

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

Інститут екранних мистецтв

Кафедра продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Проректор з науково-педагогічної та
навчальної роботи



Інга ЧХАТАРАШВІЛІ-ПЕТРАШ

«01» вересня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ТЕХНІКА І ТЕХНОЛОГІЇ В КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННІ

рівень вищої освіти	<u>Перший (бакалаврський) рівень</u>
спеціальність	<u>021 – Аудіовізуальне мистецтво та виробництво</u>
освітня програма	<u>Організація кінотелевиробництва</u>

Розробник: Міранков Сергій Юрійович викладач кафедри продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва

Викладач: Міранков Сергій Юрійович викладач кафедри продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва

РПНД розглянуто і затверджено на засіданні кафедри продюсерства аудіовізуального мистецтва та виробництва Інституту екранних мистецтв

Протокол від 28. 08. 2025 №1

Завідувач кафедри _____ Людмила НОВІКОВА

РПНД погоджено з гарантом освітньо-професійної програми

Доцент, заслужений діяч мистецтв України _____ Дмитро ТОМАШПОЛЬСЬКИЙ

28. 08. 2025

Пролонговано:

на 20~~26~~/20~~27~~ н.р.,

Завідувач кафедри _____

(підпис)

(НОВІКОВА Л.Е.)

(ПІ)

, протокол від 28.08.2026 № 1

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____

(підпис)

(_____)

(ПІ)

, протокол від _____. _____.20__ №__

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____

(підпис)

(_____)

(ПІ)

, протокол від _____. _____.20__ №__

на 20__/20__ н.р.,

Завідувач кафедри _____

(підпис)

(_____)

(ПІ)

, протокол від _____. _____.20__ №__

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Форма навчання	
	денна	заочна
Характеристика навчальної дисципліни	Обов'язкова	
Курс	4	4
Семестр	7	7
Кількість кредитів	2	2
Загальний обсяг годин	60	60
Розподіл годин за видами аудиторних занять та самостійної роботи	Лекційні	
	16	2
	Семінарські	
	14	2
	Практичні	
	Індивідуальні	
	Лабораторні	
	Самостійна робота	
	30	56
Вид підсумкового контролю	Іспит	Іспит

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета:

Курс спрямований на формування у студентів комплексного розуміння сучасних технологій кіно- та телевиробництва з акцентом на їх застосуванні в продюсерській діяльності. Особливу увагу приділено вивченню того, як ці технології впливають на організаційні та фінансові аспекти проєктів. Курс допоможе студентам не лише ознайомитися з технічними інноваціями, але й навчить оцінювати їх з точки зору управління бюджетом, часом і ресурсами на всіх етапах створення аудіовізуальних продуктів.

Завдання:

- Оволодіти технологічними процесами з точки зору продюсера: сформувати здатність до планування й управління технологічними ресурсами та процесами під час розробки й виробництва кіно- та телепроєктів.
- Вивчити інтеграцію сучасних технологій у виробничий менеджмент: дослідити, як впровадження нових технологій (віртуальні майданчики, автоматизація постпродакшну, віртуальна реальність) впливає на продюсерські рішення, зокрема на етапах планування бюджету та зйомок.
- Розробити стратегії управління креативними командами: навчитися координувати роботу різних технічних департаментів у межах продюсерських завдань, забезпечуючи ефективну взаємодію та комунікацію між командами.
- Ознайомити студентів із тенденціями та викликами на українському і міжнародному ринках кіно й телебачення, зокрема з технічними й технологічними аспектами виробництва, що впливають на конкурентоспроможність проєктів.
- Розвинути навички оцінки фінансових і технічних ризиків, пов'язаних із впровадженням нових технологій у виробництво, зокрема з точки зору впливу на бюджети та виробничі графіки.
- Ознайомити студентів з індустріальними стандартами і технічними регламентами, що діють у виробництві кіно й телебачення, включаючи стандарти постпродакшн, формати зображення і звуку, розподіл прав та ліцензування.
- Організувати практичні заняття з реальними кейсами, де студенти моделюватимуть продюсерські ситуації, вирішуючи проблеми, пов'язані з впровадженням сучасних технологій у виробництво та управління проєктами.

8. Проаналізувати особливості українського та міжнародного ринків, визначивши, як технологічні рішення впливають на специфіку виробництва та конкурентні переваги аудіовізуального контенту.

