

Міністерство культури та інформаційної політики України

Київський національний університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

«РЕЖИСУРА ІГРОВОГО КІНО»

РІВЕНЬ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДРУГОГО РІВНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ
СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 021 АУДІОВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО І ВИРОБНИЦТВО
ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ 02 КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО
КВАЛІФІКАЦІЯ МАГІСТР АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА ТА
ВИРОБНИЦТВА

Затверджено вченою радою
КНУ театру, кіно і телебачення
імені І.К. Карпенка-Карого
протокол № 3 від 30 червня 2020 р.

Ректор КНУ театру, кіно і телебачення
імені І.К. Карпенка-Карого



[Handwritten signature]
О.БЕЗГІН

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
Освітньо-професійної програми

Режисура ігрового кіно

Галузь знань	<u>02 культура і мистецтво</u>
Спеціальність	<u>021 аудіовізуальне мистецтво і виробництво</u>
Рівень вищої освіти	<u>Другого рівня вищої освіти</u>
Кваліфікація	<u>Магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва</u>

Гарант освітньої програми

Савченко Борис Іванович, доцент,
народний артист України



(підпис)

Розробники освітньої програми

1. Ілленко Михайло Герасимович,
доцент, заслужений діяч
мистецтв України;



(підпис)

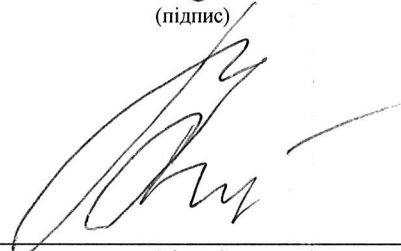
2. Марченко Валентин Віталійович,
доцент, заслужений діяч
мистецтв України



(підпис)

Рецензенти освітньої програми

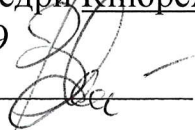
1. Хмельницький Володимир Ілліч,
заслужений діяч мистецтв України,
член Національної спілки
кінематографістів України



(підпис)

Розглянуто на засіданні кафедри Кінорежисури та кінодраматургії від 28 травня 2020 р. протокол № 9

Завідувач кафедри _____



В.МАРЧЕНКО

(підпис)

Погоджено

Вчена рада Інституту екранних мистецтв
від 11 червня 2020 року, протокол № 3

Директор Інституту _____
11 червня 2020 року



О.РАВЛЮК-ГОЛІЦИНА

Проректор з науково-педагогічної роботи _____
25 червня 2020 року



Р.РОСЛЯК

ПЕРЕДМОВА

Освітньо-професійна програма підготовки фахівців другого (магістерського) рівня вищої освіти розроблена відповідно до Стандарту вищої освіти магістра за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» галузі знань 02 «Культура і мистецтво», затвердженого і введеного в дію Наказом міністерства освіти і науки України від 10.07.2019р. № 957, Закону України «Про вищу освіту» від 01.07.2014 р., Постанов Кабінету Міністрів України від 23.11.2011 р. «Про затвердження Національної рамки кваліфікацій» від 30.12.2015 р. № 1187, «Про затвердження Ліцензійних умов провадження освітньої діяльності закладів освіти» від 30.12.2015 р.

Внесено кафедрою Кінорежисури та кінодраматургії

Розроблено робочою групою у складі:

1. Ілленко Михайло Герасимович, доцент, заслужений діяч мистецтв України;
2. Марченко Валентин Віталійович, доцент, заслужений діяч мистецтв України

Резензії-відгуки зовнішніх стейкхолдерів:

1. ТОВ «Медіа Інвентор», Новік І.В.
2. ГО «Асоціація продюсерів України», Колесников Д.В.

