

Міністерство культури України

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

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА
«Режисура ігрового кіно»

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність:	В1 «Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво»
Спеціалізація:	В1.01 Аудіовізуальне мистецтво
Кваліфікація:	Бакалавр аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва

(Зі змінами)

ЗАТВЕРДЖЕНО
Рішенням Вченої ради КНУТКіТ
імені І. К. Карпенка-Карого
18.06.2026, протокол № 8

Введено в дію з 01.09.2026
(наказ від 23.06.2026 № 80-Д/2026)

Київ – 2026

ЛИСТ-ПОГОДЖЕННЯ

освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно»

Освітньо-професійна програма «Режисура ігрового кіно» розроблена згідно з постановою Кабінету міністрів України «Про внесення зміни до переліку галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої та фахової передвищої освіти» від 21 лютого 2025 р. № 1021, з урахуванням «Методичних рекомендацій щодо розроблення стандартів вищої освіти» (накази МОН України від 27.03.2025 № 512 та від 11.05.2026 № 760), стандарту вищої освіти зі спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти (наказ МОН України від 10.07.2019 № 956).

Стандарт вищої освіти України відсутній. Опис освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно» є тимчасовим стандартом Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, до введення в дію офіційно затвердженого стандарту вищої освіти України.

РОЗРОБЛЕНО РОБОЧОЮ ГРУПОЮ У СКЛАДІ:

Керівник робочої групи (гарант освітньої програми):
Ілленко М. Г., доцент, заслужений діяч мистецтв України, доцент кафедри режисури та драматургії кіно і телебачення



(Підпис) Михайло ІЛЛЕНКО

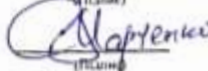
Члени робочої групи:

Марченко В.В., доцент, заслужений діяч мистецтв, доцент кафедри режисури та драматургії кіно і телебачення



(Підпис) Валентин МАРЧЕНКО

Марченко С.М., доцент, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури та драматургії кіно і телебачення



(Підпис) Сергій МАРЧЕНКО

Зовнішні рецензенти:

НЕГРЕСКУ І. А., заслужений діяч мистецтв України, викладач Інституту кіно і телебачення Київського національного університету культури і мистецтв

БЕЗРУЧКО Олександр Вікторович, доктор мистецтвознавства, професор кафедри режисури кіно і телебачення Київський національний університет культури і мистецтв

Відгуки представників професійних асоціацій / роботодавців

ТИХИЧ Володимир, кінорежисер, сценарист, продюсер, член Національної спілки кінематографістів.

КАРПОВИЧ Оксана, незалежна кінорежисерка

Випускники:

ТКАЧЕНКО ТАРАС – кінорежисер, заслужений діяч мистецтв, народний артист

СУХОЛИТКІЙ-СОБЧУК Дмитро – кінорежисер

СХВАЛЕНО

На засіданні кафедри режисури та драматургії кіно і телебачення

Протокол від 12.05.2026 № 4

В.о. завідувача кафедри




(Підпис) Володимир ОСЕЛЕДЧИК

Розглянуто на засіданні Навчально-методичної ради КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого

Протокол від 21.05.2026 р. № 3

Голова, проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи



(Підпис) Інга ЧХАТАРАШВІЛІ-ПЕТРАШ

ПОГОДЖЕНО:

Начальник методичного відділу забезпечення якості освіти



(Підпис) Анна ВОЛКОВА

25.05.2026 р.

ОБґРУНТУВАННЯ

Зміни до освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно» зумовлені набуттям чинності Закону України «Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо окремих питань підготовки громадян до національного спротиву» (№4826-IX від 25.02.2026), наказом Міністерства освіти і науки України «Про внесення змін до Методичних рекомендацій щодо розроблення стандартів вищої освіти» (№760 від 11.05.2026), рішенням навчально-методичної ради Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого (протокол №3 від 21.05.2026). Зміни, внесені в освітньо-професійну програму, забезпечать формування у бакалаврів національно-патріотичної та оборонної свідомості, стійкої мотивації, набуття ними знань та практичних умінь і навичок, необхідних для захисту Вітчизни, суверенітету, незалежності та територіальної цілісності України; підготовку студентів до навчання у ЗВО, формування в них потреби у професійному розвитку, що може бути реалізовано за умов розуміння першокурсниками особливостей майбутньої професії та необхідності у самоорганізації навчання.

Ресурсне забезпечення чи інші частини характеристик програми перегляду не підлягали. Зокрема, були внесені зміни у такі розділи:

- *Загальна інформація про освітню програму.* Уточнено перелік загальних компетентностей.

- *Перелік компонент освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність.* Введено навчальні дисципліни «Я – студент карпенківець», спрямовану на формування загальних компетентностей (ЗК05-06, ЗК09, ЗК17, ПРН8-9, ПРН15, ПРН17-18). Уточнено зміст та назву дисципліни «Теоретична підготовка базової загальновійськової підготовки / Цивільний захист» замінено на «Основи національного спротиву» для забезпечення загальних компетентностей та програмних результатів навчання (ЗК05, ЗК07, ЗК09, ЗК18, ПРН10, ПРН16, ПРН18).

- Відкоригована «2.2. Структурно-логічна схема», здійснено корекцію у відповідних матрицях: «Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми» та «Матриця забезпечення результатів навчання відповідними компонентами освітньої програми».

Зазначені зміни призвели до розробки нової редакції опису освітньо-професійної програми.