Передумови для вивчення: *Базові знання з кінематографії та режисури.*

Очікувані результати навчання (РН) за дисципліною:

ПРН 20. Вільно орієнтується у комп'ютерних можливостях передачі інформації та основах роботи в спеціалізованих, спрямованих на вирішення професійних завдань, програмах.

ПРН 24. Визначає оптимальний склад на кількість учасників творчо виробничого процесу, виходячи з потреб конкретного матеріалу. Чітко визначає творчі завдання. Вміє обирати місце зйомки, техніку та відповідні технології. Володіє методами оформлення виробничої документації.

ПРН 26. Вільно застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви тем	Розподіл годин між видами робіт													
	денна форма							заочна форма						
	усього	у тому числі						усього	у тому числі					
		лекції	семінари				сам. робота		лекції	семінари				сам. робота
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4 курс / 7 семестр:														
Тема 1. Сучасні кінематографічні формати	8	2	2		-	-	4	9	1	1		-	-	7
Тема 2. Віртуальні знімальні майданчики (Virtual Production, LED Volume)	8	2	2		-	-	4	7	-	-		-	-	7
Тема 3. Постпродакшн: кольорокорекція, звук, VFX	8	2	2		-	-	4	7	-	-		-	-	7
Тема 4. CGI, motion capture та інші комп'ютерні технології	8	2	2		-	-	4	7	-	-		-	-	7
Тема 5. Технології у телевиробництві: студійне та прямоефірне виробництво	8	2	2		-	-	4	7	-	-		-	-	7
Тема 6. Мультимедійні платформи і нові носії контенту	8	2	2		-	-	4	7	-	-		-	-	7
Тема 7. Імерсивні технології: VR, AR, 360° відео	8	2	2		-	-	4	7	-	-		-	-	7
Тема 8. Технологічні інновації і майбутнє кіно та телебачення в Україні та світі	4	2			-	-	2	9	1	1		-	-	7
Разом	60	16	14		-	-	30	60	2	2		-	-	56

4. Програма навчальної дисципліни

Тема 1. Сучасні кінематографічні формати

Основні поняття / ключові слова: Формат кадру, роздільна здатність, співвідношення сторін, HDR, RAW, логарифмічний профіль (Log), колірний простір, DCP, 4K/8K, workflow, mastering.

Зміст:

Тема присвячена вивченню сучасних форматів зображення, що використовуються у кіновиробництві. Студенти знайомляться з технічними параметрами, які визначають якість відео – роздільною здатністю, глибиною кольору, частотою кадрів і співвідношенням сторін. Розглядаються особливості зйомки у форматах HD, 2K, 4K, 8K, а також технології HDR (High Dynamic Range) і робота з логарифмічними профілями (S-Log, C-Log, V-Log). Окрему увагу приділено темі RAW-запису, його перевагам і вимогам до зберігання даних. Пояснюється, як вибір формату впливає на постпродакшн, колірну корекцію,

конвертацію та створення цифрового кінопаketу (DCP) для кінотеатрів. Студенти опановують розуміння, як технологічне рішення щодо формату зйомки визначає не лише візуальний стиль, але й бюджет, тривалість виробництва та технічну сумісність з обладнанням.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://www.red.com/learn/red-101/cinema-camera-formats-and-resolutions>

<https://www.studiobinder.com/blog/video-resolution-explained/>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and Practice* (4th ed.). Routledge.
2. Keating, P. (2014). *Hollywood Lighting from the Silent Era to Film Noir*. Columbia University Press.

Додаткова:

3. Wheeler, P. (2018). *Practical Cinematography* (3rd ed.). Routledge.
3. Bacher, L. (2019). *Color Space and Resolution in Digital Cinematography*. Focal Press.

Тема 2. Віртуальні знімальні майданчики (Virtual Production, LED Volume)

Основні поняття / ключові слова: Віртуальний продакшн, LED volume, Unreal Engine, XR (extended reality), motion tracking, previsualization, greenscreen, real-time rendering, camera tracking, інтеграція CGI у реальний простір.