Здобувач вищої освіти:

1. Бакум Володимир Вікторович, здобувач вищої освіти 1м курсу, освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно»;
2. Чистяков Антон Володимирович, здобувач вищої освіти 1м курсу, освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно»;

1. Профіль освітньо-професійної програми

1 - Загальна інформація	
Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу	Київський національний університет кіно театру і телебачення імені І.К.Карпенка-Карого; Інститут екранних мистецтв; Кафедра кінорежисури та кінодраматургії.
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Другий (магістерський) рівень вищої освіти, магістр аудіовізуального мистецтва та виробництва.
Офіційна назва освітньо-професійної програми	Режисура ігрового кіно.
Тип диплому та обсяг освітньо-професійної програми	Диплом магістра, одиничний, 90 кредитів ЄКТС, термін навчання 1,5 роки.
Наявність акредитації	Рішення АК 27.12. 18р. протокол № 133 Наказ МОН України 08.01.2019 р. протокол № 13
Цикл/рівень	FQ-EHEA- другий цикл, QF- LLL – 7 рівень, НРК України – 7 рівень.
Передумови	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти, освітньо-кваліфікаційний рівень спеціаліст.
Мова(и) викладання	Державна мова (українська)
Термін дії освітньої програми	До наступного оновлення освітньої програми.
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://knutkt.edu.ua
2 - Мета освітньо-професійної програми	
<p>Основна мета освітньо-професійної програми – провадження освітньої, наукової, мистецької, культурної та методичної діяльності, забезпечення організації освітнього процесу і здобуття особами вищої та післядипломної освіти з урахуванням їхніх покликань, інтересів і здібностей.</p> <p>Метою є створення умов щодо подальшого розвитку Університету на основі раціонального та ефективного використання науково-педагогічного потенціалу, розвитку і модернізації навчально-матеріальної бази, впровадження європейських і світових стандартів якості освіти в системі підготовки фахівців для театру, кіно і телебачення.</p>	
3 - Характеристика освітньо-професійної програми	
Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація (за наявності))	галузь знань 02 Культура і мистецтво; спеціальність 021 Аудіовізуальне мистецтво і виробництво; освітньо-професійної програма «Режисура ігрового кіно» <i>Об'єктами</i> вивчення є структура та функціональні компоненти аудіовізуальної сфери, технології створення продуктів аудіовізуальної творчості, методи вдосконалення виконавської майстерності в сфері аудіовізуальної творчості. <i>Методи та методики:</i> методи та методики створення (виробництва) окремих компонентів та в цілому аудіовізуальних творів різних форм, жанрів та видів. <i>Інструменти та обладнання:</i> обладнання, устаткування, програмне забезпечення, необхідне для підготовчого, виробничого та пост-виробничого періодів створення (виробництва) аудіовізуальних творів.
Орієнтація освітньо-професійної	Освітньо-професійна програма «Режисура ігрового кіно» орієнтована на підготовку фахівців, здатних розв'язувати

програми	складні задачі і проблеми в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.
Основний фокус освітньо-професійної програми та спеціалізації	Спеціальна освіта та професійна підготовка в галузі культури та мистецтві. Освітньо-професійна програма «Режисура ігрового кіно» передбачає теоретичний рівень вивчення дисциплін загальної та професійної підготовки, які уможливають здобувачам вищої освіти отримання вміння аналітично, критично, логічно, творчо мислити в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва.
Особливості програми	Освітньо-професійна програма «Режисура ігрового кіно» містить педагогічну практику, що дає можливість закріплення та поглиблення теоретичних знань, отриманих здобувачами вищої освіти в процесі вивчення певного циклу теоретичних дисциплін, практичних навичок, а також набуття здобувачами вищої освіти досвіду самостійної наукової роботи та опрацювання методики її проведення, поглиблення теоретичних знань у сфері аудіовізуального мистецтва; має широкий спектр вибіркового навчальних дисциплін. Підготовка висококваліфікованих фахівців на високому методичному та професійному рівні.
4 - Придатність випускників працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	Відповідно до Класифікатора професій ДК 003:2010, випускники освітньої програми «Режисура ігрового кіно» аудіовізуального мистецтва та виробництва» можуть працевлаштуватися на посади з наступною професійною назвою робіт: 3429 Адміністратор знімальної групи, 3429 Адміністратор телевізійних програм 3131 Асистент кінорежисера, 2455.2 Асистент режисера, 2455.2 Асистент режисера телебачення, 2310.2 Викладач вищого навчального закладу, 1229.6 Головний режисер, 1229,6 Головний режисер-постановник, 2455,2 Кінорежисер, 2455,2 Кінорежисер з монтажу, 2455,2 Кінорежисер-постановник, 2455.2 Режисер, 2455.2 Режисер радіомовлення, 2455.2 Режисер телебачення, 2455.2 Режисер-постановник.
Подальше навчання	Право на здобуття третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти – ступеня доктора філософії та набуття додаткових кваліфікацій у системі післядипломної освіти
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Основні підходи, методи та технології, які використовуються в програмі – студентське-централізоване навчання передбачає розширення прав і можливостей тих, хто навчається, розробку нових підходів до викладання і навчання, навчальних програм, що формують практичні навички і компетенції у майбутніх фахівців; самонавчання, проблемно-орієнтоване навчання особливість проблемного навчання - пошукова, дослідна діяльність здобувачів вищої освіти в якій виділяють навчальну проблему, проблемні