**I. Профіль освітньо-професійної програми
«Режисура ігрового кіно»**

1 – Загальна інформація	
Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу	Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого Інститут екранних мистецтв Кафедра режисури та драматургії кіно і телебачення
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Ступінь вищої освіти	Бакалавр
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Спеціалізація	В1.01 Аудіовізуальне мистецтво
Освітня програма	Режисура ігрового кіно
Освітня кваліфікація	Бакалавр аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва
Кваліфікація в дипломі	ступінь вищої освіти – Бакалавр спеціальність – Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво спеціалізація – Аудіовізуальне мистецтво освітньо-професійна програма – Режисура ігрового кіно
Форма навчання	Очна (денна)
Мова(-и) викладання	Українська мова
Цикл/рівень	НРК України – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл, EQF-LLL – 6 рівень
Тип диплома та обсяг освітньої програми	Диплом бакалавра, одиничний Обсяг ОП на базі повної загальної середньої освіти – 240 кредитів ЄКТС, термін навчання – 3 роки 10 місяців. Обсяг ОП на базі ступеня «молодший бакалавр» (освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст») отриманого в межах попередньої освітньої програми підготовки молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста) за рахунок визнання та перезарахування кредитів ЄКТС може бути зменшений не більше ніж на 60 кредитів.
Передумови	Наявність повної загальної середньої освіти. Наявність ступеня «молодший бакалавр», «фаховий молодший бакалавр» (освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст»). Прийом на основі ступенів «молодший бакалавр», «фаховий молодший бакалавр» або освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст» здійснюється за результатами зовнішнього незалежного оцінювання в порядку, визначеному законодавством.
Наявність акредитації	Міністерство освіти і науки України Сертифікат про акредитацію освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно» за спеціальністю В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво, за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти Серія УД, № 11010589

	Строк дії – до 01.07.2028 р.
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://knutkt.edu.ua/diialnist/navchalno-metodychna/osvitni-prohramy-shcho-realizuiutsia-v-zakladi-osvity-ta-perelik-osvitnikh-komponentiv-shcho-peredbacheni-vidpovidnoiu-osvitnoiu-prohramoju-2/
2 – Мета освітньо-професійної програми	
<p>Підготовка конкурентоспроможних фахівців у галузі аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва, зокрема режисури ігрового кіно, здатних до художнього та організаційного керівництва процесами створення аудіовізуального твору. Надання ґрунтовних знань з теорії та практики кінорежисури як професії; формування навиків доцільного використання палітри виражальних засобів екранного мистецтва для реалізації обраної теми; виховання творчої особистості режисера, образного мислення, світогляду, здатності до самоосвіти, його громадської та естетичної позиції, практичне засвоєння всіх елементів повного циклу виробництва фільму; виховання якостей лідера творчо-виробничого колективу – знімальної групи. Програму спрямовано на виховання творчої індивідуальності майбутнього режисера, на розвиток його креативного мислення, опанування професійними знаннями, навичками та компетентностями, необхідними для повноцінної участі у виробничому процесі кінематографа та цифрових медіа. Особливу увагу звернено на формування здатності до командної роботи, принципів візуального та монтажного мислення, опанування принципів акторської гри, які у взаємному поєднанні мають забезпечувати художню цілісність аудіовізуального твору.</p>	
3 - Характеристика освітньо-професійної програми	
Опис предметної області	<p>Предметна область програми - процес створення ігрового кінематографічного твору як цілісного аудіовізуального продукту, що включає всі етапи його виробництва: від задуму, сценарної розробки (синопису, режисерського бачення, літературного та режисерського сценарію, афіші фільму тощо) до підготовчого періоду, зйомок, монтажу та фінального оформлення фільму. Програма передбачає доцільне поєднання теорії та практики. Зокрема, вивчення теоретичних основ та естетичних засад кінорежисури, історії й теорії кіномистецтва, візуальної драматургії та сценарної майстерності, акторської гри, основ композиції, операторської роботи, монтажного мислення, звукового дизайну, продюсерських підходів, а також – опанування сучасними цифровими технологіями на усіх етапах виробництва. Важливою складовою ОП є набуття практичного досвіду творчих та виробничих процесів, що характеризуються комплексністю та невизначеністю умов, а саме: якостей лідера команди знімальної групи, комунікації з оператором, художником-постановником, з актором, композитором (музичним редактором), продюсером та іншими учасниками команди, з метою створення аудіовізуального твору (курсівих короткометражних етюдів, фільмів та кваліфікаційного проєкту).</p> <p>Програма формує здатність майбутнього режисера створювати художньо переконливі кінематографічні твори, що відображають індивідуальне бачення, відповідають вимогам професійного середовища, здатні естетично впливати на глядача, взаємодіяти з соціумом у національному та міжнародному просторі.</p> <p>Теоретичний зміст предметної програми охоплює систему фактологічно-емпіричних та концептуально-методологічних знань про закономірності створення кінематографічного твору як художнього, так і соціокультурного явища. Основу становлять концепції драматургії, наративу, композиції, візуального образу та</p>