Зміст:

Тема присвячена найновішим технологіям у кіновиробництві – віртуальним знімальним майданчикам, які поєднують реальні декорації з комп'ютерно створеним середовищем у режимі реального часу. Студенти дізнаються про принципи роботи систем Virtual Production, побудову LED volume-студій, використання ігрових рушіїв (Unreal Engine, Unity) для створення фону, а також інтеграцію відстеження камери (camera tracking) для узгодження руху зображення і перспективи. Аналізуються переваги технології – економія часу, контроль освітлення, зменшення витрат на постпродакшн і логістику. Розглядаються світові приклади («The Mandalorian», «1899») та українські спроби впровадження віртуальних студій. Студенти отримують розуміння того, як продюсер планує зйомку у LED volume, координує технічні відділи, керує ризиками та адаптує сценарій до можливостей віртуального середовища.

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Rickitt, R. (2021). *Special Effects: The History and Technique*. Billboard Books.
2. Foster, A. (2022). *Virtual Production Field Guide* (2nd ed.). Epic Games.

Додаткова:

3. Vaz, M. C. (2020). *Industrial Light & Magic Presents: Making of the Mandalorian*. Abrams.
4. Jones, J. (2023). *Virtual Production for Filmmakers: A Complete Guide to LED Volume Filmmaking*. Routledge.

Тема 3. Постпродакшн: кольорокорекція, звук, VFX

Основні поняття / ключові слова: Постпродакшн, кольорокорекція, колірний простір, LUT, mastering, звуковий мікс, Foley, ADR, VFX, композитинг, pipeline постпродакшну, фінальний рендер.

Зміст:

Тема розкриває ключові технологічні етапи поствиробництва аудіовізуального твору після завершення монтажу. Студенти дізнаються, як відбувається кольорокорекція у професійному середовищі (DaVinci Resolve, Baselight), які існують формати кольору (Rec.709, DCI-P3, ACES) та як вони впливають на візуальний результат. Окремо розглядається процес озвучення: шумове оформлення (Foley), перезapis (ADR), звуковий мікс та фінальний мастеринг. Аналізуються інструменти для створення візуальних ефектів (VFX) – композитинг, роторинг, трекінг, keying, CGI-інтеграція (After Effects, Nuke). Пояснюється роль постпродакшн-супервайзера, звукового дизайнера та продюсера у контролі якості та дотриманні термінів. Студенти отримують цілісне уявлення про постпродакшн як комплекс взаємопов'язаних технологічних процесів, що визначають фінальний вигляд і звучання аудіовізуального твору.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>

<https://www.fxguide.com/>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Okun, J. A., & Zwerman, S. (2020). *The VES Handbook of Visual Effects* (3rd ed.). Routledge.

2. Dancyger, K. (2019). *The Technique of Film and Video Editing* (6th ed.). Routledge.

Додаткова:

3. Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television* (3rd ed.). Focal Press.

4. LoBrutto, V. (2018). *The Filmmaker's Guide to Production Design and Postproduction Workflow*. Focal Press.

Тема 4. CGI, motion capture та інші комп'ютерні технології у кіновиробництві

Основні поняття / ключові слова: CGI (computer-generated imagery), 3D-моделювання, motion capture, performance capture, compositing, rendering, motion tracking, animation pipeline, VFX supervisor, цифрові персонажі, віртуальні декорації.

Зміст:

Тема присвячена ролі комп'ютерної графіки у сучасному кіновиробництві. Студенти дізнаються, як створюються тривимірні об'єкти, середовища та персонажі за допомогою CGI-технологій. Розглядаються основні етапи графічного виробництва: моделювання, текстурювання, освітлення, анімація, рендеринг і композитинг. Окремо аналізується технологія motion capture – система захоплення руху акторів для створення реалістичних цифрових образів (приклади: *Avatar*, *Planet of the Apes*, *The Irishman*). Розглядаються також performance capture, facial tracking, та роль штучного інтелекту в автоматизації графічних процесів. У лекції підкреслюється значення CGI для продюсера – планування часу, бюджету, вибір студії, оцінка складності сцени. Студенти зрозуміють, як інтегрувати CGI у загальний workflow фільму та як співпрацювати з VFX-командою для досягнення художніх і технологічних цілей.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://www.autodesk.com/solutions/visual-effects/overview>

<https://www.motioncapturesociety.com/>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Okun, J. A., & Zwerman, S. (2020). *The VES Handbook of Visual Effects* (3rd ed.). Routledge.