	ситуації, задачу і запитання; індивідуально-творчий підхід навчання через лекції, лабораторні роботи, практичні заняття із мультимедійними презентаціями; використовуючи підручники, конспекти, консультації з викладачами, тощо. Теоретичні знання і практичні навички закріплюються і удосконалюються під час проходження педагогічної практики, підготовки магістерської роботи.
Оцінювання	Форми контролю: заліки, усні, письмові екзамени, тести, практика. Оцінювання навчальних досягнень студента здійснюється за взаємоузгодженими 4-х бальною («відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно») і вербальною («зараховано», «не зараховано») системами, шкалою навчального закладу (від 0 до 100 балів), національною шкалою ECTS (A, B, C, D, E, FX, F).
6 – Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог.
Загальні компетентності (ЗК)	ЗК01. Здатність вчитися та оволодіти сучасними знаннями. ЗК02. Здатність приймати обґрунтовані рішення. ЗК03. Здатність спілкуватися іноземною мовою. ЗК04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК05. Широкоаспектне знання фундаментальних та прикладних творчо-наукових основ спеціальності. ЗК06. Знання сучасних тенденцій історії, теорії мистецтва (культури), специфіки його видів, жанрових та стилістичних особливостей як специфічних форм творчого відображення дійсності. ЗК07. Міжособистісні навички та вміння. ЗК08. Дослідницькі навички та вміння.
Спеціальні (фахові) компетентності (ФК)	ФК01. Здатність застосовувати сучасні методи та засоби аналізу та прогнозування складних проблем професійної діяльності. ФК02. Здатність до педагогічної діяльності в сфері мистецької освіти, викладання фахових дисциплін. ФК03. Здатність самостійно розробляти та професійно втілювати аудіовізуальні проекти, створювати аудіовізуальні твори. ФК04. Здатність здійснювати редакторсько-сценарну, Продюсерську, режисерську, операторську, звукорежисерську діяльність в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва на вищому, керівному, рівні. ФК05. Здатність критично оцінювати художню якість аудіовізуального продукту та обґрунтовувати експертні висновки. ФК06. Здатність знаходити відповідні засоби подальшого підвищення виконавської, педагогічної кваліфікації у сфері аудіовізуального мистецтва. ФК07. Здатність використання всіх видовищних