	<p>логіки монтажу, просторово-часових структур, аудіовізуальної мови та психології сприйняття глядача.</p> <p>До теоретичних складових належать також:</p> <ul style="list-style-type: none"> • історія й теорія кіномистецтва (світового та українського), • жанрова та стилістична типологія ігрового кіно, • філософські, культурологічні, естетичні та етичні аспекти режисерської діяльності, • основи акторської майстерності, • режисерської роботи з актором та не актором, • засади кінопродюсування, креативного менеджменту та організації знімального процесу, • основи комунікації в нових медіа як принципу сучасного аудіовізуального мистецтва. <p>Значну увагу приділено аналітичному мисленню режисера, умінню аналізувати сценарії, візуальні рішення, культурні коди, референси, соціальні контексти та впливи, а також орієнтуватися у новітніх технологіях створення аудіовізуального контенту.</p> <p>Методи та методики: методи та методики створення окремих компонентів та в цілому аудіовізуальних творів різних форм, жанрів та видів, зокрема кінематографічного твору.</p> <p>Інструменти та обладнання: обладнання, устаткування, програмне забезпечення, необхідне для підготовчого, виробничого та пост-виробничого періодів створення (виробництва) аудіовізуальних творів.</p>
Структура програми	<p>Співвідношення обсягів обов'язкової та вибіркової складових ОП:</p> <p>Обов'язкова частина (180 кредитів, 75 %): цикл дисциплін загальної підготовки – 52 кредитів, цикл дисциплін професійної підготовки – 104 кредитів, практика: навчальна, виробнича, переддипломна – 16,5 кредитів. атестація – 7,5 кредитів.</p> <p>Вибіркова частина (60 кредитів, 25 %): дисципліни вільного вибору.</p>
Особливості програми	ОП передбачає практикоорієнтоване навчання та не менш ніж 75 % освітніх компонентів викладаються в очній формі.
4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання	
Придатність до працевлаштування	<p>Згідно з Класифікатором професій ДК 003:2010 фахівці, які здобули освіту за освітньою програмою «Режисра ігрового кіно», ступінь бакалавра, можуть працевлаштуватися на посади з наступною професійною назвою робіт:</p> <p>3131 – асистент кінорежисер</p> <p><i>Згідно з Міжнародною стандартною класифікацією професій (International Standard Classification of Occupations ISCO-08):</i></p> <p>3435 Інші фахівці у сфері мистецтва та культури / Other Artistic and Cultural Associated Professionals</p> <p>2654 Режисери і продюсери кіно, театру і суміжних спеціальностей / Film, Stage and Related Directors and Producer</p> <p>2355 Інші викладачі мистецтва / Other Arts Teachers</p>
Академічні права	Можливість продовження освіти за програмами другого (магістерського) рівня вищої освіти (НРК України – 7 рівень, FQ-EHEA – другий цикл, EQF-LLL – 7 рівень). Набуття додаткових кваліфікацій у системі післядипломної освіти.

5 – Викладання та оцінювання

<p>Викладання та навчання</p>	<p>Освітній процес побудований на принципах: студентоцентрованого, особистісно-орієнтованого навчання, компетентнісного, інтегрованого та творчого підходів, з дотриманням дидактичних і художньо-естетичних принципів та із застосуванням авторських методик.</p> <p>Освітній процес спрямований на розвиток самостійності та відповідальності здобувачів вищої освіти.</p> <p>Викладання проводиться у вигляді: лекцій, семінарських, практичних занять. Передбачена самостійна робота, зокрема розробка та реалізація індивідуальних і групових творчих проєктів на основі підручників, посібників та рекомендованої літератури з інтернет джерел; консультації з викладачами, проходження практик, написання сценарних етюдів, сценаріїв, сценарних адаптацій літературних творів, теоретичної складової до курсового та кваліфікаційного фільмів, атестаційного екзамену, кваліфікаційного проєкту. Навчально-методичне забезпечення освітнього процесу здійснюється, зокрема через інформацію що розміщена на веб-сторінці кафедри.</p> <p>Методи навчання: проблемно-пошуковий (в т.ч. аналітична робота; планування діяльності тощо), комунікативний, інтерактивний (робота в групах, рішення ситуаційних завдань та кейсів, тощо), наочний (ілюстративний, робота з візуальним матеріалом тощо).</p> <p>Використання елементів неформальної освіти з окремих тем навчальних дисциплін (під час участі в наукових конференціях, майстер-класах, вебінарах, фестивалях професійного спрямування тощо).</p>
<p>Оцінювання</p>	<p>Накопичувальна бально-рейтингова система, що передбачає оцінювання здобувачів за всі види аудиторної та позааудиторної освітньої діяльності поточного (проміжного) та підсумкового (семестрового) контролю, а також атестації.</p> <p>Поточний (проміжний) контроль передбачає оцінювання індивідуальних та групових завдань: написання та постановка етюду, сценарію, його аудиторна постановка, багатокамерна відеозйомка етюду в аудиторії чи павільйоні (згодом – в інтер'єрах і на натурі), усний або письмових аналіз переглянутих фільмів, опитування тощо.</p> <p>Підсумковий (семестровий) контроль (заліки, творчі заліки, іспити в усній, письмовій та комбінованій формах, презентація індивідуальних/групових проєктів етюдів та фільмів тощо, захист курсової роботи, захист звітів з практики).</p> <p>Атестація (атестаційний екзамен, захист кваліфікаційного проєкту).</p> <p>Результати навчання здобувачів вищої освіти в Університеті оцінюють за 100 бальною шкалою та шкалою ЄКТС.</p>
<h2 style="text-align: center;">6 – Програмні компетентності</h2>	
<p>Інтегральна компетентність</p>	<p>Здатність вирішувати складні завдання та практичні проблеми в сфері режисури ігрового кіно, що передбачає застосування методів теорії та історії аудіовізуального мистецтва і виробництва та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.</p>

