

Форма опису програми екзамену
Затверджено на засіданні кафедри інформаційних комунікацій
Протокол № 7 від «17» квітня 2024 року

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка	
Кафедра інформаційних комунікацій	
ПРОГРАМА ЕКЗАМЕНУ з дисципліни «Теорія та історія екранних мистецтв»	
Курс	1 курс
Освітній рівень	Перший (бакалаврський)
Спеціальність	021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
Формат	Дистанційний
Форма проведення: письмова / усна / комбінована	комбінована письмово дати розгорнуту змістовну відповідь на два теоретичні питання та усно розкрити тему: «Мої відкриття під час проходження курсу»
Тривалість проведення:	30 хв. на написання теоретичних питань. 5 хв. на виступ з презентацією
Максимальна кількість балів:	40 балів Розгорнута усна відповідь на два теоретичні питання – 20 балів; Виступ (презентація) на тему: «Мої відкриття під час проходження курсу» – 20 балів.
Критерії оцінювання:	Критерії до підготовки презентації на іспит: Створіть виступ хронометражем 5 хвилин. Виступ має включати в себе наступне: 10 відкриттів, які ви зробили протягом курсу - 3 відкриття, які ви зробили про себе особисто під час проходження курсу. - 1 питання, яке залишилося для вас без відповіді і ви будете продовжувати шукати на нього відповідь. Підготуйте презентацію, яка буде ілюструвати ваш виступ. За результатами письмової та усної відповіді: 36-40 балів – «відмінно»: змістовні відповіді на теоретичне питання та якісний виступ, підтверджений презентацією із змістовно дібраними іконографічним матеріалом, глибокий фаховий аналіз (не менше 90% потрібної інформації); 30-35 балів – «добре»: достатньо змістовні і з незначними помилками відповіді на теоретичне питання та недостатньо якісний виступ, підтверджений презентацією із не дуже змістовно дібраними іконографічним матеріалом, неглибокий фаховий аналіз (не менше 75% потрібної інформації); 25-29 балів – «задовільно»: неповні і з помилками

	<p>відповіді на теоретичне питання та виступ, підготовлений з поверховим аналізом роботи , відсутність фахового аналізу (не менше 60% потрібної інформації);</p> <p>1-24 балів – «незадовільно»: недостатні і незадовільні, з суттєвими помилками відповіді на теоретичне питання та виступ , підготовлений без презентації (менше 60% потрібної інформації).</p>
Перелік допоміжних матеріалів:	Програма, таблиця оцінювання знань студентів, ЕНК
Орієнтовний перелік питань:	<p>Питання до іспиту.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поняття «екран» і екранні мистецтва. Види і значення для життєдіяльності людства. 2. Що було предтечою всіх екранних мистецтв і як, де і коли зародилася ця форма візуального мистецтва. 3. Які концептуальні ідеї майбутнього екранних мистецтв описані в книзі Альбера Робіда «Двадцять століття. Електричне життя». Що він передбачив? 4. Дайте визначення поняттю «кінематограф»? Де, коли і чому він виник. 5. Кого прийнято вважати винахідниками кінематографа у світі, з чим пов'язана ця історична подія і хто в Україні винайшов кіноапарат. 6. Назвіть основні тенденції, що проявлятимуться протягом всієї історії екранного мистецтва. В яких жанрах кінематографу вони реалізуються і назвіть імена світових основоположників цих жанрів. 7. Перерахуйте жанри художнього і документального кіно. 8. Чим відрізняються поняття «анімація» і «мультиплікація». Назвіть види і підвиди анімації. 9. Відео- арт як вид екранного мистецтва. В чому сенс цього виду мистецтва. 10. Який винахід стародавнього світу був предтечою телебачення і в чому полягала унікальність цієї технології. 11. Як цифрові технології впливають на екранні мистецтва. Які жанри нових екранних мистецтв народилися завдяки технологіям. 12. Назвіть жанри відеоігор і інтерактивних медіа. В чому революційний внесок Сігеру Мірамотов розвитку цифрових видів екранного мистецтва. 13. Які поради ведучого Анатолія Бондаренко ви визначили для себе як найголовніші. 14. Якими є ключові тенденції розвитку сучасних екранних мистецтв. 15. Що є основною складовою твору екранного мистецтва? Що таке кінофраза? 16. Перерахуйте основні типи освітлення. 17. Що таке фокус і які бувають види фокусів. 18. Поняття мізансцена і її значення в роботі ведучого

	<p>телевізійних програм.</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Що таке композиція кадру і її види. 20. В чому різниця між кутом зору камери і точкою зору. Назвіть види означених значень. 21. Дайте визначення поняття «плану». Перерахуйте види. Що є мірою крупності плану. 22. Монтаж, його функції. Що таке внутрішньо кадровий монтаж. 23. Назвіть типи візуальних кодів і їх значення для екранних мистецтв. 24. Дайте визначення поняттю «Цифрові технології» і їхньому впливу на екранні мистецтва. 25. Назвіть основні віхи історії розвитку доповненої реальності і віртуальної реальності. 26. Що таке віртуальна реальність і чим вона відрізняється від доповненої. 27. Які перспективи кінематографу нас очікують у зв'язку з розвитком цифрових технологій. 28. Перерахуйте типи емерсивних взаємодій, які стали можливим завдяки розвитку технологій. 29. Назвіть телевізійні медіа групи України і основні іміджеві проекти каналів-флагманів. 30. Які радіо формати перешли на ТВ. 31. Коли і чому на телебаченні з'явилася політика. Які політичні шоу були популярними в українському медіа просторі. Назвіть ведучих цих проектів. 32. Як і за рахунок чого медіа стає галуззю економіки. Чому ця галузь є однією із найприбутковіших. 33. В чом різниця між кабельними мережами і стрімінговими платформами. 34. Назвіть проекти та їх ведучих, які відносяться до періоду золоті епохи українського телебачення. 35. Основні проблеми українського телебачення періоду до початку повномасштабного вторгнення. 36. Назвіть основні етапи аудіовізуального виробництва і спеціалістів, які забезпечують реалізацію цих етапів. 37. Чому сценарій являється основою аудіовізуального твору. Які етапи створення сценарію ви знаєте. 38. Основні відмінності між сценарієм кіно, телевізійного проекту чи комп'ютерної гри.
Екзаменатор	Мажара А.В.