	<p>компонентів, їх виражальних можливостей для реалізації неординарних творчих рішень.</p> <p>ФК08. Можливість осмислити оригінальний задум твору, розвинути та збагатити його завдяки креативним рішенням у процесі монтажу разом з іншими учасниками творчого процесу.</p> <p>ФК09. Вміння використовувати в практичній діяльності новітні технологічні можливості творчого процесу, узгоджувати їх використання з характером предметної змістовності теми.</p> <p>ФК10. Здатність розробити концепцію монтажу аудіовізуального твору, визначити масштаб і характер його новизни, сформулювати основні цілі та методи досягнення.</p> <p>ФК11. Спроможність долати труднощі процесу пост-продакшн, спроможність знаходити креативні рішення стосовно створення вихідних матеріалів кінопроцесу у чіткій відповідності до технічних та творчих вимог замовника виробництва.</p> <p>ФК12. Глибоке усвідомлення функціональних можливостей комп'ютерно-інформаційних систем, специфіки комп'ютерної обробки та передачі інформації, використання комп'ютерної графіки, спецефектів, можливостей нових тенденцій мультимедійних технологій та нових засобів їх постачання до користувачів.</p> <p>ФК13. Вміння використовувати мовні одиниці архітекτονіки твору відповідно до соціальних, морально-етичних норм і потреб часу, регіону, зон розповсюдження тощо.</p> <p>ФК14. Спроможність вільно орієнтуватися, формувати та співвідносити інформаційний, виразний та образний рівні змісту.</p>
7 - Програмні результати навчання	
	<p>ПРН1. Володіти методологією та методикою наукового пізнання сучасних проблем аудіовізуального мистецтва та виробництва.</p> <p>ПРН2. Уміти застосовувати міждисциплінарні підходи при критичному осмисленні та вирішенні проблем теорії та практики аудіовізуального мистецтва та виробництва.</p> <p>ПРН3. Володіти методами та організаційними дослідницькими та інноваційними процедурами у професійній діяльності.</p> <p>ПРН4. Уміти застосовувати правові та етичні норми оцінки професійної діяльності, розробки та втілення аудіовізуальних проєктів в умовах ситуаційної невизначеності.</p> <p>ПРН5. Використовувати релевантні дані для прийняття рішень в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва, відшукувати потрібні дані, аналізувати їх та оцінювати за допомогою сучасних методів та засобів роботи з даними.</p> <p>ПРН6. Вільно спілкуватись іноземною мовою усно і письмово в науковій, творчо-виробничій та суспільній сферах діяльності.</p> <p>ПРН7. Оцінювати якість аудіовізуальних творів, враховувати ризики при їх виробництві.</p> <p>ПРН8. Вміти викладати спеціальні дисципліни у закладах</p>

	<p>вищої освіти, планувати їх та розробляти відповідне навчально-методичне забезпечення.</p> <p>ПРН9. Вміти керувати професійним колективом.</p> <p>ПРН10. Розробляти та реалізовувати проекти створення та комерціалізації аудіовізуальних творів.</p> <p>ПРН11. Приймати оптимальні рішення у творчо-виробничій діяльності у складних непередбачуваних умовах.</p> <p>ПРН12. Популяризувати аудіовізуальні проекти в сучасних медіа.</p>
8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми	
Кадрове забезпечення	<p>Реалізація освітньо-професійної програми забезпечується кадрами високої кваліфікації з науковими ступенями та вченими званнями, які мають великий досвід навчально-методичної, науково-дослідної роботи та відповідають кваліфікації відповідно до спеціальності згідно ліцензійних умов (доцент, доцент, який не має відповідного вченого звання, професор, професор, який не має відповідного вченого звання, кандидат мистецтвознавства, кандидат педагогічних наук, доктор філософських наук, доктор мистецтвознавства, заслужений діяч мистецтв України, заслужений працівник культури України).</p>
Матеріально-технічне забезпечення	<p>Матеріально-технічне забезпечення освітнього процесу за всіма параметрами відповідає чинним нормативам. Для проведення занять існують лекційні аудиторії та спеціалізовані аудиторії, а саме навчальний кіно-телекомплекс: відеомонтажні, кінотелепавільйон, знімальні майданчики, монтажні студії, звукоцех. Улаштування переглядових аудиторій дозволяє використовувати мультимедійне обладнання для навчальних фільмів та демонстраційних матеріалів тощо.</p> <p>Навчальний процес забезпечений сучасною комп'ютерною технікою і ліцензійним програмним забезпеченням, що є важливою умовою ефективного функціонування підготовки фахівців. Рівень забезпечення сучасною комп'ютерною технікою дозволяє проводити як аудиторні заняття, так і організувати самостійну роботу здобувачів вищої освіти з використанням відповідних програмних засобів.</p> <p>Здобувачі вищої освіти та викладачі інституту мають можливість користуватися глобальною мережею «Інтернет».</p>
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	<p>Інформаційне та навчально-методичне забезпечення освітньої програми відповідає вимогам рівню вищої освіти. Наявність архівного сценарного фонду, аудіо бібліотека, відеотека, фільмотека, фонд навчальних знімальних робіт, фотоархів.</p> <p>Наявність бібліотеки Університету, яка є центром інформаційного забезпечення навчально-виховного і наукового процесу в Інституті. Забезпеченість бібліотеки вітчизняними та закордонними фаховими періодичними виданнями відповідного або спорідненого профілю.</p> <p>Дисципліни всіх циклів на 100% забезпечені навчально-методичними матеріалами – робочі програми, сілабіус тощо. Повністю забезпечені методичними матеріалами усі види практик.</p>