<p>Загальні компетентності (ЗК)</p>	<p>ЗК01. Здатність спілкуватися українською мовою усно і письмово, зокрема при обговоренні питань професійної діяльності на рівні володіння першого ступеня (С1) для громадян України та середнього рівня другого ступеня (В2) для іноземних громадян.</p> <p>ЗК02. Здатність спілкуватися іноземною, зокрема англійською, мовою усно і письмово на рівні В2 CEFR, зокрема при обговоренні теоретичних питань предметної області спеціальності, проблем та результатів очікуваної професійної діяльності.</p> <p>ЗК03. Здатність застосовувати знання та методи природничих наук та технологій у професійній діяльності.</p> <p>ЗК04. Здатність застосовувати сучасні цифрові інструменти і технології, створюючи цифровий контент, захищаючи інформацію у професійній діяльності.</p> <p>ЗК05. Здатність до саморозвитку, підтримки власного фізичного і психологічного здоров'я, участі у суспільному житті.</p> <p>ЗК06. Здатність реалізовувати свої права і обов'язки як члена суспільства та основи усвідомлення цінностей громадянського (вільного, демократичного, інклюзивного) суспільства, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина, розуміння соціальних, економічних, політичних концепцій і структур та глобального розвитку і стійкості, захищати Батьківщину, здійснювати професійну діяльність із дотриманням принципів професійної етики та неприпустимості корупції.</p> <p>ЗК07. Здатність діяти творчо, ініціативно та наполегливо при вирішенні проблем, критично мислити, діяти у співпраці, планувати та керувати проектами, які мають культурну, соціальну чи фінансову цінність.</p> <p>ЗК08. Здатність жити і працювати у мультикультурному та мультлінгвальному середовищі на основі розуміння та поваги до того, як ідеї та значення творчого виражаються та передаються в різних культурах і через низку мистецтв та інших культурних форм, розвивати і застосовувати власні ідеї у професійній діяльності з відчуттям свого місця або ролі у суспільстві у різний спосіб та в різних контекстах.</p> <p>ЗК09. Здатність реалізовувати свої права і обов'язки як члена суспільства на основі усвідомлення цінностей громадянського (вільного демократичного, інклюзивного) суспільства, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина, розуміння соціальних, економічних, політичних концепцій і структур та глобального розвитку і стійкості, брати участь у національному спротиві, захищати Вітчизну, здійснювати професійну діяльність із дотриманням принципів професійної етики та неприпустимості корупції.</p>
<p>Спеціальні (фахові) компетентності (СК)</p>	<p>СК01. Здатність здійснювати сценарну, редакторську, режисерську, операторську, звукорежисерську, продюсерську діяльність в сфері аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва.</p> <p>СК02. Здатність створювати та реалізовувати задуми та художні концепції у режисерській діяльності.</p> <p>СК03. Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, й цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.</p>

СК04. Усвідомлення основ художньо-естетичної природи аудіовізуального мистецтва.

СК05. Усвідомлення взаємозв'язків та взаємозалежності між теорією та практикою аудіовізуального мистецтва та виробництва.

СК06. Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків.

СК07. Розуміти значення художнього образу створеного аудіовізуальними засобами.

СК08. Здатність збирати, аналізувати, синтезувати художню інформацію та застосовувати її в практичній діяльності.

СК09. Здатність здійснювати ділову комунікацію.

СК10. Здатність використовувати засоби масової інформації для просвітництва, популяризації та пропаганди досягнень аудіовізуальної культури.

СК11. Здатність застосовувати інноваційні технології в творчо-виробничій діяльності.

СК12. Здатність відстежувати перспективні зміни в сфері аудіовізуального мистецтва в зарубіжних фахових виданнях, джерелах та мережах.

СК13. Уміння опрацьовувати фахову літературу, узагальнювати та аналізувати аудіовізуальний матеріал, формувати наукові теми та розуміти стан і перспективи розвитку аудіовізуальної проблематики.

СК14. Розуміти фінансово-адміністративні засади діяльності аудіовізуальної сфери.

СК 15. Проявляти у професійній діяльності високий рівень мовленевої культури, ясність думки, артистизм.

СК 16. Уміти спілкуватися з представниками та експертами різних професійних груп, суміжних галузей аудіовізуального мистецтва та виробництва.

СК 17. Знати засади пошуку, аналізу та обробки інформації з використанням сучасних інформаційних технологій, спеціалізованого програмного забезпечення та штучного інтелекту.

СК 18. Здатність розвивати навички творчого вирішення непередбачуваних ситуацій у процесі зйомок, в роботі з акторами та командою, в прийнятті рішень та дій в умовах невизначеності.

СК 19. Здатність до міждисциплінарної інтеграції та розуміння зв'язку режисури з суміжними галузями – драматургією, операторською майстерністю, монтажем, звукорежисурою, комп'ютерною графікою тощо.

СК 20. Уміння опановувати програмне забезпечення, цифрові технології, VR/AR, ШІ, зокрема, для створення титрів, комп'ютерної графіки, візуальних ефектів, монтажу.

СК 21. Здатність розуміння особистості, її структури, індивідуальних відмінностей, а також взаємозв'язок між особистістю та соціальним середовищем.

7 – Програмні результати навчання

ПРН 01. Опанування методами та прийомами редакторсько-сценарної / продюсерської / режисерської / операторської / звукорежисерської творчо-виробничої діяльності при створенні (виробництві) аудіовізуальних творів.

