

Міністерство культури та інформаційної політики України  
Комунальний заклад  
«Дніпропетровський фаховий мистецько-художній коледж культури»  
Дніпропетровської обласної ради»

**ПРОГРАМА ТВОРЧОГО КОНКУРСУ  
з виявлення даних в аудіовізуальній сфері**

Для здобуття фахової передвищої освіти на ОР «Фаховий молодший бакалавр»  
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»  
Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво і виробництво»  
Освітня програма «Кінотелемистецтво, анімація та мультимедійний дизайн»

Дніпро 2023

Мета випробування з виявлення даних в аудіовізуальній сфері полягає у виявленні у вступника передумов до отримання знань та вмінь, здатності вирішувати спеціалізовані завдання та розв'язувати практичні проблеми у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва, що передбачають застосування системи методів теорії, історії аудіовізуального мистецтва та виробництва.

**Абітурієнт повинен вміти:**

- створювати базові художні концепції у творчій роботі під час виконання типового творчого завдання.
- володіти різноманітними технічними засобами для виконання типового творчого завдання.

**Типове завдання №1** Тематичний відеосюжет, відповідно до запропонованої теми, створений за допомогою мобільного телефону, камери, або інших гаджетів. Сюжет може бути різний за характером. До відеосюжету додається коротке текстове пояснення: ідея, робочий заголовок сюжету, коротке викладення змісту. Тривалість відео – до 3 хвилин.

Теми сюжету на вибір абітурієнта: «УКРАЇНА», «ДНІПРО», «КОХАННЯ», «ЮНІСТЬ», «МІЙ НАСТРІЙ», «МОЇ ДРУЗІ», «МІЙ ДЕНЬ».

**Типове завдання №2** Тематичний аудіосюжет, відповідно до запропонованої теми, створений за допомогою мобільного телефону, камери, або інших гаджетів. Аудіосюжет може бути виконаний як подкаст, інтерв'ю, монолог, репортаж, аудіозамальовка тощо.

Тривалість запису – до 3 хвилин.

Теми сюжету на вибір абітурієнта: «УКРАЇНА», «ДНІПРО», «КОХАННЯ», «ЮНІСТЬ», «МІЙ НАСТРІЙ», «МОЇ ДРУЗІ», «МІЙ ДЕНЬ».

**Типове завдання №3** Створити зрозумілу міні-історію у розкадруванні. Обрати будь-яку із запропонованих тем:

- «Людина знаходить гаманець»
- «Собака та господар»
- «Зламалась маршрутка»

Завдання: Зробити розкадрування від 9 до 36 кадрів. Гармонійно закомпонувати елементи як у середині кожного стоп-кадру, так і відносно формату. Пропорція кадру – 16:9, на форматі komponується 9 кадрів (3 горизонтально, 3 вертикально). Кадри повинні бути пронумеровані, допускається короткий підпис-пояснення. Кольорова гамма: чорно-біла, додатковий колір (не більше одного) на вибір абітурієнта. Матеріал: папір, туш, олівці, перо, пензлі, лінери, акварель, гуашь, або графічні редактори (діджитал-виконання).

**Абітурієнт виконує** одне з трьох типових завдань за власним вибором й надає виконане візуальне завдання приймальній комісії.

**Робота (типове завдання №1, типове завдання №2) виконується** до іспиту та надається приймальній комісії, вона повинна бути актуальною та виконаною спеціально для вступної кампанії. Типове завдання №1, №2 надається приймальній комісії не пізніше ніж за 24 години до початку іспиту.

**Робота (типове завдання №3) виконується під час іспиту.** Термін виконання – 3 астрономічні години (120 хвилин). Якщо вступний екзамен проходить в форматі онлайн абітурієнт повинен розмістити камеру так, аби було видно його та виконану екзаменаційну роботу.

**Обговорення** роботи з абітурієнтом, та обґрунтування власних рішень відбувається під час іспиту відповідно до графіка розробленого приймальною

комісією. Абітурієнт має 5 хвилин на доповідь про роботу та 5 хвилин для відповіді на питання від екзаменаційної комісії.

