

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.08.2026 14:04:54
Уникальный программный ключ:
sa953a0120d891083f939673078ef1a989dae18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

Филологический факультет

(наименование основного учебного подразделения (ОУП) – разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОСНОВЫ КИНОСЦЕНАРИЯ (ИГРОВОЕ КИНО)

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

52.05.04 ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

СЦЕНАРИСТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Основы киносценария (игровое кино)» входит в программу специалитета «Сценарист кино и телевидения» по направлению 52.05.04 «Литературное творчество» и изучается в 5 семестре 3 курса. Дисциплину реализует Кафедра массовых коммуникаций. Дисциплина состоит из 3 разделов и 3 тем и направлена на изучение принципов и технологий создания сценария игрового фильма — от формирования замысла до написания текста в профессиональном формате, с учётом специфики экранного повествования и требований кинопроизводства.

Целью освоения дисциплины является формирование у обучающихся практических навыков разработки сценарных материалов для игрового кино (от логлайна до поэпизодного плана) и способности выстраивать драматургически целостную, визуально ориентированную историю, готовую к дальнейшей экранизации.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Основы киносценария (игровое кино)» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1 Формулирует совокупность задач для достижения цели в профессиональной области, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; УК-2.2 Разрабатывает план реализации проекта с использованием инструментов планирования; УК-2.3 Осуществляет мониторинг хода реализации проекта, корректирует отклонения, вносит дополнительные изменения в план реализации проекта, уточняет зоны ответственности участников проекта;
ОПК-3	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-3.1 Знает структуру, характеристику, классификацию современных информационных технологий; ОПК-3.2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий; ОПК-3.3 Применяет информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Основы киносценария (игровое кино)» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Основы киносценария (игровое кино)».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	Профессионально-ознакомительная практика; Введение в специальность; Основы экономики и менеджмента;	Преддипломная практика; Основы киносценария (неигровое кино); Основы экранизации и киноадаптации;

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
			Продюсирование для сценаристов;
ОПК-3	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Профессионально-ознакомительная практика; Цифровая и компьютерная грамотность;	Новые форматы визуального контента; Сценарий видеоигр; Прикладное медиапроектирование (творческие мастерские); Основы киносценария (неигровое кино); Основы экранизации и киноадаптации; Искусственный интеллект в профессиональной деятельности; Трансмедийный сторителлинг; Кинооператорское мастерство; Сценарий музыкального видеоклипа; Производство вертикальных коротких видео; Преддипломная практика;

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Основы киносценария (игровое кино)» составляет «3» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			5
Контактная работа, ак.ч	51		51
Лекции (ЛК)	17		17
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	34		34
Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.	39		39
Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.	18		18
Общая трудоемкость дисциплины ак.ч.	ак.ч.	108	108
	зач.ед.	3	3