- ПРН 02. Набуто досвід створення та реалізації художніх задумів та концепції у власній кінорежисерській діяльності.
- ПРН 03. Отримано навички спостереження, відбирання, та доцільного компоювання в аудіовізуальному творі кадрів з інформаційним, виразним та образним рівнями.
- ПРН 04. Опановано основи засад художньо-естетичної природи аудіовізуального мистецтва.
- ПРН 05. Розуміння взаємозв'язків та взаємозалежності між теорією та практикою кінорежисури та аудіовізуального мистецтва й виробництва.
- ПРН 06. Уміння здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків
- ПРН 07. Розуміння значення художнього образу створеного аудіовізуальними засобами.
- ПРН 08. Набуто навички аналізу, збирання та синтезування інформації для практичної режисерської діяльності.
- ПРН 09. Засвоєно навички оперування діловою комунікацією.
- ПРН 10 Досвід використання засобів масової інформації для просвітництва та популяризації досягнень аудіовізуальної культури.
- ПРН 11. Практика застосування інноваційних технологій в творчо-виробничій діяльності.
- ПРН 12. Навички відстеження новацій в сфері аудіовізуального мистецтва за іншомовними фаховими виданнями, джерелами та мережами.
- ПРН 13. Набуто досвід опрацювання фахової літератури, узагальнення та аналізу аудіовізуального матеріалу, формування наукових тем та перспектив розвитку аудіовізуальної проблематики.
- ПРН 14. Засвоєно основи фінансово-адміністративної діяльності аудіовізуальної сфери.
- ПРН 15. Навик досконалого рівня мовленевої культури, ясності думки, артистизму, особливо у професійній діяльності.
- ПРН 16. Досвід спілкування з представниками та експертами різних професійних груп, суміжних галузей аудіовізуального мистецтва та виробництва.
- ПРН 17. Засвоєно засади пошуку, аналізу та обробки інформації з використанням сучасних інформаційних технологій, спеціалізованого програмного забезпечення та штучного інтелекту.
- ПРН 18. Отримано навички та досвід творчого вирішення непередбачуваних ситуацій у процесі зйомок, в роботі з акторами та командою, в прийнятті рішень та дій в умовах невизначеності.
- ПРН 19. Розуміння міждисциплінарної інтеграції та зв'язку режисури з суміжними галузями – драматургією, операторською майстерністю, монтажем, звукорежисурою, комп'ютерною графікою тощо.
- ПРН 20. Досвід опанування програмним забезпеченням, цифровими технологіями VR/AR, ШІ для створення титрів, комп'ютерної графіки, візуальних ефектів, монтажу.
- ПРН 21. Знати основні поняття та теорії, що стосуються природи та розвитку особистості, її психічних процесів та особливостей, а також впливу середовища на формування особистості.
- ПРН 22. Знати та вміти використовувати основні засоби захисту та оборони держави, співвітчизників, матеріальних цінностей та територіальної цілісності держави, зокрема, у разі військових дій та надзвичайних ситуацій.
- ПРН 23 Знати та вміти використовувати основні засоби захисту населення, територій, навколишнього природного середовища та майна від надзвичайних ситуацій.

8 - Ресурсне забезпечення реалізації програми

Кадрове забезпечення	Кадрове забезпечення освітньої програми здійснюється професорсько-викладацьким колективом кафедри режисура та драматургії кіно і телебачення Інституту екранних мистецтв. До викладання окремих дисциплін залучений професорсько-викладацький склад кафедр звукорежисури, кінотелеоператорства, продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва, кінознавства Інституту екранних мистецтв та загальноуніверситетських кафедр філології та гуманітарних
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>дисциплін відповідно до компетенції та досвіду науково-педагогічних працівників.</p> <p>Практико-орієнтований характер освітньої програми передбачає також запрошення фахівців галузі аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва.</p> <p>Гарант освітньої програми та викладацький склад, який забезпечує її реалізацію, відповідають вимогам, визначеним Ліцензійними умовами провадження освітньої діяльності закладів освіти.</p>
<p>Матеріально-технічне забезпечення</p>	<p>Освітній процес здійснюється в лекційних аудиторіях, забезпечених аудіовізуальними технічними засобами, в павільйонах та кіномонтажних аудиторіях.</p> <p>Технічне оснащення освітнього процесу є достатнім для проведення аудиторних занять згідно з програмою.</p> <p>В структурі Інституту наявний Навчально-практичний комплекс «Карпен СО», який є основною, навчально-виробничою базою для проведення практичних занять, організації підготовки та виробництва практичних, курсових та кваліфікаційних робіт студентів відповідних освітніх програм. Відеомонтажні, кінотелепавільйон, знімальні майданчики, монтажні студії з необхідним ліцензійним програмним забезпеченням, звукоцех Навчально-практичного комплексу «Карпен СО» укомплектовані професійним обладнанням.</p> <p>Діють власні об'єкти соціально-побутової інфраструктури (їдальня, актові зали, спортивні зали, медичний пункт, гуртожиток). Для безпеки учасників освітнього процесу облаштоване укриття, придатне для тимчасового перебування під час надзвичайних ситуацій.</p>
<p>Інформаційне та навчально-методичне забезпечення</p>	<p>Офіційний веб-сайт Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого https://knutkt.edu.ua/ містить інформацію про освітню програму, навчальну, наукову і творчу діяльність, структурні підрозділи, правила прийому, контакти тощо.</p> <p>Для всіх освітніх компонентів ОП розроблено навчально-методичне забезпечення:</p> <ul style="list-style-type: none"> - робочі програми навчальних дисциплін; - методичні рекомендації до виконання курсових робіт/проектів; - дидактичне забезпечення самостійної роботи студентів; - програми всіх видів практик; - програму атестаційного екзамену; - методичне забезпечення атестації. <p>Ключовим інформаційним забезпеченням є бібліотечні електронні ресурси (https://lib.knutkt.edu.ua/), що формуються відповідно до предметної області та тенденцій досліджень за освітньою програмою цієї галузі; надають можливість доступу до періодичних наукових фахових видань, зокрема, Web of Science, Scopus, до баз даних, хмарних сервісів Microsoft.</p> <p>Здобувачі мають доступ до бібліотеки, читального залу, персональних комп'ютерів з доступом Wi-Fi до Інтернету та фондів книгозбірні кафедр, які складаються з особистих зібрань (книжки та відео).</p>

	Функціонує Інституційний репозитарій.
9- Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	-
Міжнародна кредитна мобільність	На основі укладених договорів, які передбачають академічну мобільність із закордонними університетами-партнерами та у рамках програми ЄС Еразмус+
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Згідно наявної акредитації ОП пропонується підготовка іноземців та осіб без громадянства. Процес навчання ведеться українською мовою, тому громадяни інших країн, які володіють українською мовою не нижче рівня B1, можуть отримувати освіту за даною освітньою програмою.