9 - Академічна мобільність

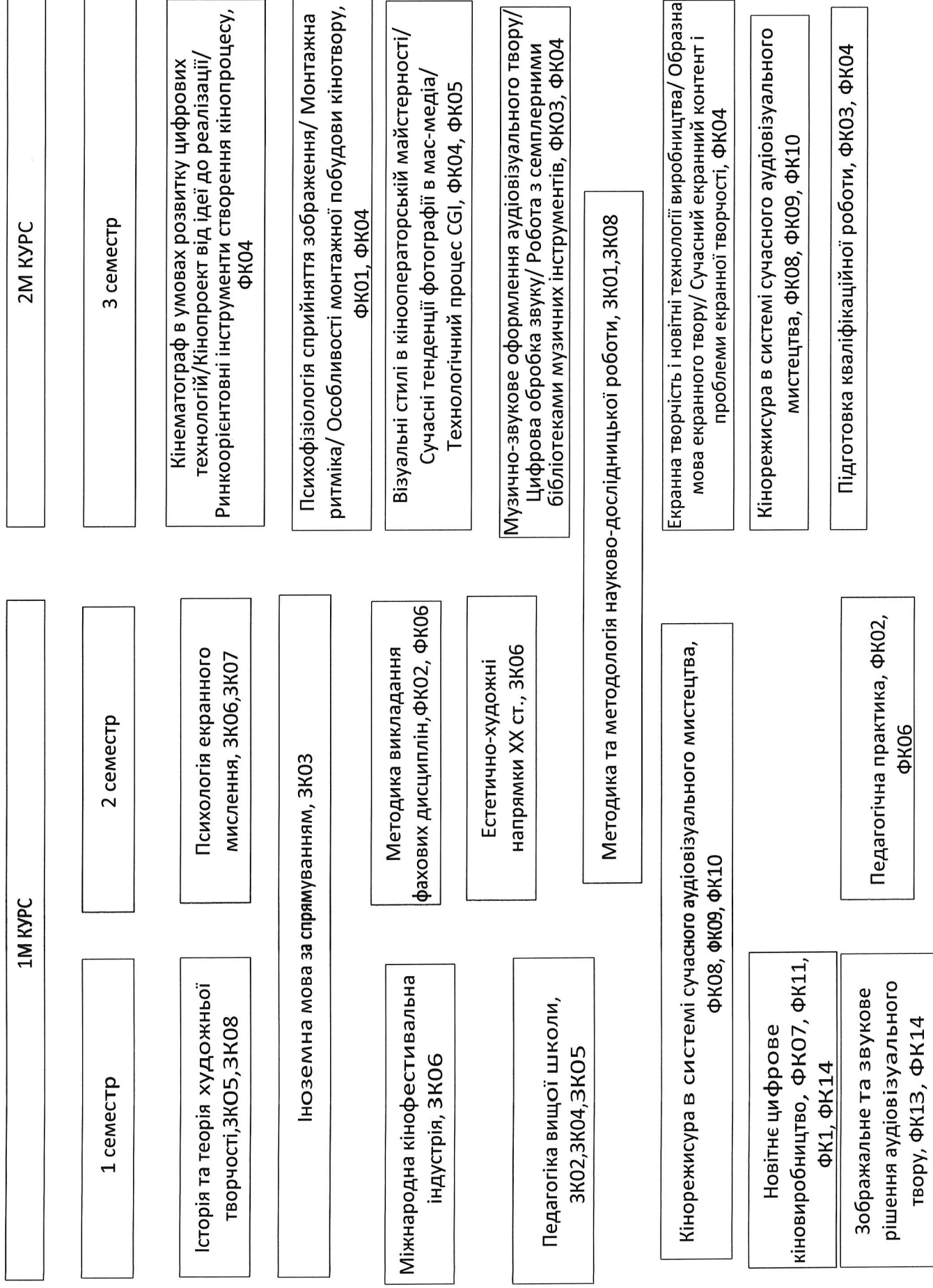
Національна кредитна мобільність	Відсутня
Міжнародна кредитна мобільність	Відсутня
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Угоди з громадянами країн Китаю, Грузії, Білорусії, Росії, Ірану, Іраку, Молдови, Сирії, Туреччини, Екватору. Наявність відповідної організаційної бази, що дозволяє організувати набір, реєстрацію іноземних громадян на навчання в ЗВО