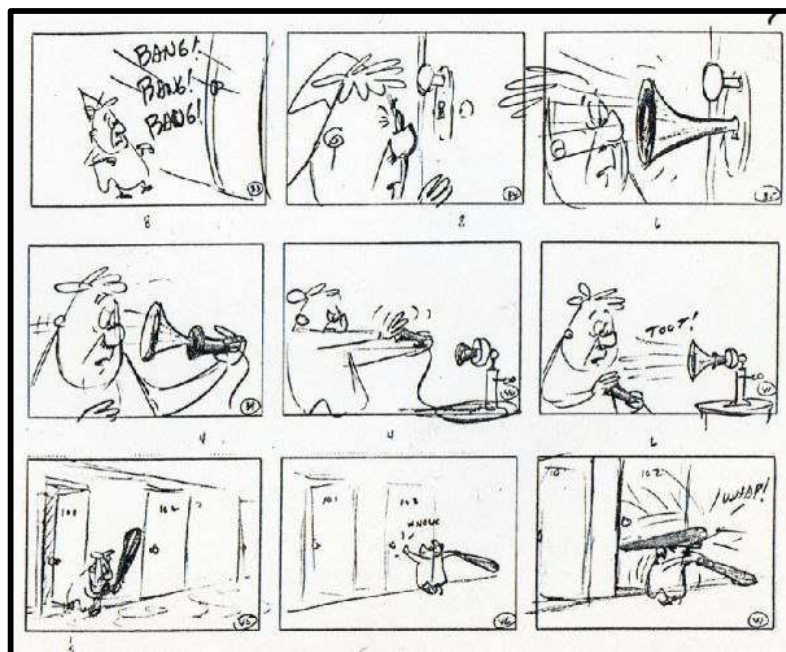
**Під час іспиту** забороняється користуватися електронними пристроями, крім тих, що забезпечують участь абітурієнта в іспиті, якщо він відбувається в онлайн-режимі.

**Критерії оцінювання.** Оцінювання відбувається за шкалою 100-200 балів, з кроком в один бал. Нарахування балів відбувається за 4 критеріями, кожен з яких має максимальну оцінку - 25 балів. Максимальна кількість балів, яку можна отримати за творчий конкурс - 100.

1. 25 балів – Ідея, відповідність змісту матеріалу ідеї, послідовність та логічність викладу, інформаційне-комунікаційне наповнення змісту;
2. 25 балів – Новизна, оригінальність, актуальність, креативність;
3. 25 балів – Композиційна побудова, використання художніх засобів, творчі підходи при викладені матеріалу;
4. 25 балів – Володіння технічними прийомами, навички роботи з гаджетами, вміння використовувати технічні засоби для реалізації ідеї.

# ПРИКЛАДИ ВИКОННЯ

## Типового завдання №3



*Приклад компонування кадрів на форматі*



*Приклад розкадрування (історії)*

<p>1</p>  <p>MARCELINE: "WHAT IS IT ABOUT 'HENCHMAN FOR LIFE' THAT YOU DON'T UNDERSTAND?"</p>	<p>2</p>  <p>HENCHMAN: "OH, COME ON!"</p>	<p>3</p>  <p>FINN: "DUDE! IT'S MARCELINE THE VAMPIRE QUEEN!"</p>
<p>4</p> 	<p>5</p>  <p>HENCHMAN: "CAN'T YOU FIND THE COMPASSION?"</p>	<p>6</p>  <p>"TO RELEASE THIS POOR OLD BODY?"</p>
<p>7</p>  <p>MARCELINE: "HENCHMAN FOR LIFE" MEANS</p>	<p>8</p>  <p>"HENCHMAN FOR LIFE!"</p>	<p>9</p>  <p>FINN: "YOU STILL TERRIFIED OF VAMPIRES?"</p>
<p>10</p>  <p>JAKE: "NO... I'M NOT"</p>	<p>11</p>  <p>MARCELINE: "FALL ON THE GROUND FOR ME!"</p>	<p>12</p>  <p>HENCHMAN: "YES MISTRESS"</p>

Приклад розкадрування (історії з описом)