2. Birn, J. (2017). *Digital Lighting and Rendering* (3rd ed.). New Riders.

Додаткова:

3. Rickitt, R. (2021). *Special Effects: The History and Technique*. Billboard Books.

Тема 5. Технології у телевиробництві: студійне та прямоефірне виробництво

Основні поняття / ключові слова: Телевізійне виробництво, студійний комплекс, ПТС (пересувна телевізійна станція), багатокамерна зйомка, відеомікшер, графічні системи, live production, broadcast signal, телепродукт, стрімінг, інтеграція звуку і відео.

Зміст:

Тема знайомить студентів із технологічними особливостями телевиробництва – від класичних студійних форматів до сучасних онлайн-трансляцій. Розглядається структура телевізійної студії, функції апаратно-студійного блоку, принципи роботи режисера ефіру, відеомікшера, звукорежисера та освітлювача. Студенти вивчають специфіку багатокамерної зйомки, режисури прямого ефіру, роботи з телесуфлером, титрами, графічними системами та системами телеметрії. Окремо аналізуються принципи побудови телесигналу, стандарти HD-SDI, 4K broadcast, IP-виробництво, а також інтеграція телевізійного контенту у цифрові платформи. Лекція охоплює також питання безпеки, синхронізації і контролю якості при живих трансляціях. Студенти отримують цілісне уявлення про технічну організацію телевізійного процесу та роль продюсера у координації студійної команди.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://www.newtek.com/solutions/live-production/>

<https://www.rossvideo.com/live-production/>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Millerson, G., & Owens, J. (2019). *Television Production* (16th ed.). Routledge.

2. Burrows, T. (2020). *Broadcast Journalism: Techniques of Radio and Television News* (8th ed.). Routledge.

Тема 6. Мультимедійні платформи і нові носії контенту

Основні поняття / ключові слова: OTT (Over-the-top), VOD (Video on Demand), streaming, digital content, мобільне відео, інтерактивність, соціальні медіа, кросплатформність, адаптація контенту, алгоритмічні рекомендації, аналітика глядацької поведінки.

Зміст:

Тема розкриває сучасні тенденції виробництва і розповсюдження контенту для мультимедійних платформ. Студенти дізнаються, як технологічні зміни впливають на структуру аудіовізуального ринку,

формати споживання та нові вимоги до продюсерів. Аналізуються принципи роботи OTT-сервісів (Netflix, Megogo, Amazon Prime Video) та VOD-платформ, механізми алгоритмічного просування контенту і персоналізації рекомендацій. Розглядаються технічні вимоги до створення відео для мобільних пристроїв, соціальних мереж і інтерактивних платформ. Особлива увага приділяється ролі аналітики (engagement, CTR, retention rate) у плануванні виробництва, а також адаптації традиційного телевізійного контенту до цифрового середовища. Студенти навчаться розуміти, як технологічні параметри (формат кадру, бітрейт, тривалість, інтерактивність) впливають на глядацький досвід і монетизацію аудіовізуальних проєктів.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://variety.com/v/streaming/>

<https://www.nielsen.com/insights/>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Lotz, A. D. (2018). *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*. Michigan Publishing.
2. Ulin, J. (2019). *The Business of Media Distribution: Monetizing Film, TV, and Video Content in an Online World*(4th ed.). Routledge.

Додаткова:

3. Tryon, C. (2020). *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*. Rutgers University Press.
4. Doyle, G. (2016). *Digitization and the Media: The Transformation of Communication Industries*. Sage Publications.

Тема 7. Імерсивні технології: VR, AR, 360° відео

Основні поняття / ключові слова: VR (Virtual Reality), AR (Augmented Reality), MR (Mixed Reality), 360° відео, інтерактивний контент, volumetric capture, spatial audio, глядацька присутність, headset, user experience (UX), імерсивне сторітелінг.