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

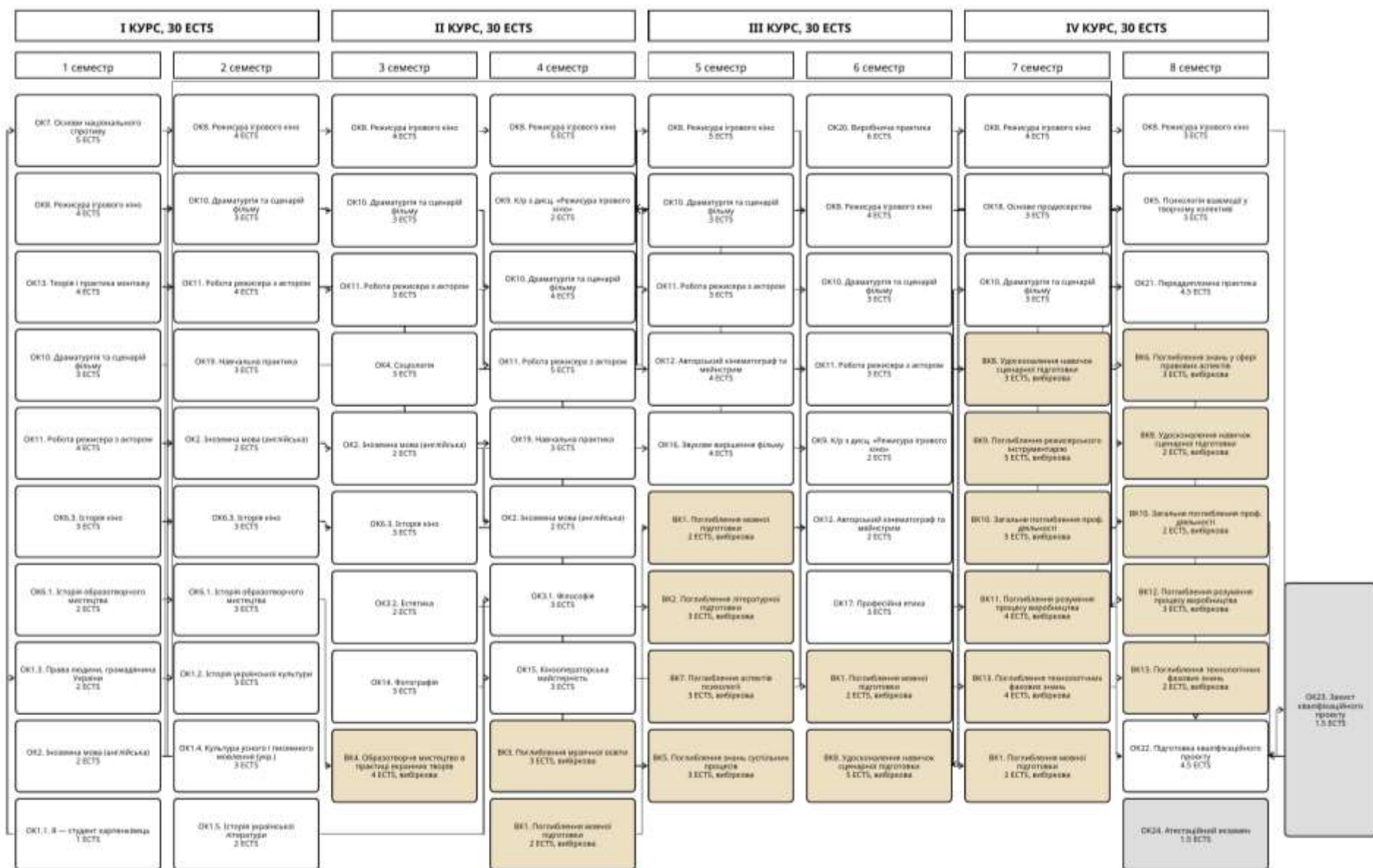
2.1. Перелік освітніх компонентів ОП

Код освітнього компонента	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові роботи/проекти, практики, форми атестації)	Кількість кредитів	Форма підсумкового контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти (ОК) освітньої програми			
ОК1	Українські студії:		
ОК1.1	Я - студент карпенківець	1	залік
ОК1.2	Історія української культури	3	залік
ОК1.3	Права людини, громадянина України	2	залік
ОК1.4	Культура усного і писемного мовлення (українська)	3	залік
ОК1.5	Історія української літератури	2	залік
ОК2	Іноземна мова (англійська)	8	екзамен
ОК3	Філософські студії:		
ОК3.1	Філософія	3	екзамен
ОК3.2	Естетика	2	залік
ОК4	Соціологія	3	екзамен
ОК5	Психологія взаємодії у творчому колективі	3	екзамен
ОК6	Історія мистецтва:		
ОК6.1	Історія образотворчого мистецтва	5	залік
ОК6.2	Історія музики	3	залік
ОК6.3	Історія кіно	9	екзамен
ОК7	Основи національного спротиву	5	залік
ОК8	Режисура ігрового кіно	33	екзамен
ОК9	Курсова робота з дисципліни «Режисура ігрового кіно»	4	захист
ОК10	Драматургія і сценарій фільму	19	екзамен
ОК11	Робота режисера з актором	22	екзамен
ОК12	Авторський кінематограф та мейнстрім	6	залік
ОК13	Теорія і практика монтажу	4	екзамен
ОК14	Фотографія	3	екзамен
ОК15	Кінооператорська майстерність	3	залік
ОК16	Звукове вирішення фільму	4	екзамен
ОК17	Професійна етика. Професійні стандарти поведінки	3	залік
ОК18	Основи продюсерства	3	екзамен
ОК19	Навчальна	6	захист
ОК20	Виробнича	6	захист
ОК21	Переддипломна	4,5	захист
ОК22	Підготовка кваліфікаційного проекту	4,5	захист
ОК23	Захист кваліфікаційного проекту	1,5	
ОК24	Атестаційний екзамен	1,5	екзамен
Разом обов'язкових компонент		180	
Вибіркові компоненти (ВК) освітньої програми (додаток)			
Вибір із запропонованого переліку навчальних дисциплін			
ВК 01	Поглиблення мовної підготовки Іноземна мова (німецька) Іноземна мова (французька) Поглиблений курс іноземної мови (англійська)	6	залік
ВК 02	Поглиблення літературної підготовки Сучасна українська література	3	залік

	Сучасна зарубіжної літератури		
ВК 03	Поглиблення музичної освіти Музика в екранних мистецтвах Авторська музика в аудіовізуальних мистецтвах Музична драматургія фільму	3	залік
ВК 04	Образотворче мистецтво в практиці екранних творів Художник у кіно: візуальний стиль, деталь, символ, екранний образ Теорія кольору на екрані: емоційна символіка, контрасти та домінанти Образотворче мистецтво як джерело візуальних рішень.	4	залік
ВК 05	Поглиблення знання суспільних процесів Політологія Релігієзнавство	3	залік
ВК 06	Поглиблення знання суспільних процесів Право інтелектуальної власності Авторське право та суміжні права	3	залік
ВК 07	Поглиблення розуміння аспектів психології Конфліктологія Психологія сприйняття аудіовізуального фільму	3	залік
ВК 08	Удосконалення навиків сценарної підготовки Специфіка сценарію для анімації та віртуальної реальності. Засади трансформацій літературного тексту у кіномову. Сценарні стратегії неігрового аудіовізуального твору.	10	залік
