композиций;	Проверка и анализ практических работ, промежуточная аттестация
20.	Применение компьютерной графики и анимации в работе над мультимедиа проектом.	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных программ;	Проверка и анализ практических работ
21.	Виды и принципы монтажа и его особенности в создании мультимедийного произведения.	ПК-4	ПК-4.2 – знание специфических особенностей режиссуры презентационных программ и мультимедиа-рекламы, интерактивных игр и обучающих, образовательных	Проверка и анализ практических работ

			программ;	
Результат достижения планируемых результатов изучения дисциплины				Зачет

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций

Критерии оценивания (текущий контроль)

1. Оценка «отлично» выставляется студенту, если студент имеет глубокие знания учебного материала по теме практического задания, в логической последовательности излагает материал; смог ответить на все уточняющие и дополнительные вопросы;
2. Оценка «хорошо» выставляется, если студент показал знание учебного материала, смог ответить почти полностью на все заданные дополнительные и уточняющие вопросы;
3. Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент в целом освоил материал; однако, ответил не на все уточняющие и дополнительные вопросы;
4. Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он имеет существенные пробелы в знаниях основного учебного материала по теме практического задания, который полностью не раскрыл содержание вопросов, не смог ответить на уточняющие и дополнительные вопросы.

Критерии оценивания (зачет)

Знания, умения, навыки и компетенции студентов оцениваются следующими оценками: «зачет», «незачет».

- «зачет» - студент хорошо и прочно усвоил весь программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагает, увязывает с практикой, свободно справляется с решением ситуационных задач и тестовыми заданиями, правильно обосновывает принятие решений, умеет самостоятельно обобщать программный материал, не допуская ошибок, знает дополнительную литературу по изучаемой дисциплине.
- «незачет» - студент не знает значительной части основного программного материала, в ответах допускает существенные ошибки, не владеет умениями и навыками в выполнении тестовых заданий и решении задач, не способен ответить на дополнительные вопросы.

3. Типовые контрольные задания и методические материалы, процедуры оценивания знаний, умений и навыков

Тестовые материалы

Важными в методическом плане на семинарских занятиях и в самостоятельной работе являются проводимые преподавателем контрольные срезы оценки знаний с использованием тестовых заданий, которые позволяют сделать выводы об эффективности занятий с учащимися, что в итоге повышает интерес к овладению знаниями.

Решение тестовых заданий является важным методическим приемом для закрепления и осмысления, полученных бакалаврами знаний по изучаемому предмету.

ПАСПОРТ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

- тестовые задания охватывают материал по всем дидактическим единицам дисциплины, т.е. учитывают требования Государственного образовательного стандарта;
- тест, предлагаемый каждому студенту, участвующему в тестировании по дисциплине, состоит из 100 вопросов, отобранных в случайном порядке, но при этом представляющие все разделы дисциплины;
- краткое описание процедуры: время выполнения теста не ограничено, форма – бланковое тестирование, каждому вопросу соответствует три ответа, один из которых верный; студент отмечает правильный ответ;

- оценка результатов индивидуального тестирования и ее нормирование:
 «отлично» - 90% и более правильных ответов;
 «хорошо» - от 75% включительно до 90% правильных ответов;
 «удовлетворительно» - от 50% включительно до 75%;
 «неудовлетворительно» - менее 50% правильных ответов.

1. Вид сценария
 - А. Замысел
 - Б. Подготовительный
 - В. Литературный
2. Основные области пользования графики и 3D анимации
 - А. Реклама
 - Б. Радио
 - В. Живопись
3. Специалисты каких профессий участвуют в создании интерактивного мультимедиа проекта
 - А. Сценарист
 - Б. Экономист
 - В. Уфолог
4. Виды интерактивности
 - А. Ролевой
 - Б. Функциональный
 - В. Манипулятивный
5. Виды компьютерной графики
 - А. Фрактальная
 - Б. Полиграфия
 - В. Сканерная
6. Виды монтажа
 - А. Ассоциативный
 - Б. Тематический
 - В. Вариабельный

Вопросы для подготовки к промежуточной аттестации (зачету):

1. Театральное произведение и мультимедийный проект. Взаимосвязь и различия
2. Элементы актерского мастерства в мультимедийном представлении.
3. Предлагаемые обстоятельства виртуальной реальности.
4. Действия в реальных обстоятельствах и действия в виртуальной реальности.
5. Что такое событие в виртуальной реальности и как оно влияет на действие?
6. Учение К.С. Станиславского о сверхзадаче и сквозном действии применительно к мультимедийному проекту.
7. Темпоритм мультимедийного зрелища.
8. Понятие мизансцены в мультимедиа.
9. Мизансцена во фрагменте виртуальной реальности.

10. Драматургия мультимедийного произведения.
11. Понятие стиля и жанра применительно к проекту виртуальной реальности.
12. Определение событийного ряда в аудиовизуальном произведении.
13. Режиссерские приемы в кино и мультимедиа-проектах.
14. Немое кино и его влияние на современные мультимедийные технологии.
15. Как Вы понимаете термин «кадр» в кино и мультимедиа?
16. Кто изобрел термин «мизанкадр»?
17. Понятие точки съемки и ракурса.
18. Ракурс в мультимедийном пространстве.
19. Крупность плана в программах мультимедиа.
20. Понятие звукового, музыкального сопровождения и звуковое музыкальное оформление в аудиовизуальном творчестве.
21. Цвет в мультимедийном произведении.
22. Режиссерский сценарий в кино, на телевидении, в мультимедиа.
23. Понятие глубинной мизансцены.
24. Художественно-выразительные средства в кино.
25. Когда и где появилось первое телевизионное вещание.
26. Расскажите о принципах телевещания.
27. Каковы взаимодействия художника компьютерной графики и режиссера мультимедиа?
28. Анимация в творчестве режиссера.
29. Виртуальное пространство и участие в его создании видеооператора и звукорежиссера.
30. Принцип работы режиссера мультимедиа с актером-исполнителем.
31. Особенности режиссуры в презентационных программах и мультимедиа-рекламе.
32. Роль пользователя в мультимедиа-проекте.
33. Функция интерактивных игр в современном мире.
34. Роль образовательных программ.
35. Интерактивные проекты их виды и особенности.
36. Режиссерские решения в современном мультимедийном произведении.
37. Виртуальная реальность: создание и развитие.
38. Влияние признаков немого кино на современные мультимедийные технологии.
39. Реклама и презентация. Особенности, общее и различное.