2. Перелік компонентів освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність

2.1. Перелік компонент

Код н/д	Компоненти освітньо-професійної програми (навчальні дисципліни, практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумк. контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОПП			
OK01	Історія та теорія творчості	4	екзамен
OK02	Іноземна мова за спрямуванням	7	залік, екзамен
OK03	Педагогіка вищої школи	4	екзамен
OK04	Міжнародна кінофестивальна індустрія	4	екзамен
OK05	Психологія екранного мислення	3	залік
OK06	Методика та методологія науково-дослідницької роботи	6	залік, екзамен
OK07	Естетично-художні напрями ХХ ст.	3	залік
OK08	Методика викладання фахових дисциплін	6	залік, екзамен
OK09	Кінорежисура в системі сучасного аудіовізуального мистецтва	9	залік, екзамен
OK10	Новітнє цифрове кіновиробництво	7	екзамен
OK11	Зображальне та звукове рішення аудіовізуального твору	4	залік
OK12	Педагогічна практика	6	залік, екзамен
OK13	Підготовка кваліфікаційної роботи	6	
	Загальний обсяг обов'язкових компонентів:	69	
Вибіркові компоненти ОПП			
ВК01	Кінематограф в умовах розвитку цифрових технологій Кінопроект від ідеї до реалізації Ринкоорієнтовні інструменти створення кінопроцесу	6	екзамен
ВК02	Візуальні стилі в кінооператорській майстерності Сучасні тенденції фотографії в мас-медіа Технологічний процес CGI	3	залік
ВК03	Музично-звукове оформлення аудіовізуального твору Цифрова обробка звуку Робота з семплерними бібліотеками музичних інструментів	3	залік
ВК04	Психофізіологія сприйняття зображення Монтажна ритміка Особливості монтажної побудови кінотвору	6	залік
ВК05	Екранна творчість і новітні технології виробництва Образна мова екранного твору Сучасний екранний контент і проблеми екранної творчості	3	залік
	Загальний обсяг вибірових компонентів:	21	
	ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЇ ПРОГРАМИ	90	

2.2. Структурно-логічна схема ОП



ДИПЛОМНЕ ПРОЄКТУВАННЯ

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація випускників освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно» спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» проводиться у формі публічної демонстрації кваліфікаційної роботи.

Кваліфікаційна робота повинна містити розв'язання складної спеціалізованої задачі, практичної проблеми в галузі аудіовізуального мистецтва та виробництва, що передбачає застосування певних теорій та методів теорії та історії аудіовізуального мистецтва і характеризується комплексністю та невизначеністю умов. Публічна демонстрація пов'язана з показом аудіовізуального твору.

У кваліфікаційній роботі не може бути академічного плагиату, фальсифікації та фабрикації. Інші вимоги до кваліфікаційної роботи встановлюється кафедрою

Кваліфікаційна робота має зберігатися на кафедрі.

Атестація здійснюється відкрито і публічно.

5. Матриця забезпечення програмних результатів навчання (ПРН) відповідними компонентами освітньо-професійної програми

Результати навчання	Компоненти освітньо-професійної програми																	
	ОК01	ОК02	ОК03	ОК04	ОК05	ОК06	ОК07	ОК08	ОК09	ОК10	ОК11	ОК12	ОК13	ВК01	ВК02	ВК03	ВК04	ВК05
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
ПРН01						+		+										
ПРН02							+			+				+			+	
ПРН03	+			+	+			+										
ПРН04																		
ПРН05									+									
ПРН06		+																
ПРН07															+			
ПРН08												+				+		+
ПРН09									+				+					
ПРН10									+				+					
ПРН11										+	+							
ПРН12														+				+