ВК 09	Поглиблення режисерського інструментарію Режисура візуального образу як драматургічного чинника Методологія візуальної драматургії (кадр, мізансцена) Режисура сценічних постановок для радіо, телебачення, web	5	залік
ВК 10	Загальне поглиблення професійної діяльності Техніки акторської гри у кадрі та поза кадром Режисерські методи роботи на майданчику з актором та не актором Психологія акторської гри: режисер як психолог актора	7	залік
ВК 11	Поглиблення розуміння процесу виробництва Продюсерське мислення в режисерській практиці Режисер і продюсер: креативна співпраця	4	залік
ВК 12	Поглиблення розуміння процесу виробництва Пітчінг як захист творчої концепції проекту Трансмедійність в аудіовізуальному мистецтві Професійне портфоліо кінематографіста	3	залік
ВК 13	Поглиблення технологічних фахових знань Кіно в добу штучного інтелекту Режисура мультимедійних і трансмедійних проєктів Сучасні операторські системи і технічне бачення режисера	6	залік

Вибір із Каталогу курсів			
ВК1-13	Вибір з Каталогу курсів (студент обирає на відповідну кількість кредитів)	60	заліки
Загальний обсяг вибіркового компонента:		60	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		240	

2.2. Логічно-структурна схема освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно»



III. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація здобувачів освітньо-професійної програми «Режисура ігрового кіно» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти здійснюється у формі:

1. атестаційного екзамену;
2. захисту кваліфікаційного проєкту (публічної демонстрації короткометражного дипломного ігрового фільму).

Вимоги до атестаційного екзамену:

Атестаційний екзамен передбачає перевірку досягнення результатів навчання, визначених освітньою програмою. Мета оцінювання теоретичних знань та практичних навичок здобувачів з головних дисциплін блоку професійної підготовки, виявлення рівня готовності майбутніх бакалаврів аудіовізуального мистецтва та медіавиробництва до професійної діяльності. Здобувач має продемонструвати глибину теоретичних знань, проявити аналітичне мислення метою яких є удосконалення практичних навичок необхідних режисеру ігрового кіно.

Вимоги до кваліфікаційного проєкту (короткометражного дипломного ігрового фільму)

Здобувач готує до показу дипломний короткометражний фільм та теоретичну частину до аудіовізуального твору – обґрунтування фільму та етапи його виробництва. Теоретична частина до аудіовізуального твору має переконливо продемонструвати авторське режисерське бачення студента, вміння творчо застосовувати набуті теоретичні знання та інновації у практиці створення власного фільму.

Дипломний короткометражний фільм – творче узагальнення теоретичних знань та практичних навичок з фаху кінорежисури ігрового кіно отриманих за час навчання на бакалавраті.

Фільм має бути створено за власним (чи у співпраці) сценарієм, у творчій співпраці з оператором, звукорежисером та іншими членами знімальної групи, відповідати специфіці короткометражного ігрового кіно та усім належним технічним вимогам, що висуваються до цього виду мистецтва:

- тривалість фільму 10-20 хв.;
- формат екрану – не нижче Full HD;
- формат файлу – H.264.