Зміст:

Тема знайомить студентів із технологіями, що створюють ефект повного занурення у віртуальне середовище. Розглядаються відмінності між VR, AR і MR, принципи роботи систем 360° відеозйомки та обробки просторового звуку (spatial audio). Пояснюються основні технічні компоненти імерсивного виробництва – камери з круговим охопленням, стабілізація, stitch-програми, рушії Unity та Unreal Engine для побудови інтерактивного простору. Студенти аналізують приклади сучасних VR-фільмів і виставкових проєктів, а також вивчають роль продюсера в організації таких зйомок: вибір технології, бюджетування, тестування користувацького досвіду. Окремо розглядаються перспективи використання AR у журналістиці, освіті, рекламі та культурних інституціях. Лекція формує розуміння того, як імерсивні технології трансформують аудіовізуальне мистецтво і створюють нові способи взаємодії глядача з контентом.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://www.vrfocus.com/>

<https://www.meta.com/experiences/vr/>

<https://unity.com/solutions/vr-ar>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. Arnaldi, B., Guitton, P., & Moreau, G. (2018). *Virtual Reality and Augmented Reality: Myths and Realities*. Wiley-ISTE.
2. Jerald, J. (2016). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. Morgan & Claypool Publishers.

Додаткова:

3. Milk, C. (2020). *The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*. W. W. Norton & Company.
4. Steuer, J. (2018). *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. Journal of Communication Studies.

Тема 8. Технологічні інновації і майбутнє кіно та телебачення в Україні та світі

Основні поняття / ключові слова: Інновації, штучний інтелект (AI), машинне навчання, автоматизація продакшну, хмарні сервіси, блокчейн у кіноіндустрії, віртуальні студії, сталий розвиток, технологічні тренди, міжнародна кооперація.

Зміст:

Тема узагальнює ключові напрями технологічної еволюції у світовій та українській аудіовізуальній індустрії. Студенти аналізують глобальні тенденції: впровадження штучного інтелекту в сценарному

аналізі, монтажі, колорі, генеративну графіку, автоматизацію виробничих процесів через cloud-based платформи та remote production. Розглядається розвиток нових форматів виробництва – віртуальні знімальні майданчики, XR, volumetric capture, інтеграція метасередовищ. Особлива увага приділяється українському контексту: модернізації технічних баз, залученню міжнародних партнерів, створенню кластерів продакшн-сервісу, освітніх програм та інвестиційних можливостей післявоєнного періоду. Лекція спрямована на формування в студентів стратегічного бачення технологічного майбутнього кіно і телебачення – з розумінням, як інновації стають інструментом культурної незалежності, конкурентоспроможності та інтеграції України у світовий медіа-простір.

Мультимедійні матеріали (вільний доступ):

<https://variety.com/v/tech/>

<https://www.hollywoodreporter.com/c/tech/>

<https://www.unesco.org/en/digital-creativity>

Рекомендована література (основна / додаткова):

Основна:

1. *European Audiovisual Observatory* (2024). *Key Trends in European Cinema, Television and VOD*.
2. Tryon, C. (2023). *Media Disrupted: Surviving Pirates, Cannibals, and Streaming Wars*. Routledge.

Додаткова:

3. *UNESCO Global Report* (2022). *Re|Shaping Policies for Creativity – Addressing Culture as a Global Public Good*.
4. Jenkins, H. (2019). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

5. Методи навчання

Форми організації освітнього процесу та методи навчання

Лекції – теоретичний виклад матеріалу з використанням мультимедійних презентацій, відеофрагментів, демонстрацій технічних процесів кіновиробництва.

Семінарські заняття – демонстрація навичок аналізу технологічних процесів, складання знімальних графіків, підготовки технічних завдань, симуляція продюсерських рішень у межах кейсів.

Семінари та дискусії – обговорення сучасних трендів, критичний аналіз технологічних інновацій у контексті українського продюсування.

Майстер-класи і гостьові лекції – зустрічі з представниками індустрії (оператори, продакшн-менеджери, технічні директори), ознайомлення з реальними виробничими кейсами.

Перегляд і аналіз фільмів / програм – спільний перегляд з подальшим аналізом техніко-технологічних і продюсерських аспектів.

Методи навчання, що застосовуються в межах зазначених форм:

- проблемно-орієнтоване навчання;
- кейсовий метод (аналіз творчо-виробничих даних, технічних ризиків, тощо);
- проєктний метод (розробка та захист мініпроєктів);
- дискусійно-діалогічні методи (обговорення, дебати, мозковий штурм);
- практичні вправи та симуляції професійних ситуацій;
- самостійна робота (аналіз джерел, мініаналітика, підготовка презентацій).

6. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання

№	Тема	Завдання	Форма подання	Максимальна кількість балів
4 курс / 7 семестр				
9	Сучасні кінематографічні формати	Порівняльний аналіз двох форматів (4K RAW vs ProRes).	Короткий письмовий звіт	4
10	Віртуальні знімальні майданчики (Virtual Production, LED Volume)	Презентація про принцип роботи віртуального майданчика (на прикладі відомого кейсу).	Презентація	4

№	Тема	Завдання	Форма подання	Максимальна кількість балів
11	Постпродакшн: кольорокорекція, звук, VFX	Аналіз процесу постпродакшну одного фільму (кольор, звук, VFX).	Усна або письмова доповідь	4
12	CGI, motion capture та інші комп'ютерні технології	Приклади CGI / motion capture з описом технологічних етапів.	Презентація	3
13	Технології у телевиробництві: студійне та прямоефірне виробництво	Опис технічної схеми телевізійної студії / прямого ефіру.	Схема / усна доповідь	3
14	Мультимедійні платформи і нові носії контенту	Порівняння 2 платформ (Netflix, YouTube, Megogo) за технологічними параметрами.	Усна доповідь	4
15	Імерсивні технології: VR, AR, 360° відео	Огляд VR або AR-проекту з аналізом технічних рішень.	Презентація	4
16	Технологічні інновації і майбутнє кіно та телебачення в Україні та світі	Есе або короткий прогноз щодо технологічних трендів у кіно та ТБ України.	Письмове есе	4
Разом за семестр (макс.)				30

Критерії оцінювання самостійної роботи

Критерії оцінювання	Кількість балів
1. Відповідність темі завдання: наскільки робота відповідає завданню, повнота розкриття теми.	до 2 балів
2. Глибина аналізу: здатність до критичного мислення, аргументовані висновки, використання прикладів з кіноіндустрії або відповідних джерел.	до 1 балів
3. Креативність та оригінальність: цікаві підходи до подання матеріалу, використання інноваційних інструментів або методів.	до 0,5 балів
4. Оформлення роботи: структурованість, грамотність, якість подачі матеріалу (текст/відео/презентація тощо).	до 0,5 балів

Загальна кількість балів: до 4 балів

(Критерії оцінювання виконання завдань для самостійної роботи реалізуються в нормах оцінок, які встановлюють чітке співвідношення між вимогами до знань, умінь і навичок, які оцінюються, та показником оцінки в балах).

7. Форми проведення контролю та критерії оцінювання

Поточний контроль: включає регулярні опитування, участь у дискусіях на семінарах.

Критерії оцінювання при поточному контролі

Критерії оцінювання	Кількість балів
Знання матеріалу: правильність відповідей, глибина розуміння теми	0-2
Участь у дискусіях: активність, конструктивність висловлювань	0-1
Виконання завдань: якість виконання поточних та домашніх завдань	0,5
Взаємодія з одногрупниками: вміння працювати в команді	0,5

Максимальна кількість балів: 4

Підсумковий (семестровий) контроль – 7 семестр (4 курс)

Форма проведення: екзамен (письмовий / усний)