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы*

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Замысел и концепция: от идеи к сценарной основе	1.1	Формирование идеи и разработка концепции сценария.	этапы рождения идеи: наблюдение, рефлексия, поиск конфликта; отличие идеи от темы и сюжета; формулирование логлайна: критерии ёмкости, ясности и привлекательности; определение жанра и тональности проекта, их влияние на структуру и выбор приёмов; работа с референсами: как анализировать чужие сценарии и фильмы без копирования; выявление целевой аудитории и учёт ожиданий зрителя; способы проверки жизнеспособности идеи (тест на уникальность, актуальность, визуальность); методы генерации идей (мозговой штурм, ассоциативные карты, инверсия клише); разбор примеров успешных логлайнов и концепций известных фильмов; практические задания: сформулировать 3–5 логлайнов на разные темы, выбрать один и развернуть в концепцию на 1 страницу, составить карту референсов по жанру и визуальному стилю.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Драматургическая структура и сценарное письмо для игрового кино	2.1	Построение структуры сценария и работа с текстом в индустриальном формате.	трёхактная структура как базовый каркас: функции актов, логика переходов, поворотные точки; роль сквозного конфликта и нарастания напряжения; специфика построения кульминации и развязки в игровом кино; работа с подсюжетами: как они усиливают основную линию и раскрывают персонажей; сценарная запись: стандарты форматирования (шрифты, отступы, блоки «ИНТ./НАТ.», «ПЕРСОНАЖ», «ДИАЛОГ», «ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЯ»), баланс визуала и текста; описание действия: лаконичность, точность, образность, избегание режиссёрских указаний; диалог как инструмент раскрытия конфликта и характера; типичные ошибки начинающих (избыточная экспозиция, «говорящие головы», предсказуемые повороты) и способы их устранения; инструменты планирования (битовый лист, сюжетная доска, карточки сцен); разбор фрагментов профессиональных сценариев с акцентом на структуру и стиль записи; практические задания: написать поэпизодный план на 12–15 сцен, оформить 1–2 сцены по индустриальному стандарту, переписать экспозиционный отрывок в событийную форму.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Работа над сценарием в команде и подготовка к производству	3.1	Редактура, защита сценария и адаптация к условиям производства.	виды редактуры: саморедактирование, редакторская правка, коллективная работа в сценарной группе; критерии качественной правки (логика, ритм, мотивация, визуальная выразительность); как воспринимать и обрабатывать обратную связь от продюсеров и режиссёров; защита сценария: питчинг, презентация концепции, ответы на типичные вопросы; адаптация сценария под производственные ограничения (бюджет, локации, количество персонажей, хронометраж); специфика работы с правами и источниками: адаптация литературных произведений, ремейков, реальных историй; правовые и этические аспекты: авторские права, согласование образов, маркировка чувствительных тем; индустриальный контекст: стадии разработки проекта (заявка, тритмент, первый драфт, финальный драфт), роль сценарного супервайзера; кейс-стади: разбор реальных сценариев на разных стадиях (от заявки до финального драфта), анализ изменений и их причин; практические задания: подготовить питч на 3 минуты для своего проекта, написать сценарную заявку (1–2 страницы) и тритмент (5–7 страниц), отработать 1 сцену с учётом бюджетных ограничений (минимум локаций и персонажей).	ЛК, СЗ

* - заполняется только по ОЧНОЙ форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Семинарская	Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.	
Для самостоятельной работы	Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Фридрихсон, А. И. Живой сценарий. Ремесло кинодраматурга. в 3 кн. Кн. 2. Учебное пособие / А.И. Фридрихсон, М.А. Касаточкина. - Москва : Флинта, 2019. - 47 с. - ISBN 978-5-9765-1510-9. - Текст: электронный.
<https://ibooks.ru/bookshelf/337937/reading>

2. Евтеева, И. В. Кинодраматургия и строение фильма : учебное пособие / И. В. Евтеева. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2023. — 292 с. — ISBN 978-5-507-46378-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/316094>

Дополнительная литература:

1. Мастерство кинодраматурга : учебное пособие / А. А. Ганшина, И. А. Ефимова, А. А. Тугарева [и др.] ; П. М. Степановой. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2021. - 170 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - ISBN 978-5-94760-491-7. - Текст : электронный.
https://elib.gikit.ru/books/pdf/2021/Uchebnaja%20literatura/Masterstvo_kinodramaturga_UP_2021.pdf

2. Митта, А. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому... [Текст] / А. Митта. - 2-е изд., перераб. и доп. - Москва : АСТ, 2019. - 469 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН <https://mega.rudn.ru/MegaPro/Web>
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>
- ЭБС «Юрайт» <http://www.biblio-online.ru>
- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru
- ЭБС «Знаниум» <https://znanium.ru/>

2. Базы данных и поисковые системы

- Sage <https://journals.sagepub.com/>
- Springer Nature Link <https://link.springer.com/>
- Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>
- Научометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Основы киносценария (игровое кино)».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

РАЗРАБОТЧИКИ:

-------	-------	-------

Должность

Подпись

Петрова С.А.

Фамилия И.О

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой

-------	-------	-------

Должность

Подпись

Барабаш В.В.

Фамилия И.О

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Доцент

-------	-------	-------

Должность

Подпись

Петрова С.А.

Фамилия И.О