Здобувач має завчасно перевірити якість зображення та звуку в переглядовому залі, де відбуватиметься публічний показ (державний іспит).

Демонстрація фільму здійснюється відкрито, публічно.

Теоретична частина до аудіовізуального твору – обґрунтування фільму та етапи його виробництва, має містити пакет виробничих документів: логлайн, синопсис, літературний сценарій або трітмент документального фільму, режисерську експлікацію, розкадровку, фотографії акторських проб, локацій інтер'єрів та природи, обґрунтування вибору звукових, музичних, режисерсько-

операторських вирішень, зокрема руху камери, використання об'єктивів, фільтрів, а також постер та кадри з фільму.

У режисерській експлікації має бути наявне режисерське бачення фільму, його концепцію, з розглядом естетичних впливів кінематографічних течій та стилів; власного творчого та виробничого процесів, практичних рекомендацій, знахідок, ризиків і втрат, від задуму до завершеного фільму; комерційне та фестивальне передбачення власної творчої роботи (все, що вимагається на пітчінгах).

Робота має бути оформлена відповідно до вимог академічних текстів, включаючи оформлення бібліографії, правил цитування, таблиць, рисунків, фотографій та додатків.

Теоретична творча робота обов'язково перевіряється на плагіат. Теоретична творча робота не повинна містити академічного плагіату, фабрикації та фальсифікації даних.

Короткометражний фільм та його теоретична частина мають бути виконані з дотриманням усіх вимог законодавства авторського права та/або суміжних прав, академічної доброчесності, мати практичну й художню цінність.

Після захисту завершений проєкт (файл фільму та його теоретична частина) передаються на кафедру для постійного зберігання.

Електронний варіант теоретичної частини роботи перевіряється на антиплагіат і оприлюднюється в Інституційному репозитарії Університету. Паперовий варіант - зберігається на кафедрі впродовж п'яти років.

Виконання освітньо-професійної програми в повному обсязі завершується видачею здобувачу документу встановленого зразка.

**IV. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми
«Режисура ігрового кіно»**

Позначки програмних компетентностей та обов'язкових освітніх компонентів	ОК 1.1	ОК 1.2	ОК 1.3	ОК 1.4	ОК 2	ОК 3.1	ОК 3.2	ОК 4	ОК 5	ОК 6.1	ОК 6.2	ОК 6.3	ОК 7	ОК 8	ОК 9	ОК 10	ОК 11	ОК 12	ОК 13	ОК 14	ОК 15	ОК 16	ОК 17	ОК 18	ОК 19	ОК 20	ОК 21	ОК 22	ОК 23	ОК 24	
ЗК01	+	+	+	+		+	+	+		+	+	+		+	+	+	+	+		+			+	+			+	+	+	+	
ЗК02					+										+	+	+	+	+		+			+						+	
ЗК03														+	+					+		+				+	+	+	+		
ЗК04	+		+					+																							
ЗК05	+	+	+	+		+	+	+	+																						
ЗК06		+						+	+																						
ЗК07	+	+	+	+		+	+		+	+	+	+																			
ЗК08	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+																			
ЗК09	+	+		+									+																		
СК01														+		+			+		+	+			+	+	+		+		
СК02														+	+	+	+												+	+	
СК03														+		+	+			+	+								+	+	
СК04																+		+											+	+	+
СК05																		+			+								+	+	+
СК06																	+		+			+							+	+	+
СК07																+		+		+	+	+							+	+	
СК08															+		+	+		+					+		+	+	+	+	
СК09	+														+								+	+		+	+	+	+	+	+
СК10															+			+		+				+					+	+	
СК11	+														+			+	+		+		+						+	+	
СК12										+		+				+													+	+	+
СК13												+			+			+											+		
СК14															+			+	+						+			+	+	+	
СК15														+			+						+							+	
СК16	+														+		+					+	+	+	+	+			+	+	
СК17															+	+			+					+					+	+	+
СК18														+	+		+	+		+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	
СК19														+	+	+		+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+	+	
СК20														+	+			+	+	+	+	+	+					+	+	+	
СК21																	+					+	+						+		

ВИБІРКОВА ЧАСТИНА ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЇ ПРОГРАМИ

Реалізація здобувачами вищої освіти права на вільний вибір навчальних дисциплін, передбаченого пунктом 15 частини першої статті 62 Закону України «Про вищу освіту», в Київському національному університеті театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого відбувається відповідно до «Положення про порядок забезпечення вільного вибору навчальних дисциплін здобувачами вищої освіти», затвердженого та введеного в дію наказом від 04.07.2023 № 118-Д.

Вибіркова частина навчального плану першого (бакалаврського) рівня вищої освіти складається з переліку запропонованих дисциплін загальної та професійної підготовки або вибору дисциплін із «Каталогу дисциплін вільного вибору». В даних циклах представлені навчальні дисципліни, які спрямовані на розширення та поглиблення загальних та професійних знань у межах обраної освітньо-професійної програми та формування додаткових загальних та спеціальних компетентностей.

Вибір освітніх компонентів із «Каталогу дисциплін вільного вибору» з урахуванням власних потреб та інтересів дозволяє здобувачу поглибити фахові знання та здобути додаткові компетентності, зокрема в межах споріднених спеціальностей галузі знань, та/або ознайомитись із сучасним рівнем наукових досліджень різних галузей знань та розширити й поглибити знання за загальними й спеціальними (фаховими) компетентностями.

Формування індивідуальної освітньої траєкторії здобувачем, в частині вибору освітніх компонентів, здійснюється у другому семестрі першого курсу. Кожен освітній компонент має точку підсумкового (семестрового) контролю.