Орієнтовні питання

1. Яка роль технологій у сучасному кіновиробництві та як вони впливають на продюсерські рішення?
2. Які основні етапи виробничого циклу аудіовізуального твору?
3. Які функції виконують технічні служби та департаменти у процесі зйомок?
4. Які види знімальної техніки використовуються у сучасному кіновиробництві?
5. Як вибір формату зображення впливає на художню і технічну якість твору?
6. Які основні принципи побудови світлової схеми у кіно?
7. Які типи світлотехнічного обладнання застосовуються у виробництві?
8. Які основні методи звукозапису використовуються під час зйомок?
9. У чому полягає роль монтажу у формуванні ритму та структури фільму?
10. Які основні етапи постпродакшну і їх значення у завершенні проєкту?
11. Як технологічні рішення впливають на ефективність виробництва?
12. Які інструменти може використовувати продюсер для контролю технічних процесів?
13. Які сучасні тенденції розвитку українського кіно і телебачення ви можете визначити?
14. Яку роль відіграє матеріально-технічна база у конкурентоспроможності українського виробництва?
15. Як інновації сприяють підвищенню ефективності продакшну?
16. Які основні ризики існують під час технологічного планування проєкту?
17. Схарактеризуйте ключові технології, що вплинули на розвиток кіно і телебачення.
18. Поясніть послідовність етапів препродакшну та їх вплив на фінансове планування.
19. Які програмні та апаратні засоби використовуються для планування бюджету фільму?
20. Опишіть функції продюсера під час координації технічних підрозділів.
21. Які чинники впливають на вибір технічних засобів для зйомок?
22. Які сучасні формати відео і звуку використовуються у виробництві?
23. Назвіть основні інструменти та етапи постпродакшну.
24. Як сучасні технології монтажу, кольорокорекції та звуку змінюють виробничий процес?
25. У чому полягає специфіка телевізійного виробництва порівняно з кіновиробництвом?
26. Які принципи слід враховувати при адаптації контенту для різних платформ?
27. Поясніть технічні особливості сучасних кінематографічних форматів (4K, HDR, RAW).
28. Що таке віртуальний знімальний майданчик (LED Volume) і як він функціонує?
29. Які ключові етапи постпродакшну забезпечують інтеграцію VFX та звуку?
30. Як працюють системи CGI і motion capture у кіновиробництві?
31. Охарактеризуйте основні елементи телевізійного студійного виробництва.
32. Які особливості має організація прямих трансляцій?
33. Як мультимедійні платформи (OTT, VOD, streaming) вплинули на структуру виробництва?
34. Які технологічні параметри є визначальними для мобільного та онлайн-контенту?
35. У чому полягає специфіка VR, AR та 360° відео як форм імерсивного контенту?
36. Як змінюється сприйняття глядача у середовищі VR та AR?
37. Які переваги й обмеження має використання штучного інтелекту у виробництві?
38. Як автоматизація та хмарні сервіси трансформують продюсерську діяльність?
39. Які напрями розвитку технологій є найперспективнішими для української кіноіндустрії?
40. Які проблеми гальмують технічну модернізацію українського виробництва?
41. Як міжнародні стандарти (SMPTE, EBU, Netflix Tech Specs) впливають на український контент?
42. Яким чином технологічні інновації сприяють інтеграції України у світовий аудіовізуальний простір?

Критерії оцінювання при підсумковому контролі

Критерії оцінювання	Кількість балів
Знання теми: глибина і точність відповідей	0-15
Логіка викладу: структурованість і зрозумілість	0-10
Здатність аргументувати: використання прикладів	0-10
Оцінка самостійної роботи: вплив самостійних досліджень на відповідь	0-5

Максимальна кількість балів: 40

8. Розподіл балів, які отримують студенти

За результатами поточного контролю та самостійної роботи									Сума балів
	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	
ПК	3	3	4	4	4	4	3	3	30
СР	4	4	4	3	3	4	4	4	30
ПСК екзамен									40
									100

Шкала відповідності оцінок

Оцінка за стобальною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	Значення оцінки	Рівень компетентності
90 – 100	A	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками	Високий (творчий)
82 – 89	B	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок	Достатній (конструктивно-варіативний)
74 – 81	C	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок	
64 – 73	D	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності	Середній (репродуктивний)
60 – 63	E	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)	
35 – 59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання	Низький (рецептивно-продуктивний)
0 – 34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни	

9. Рекомендована література

1. Brown, B. *Cinematography: Theory and Practice*. 4th ed. – Routledge, 2022. – 386 p.
2. Millerson, G.; Owens, J. *Television Production*. 16th ed. – Routledge, 2019. – 420 p.
3. Holman, T. *Sound for Film and Television*. 3rd ed. – Focal Press, 2010. – 253 p.
4. Dancyger, K. *The Technique of Film and Video Editing*. 6th ed. – Routledge, 2019. – 460 p.
5. Okun, J. A.; Zwerman, S. (eds.) *The VES Handbook of Visual Effects*. 3rd ed. – Routledge, 2020. – 942 p.

6. Mullen, D. *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. – Routledge, 2020. – 304 p.
7. Rabiger, M.; Hurbis-Cherrier, M. *Producing and Directing the Short Film and Video*. 6th ed. – Focal Press, 2020. – 542 p.
8. Ulin, J. *The Business of Media Distribution: Monetizing Film, TV and Video Content in an Online World*. 4th ed. – Routledge, 2019. – 472 p.
9. Lotz, A. D. *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*. – University of Michigan Press, 2018. – 210 p.
10. *American Cinematographer Manual*. 11th ed. – Hollywood: ASC Press, 2023. – 892 p.
(URL: <https://store.ascmag.com/products/ac-manual-11th-ed-hardbound>)