

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Методика проектирования авторского  
произведения»**

Наименование ОПОП: Режиссер анимации и компьютерной графики

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 18,3 час.

самостоятельная работа: 53,7 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
доклад	8
посещение лекционных занятий ,активная работа	8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	8

Рабочая программа дисциплины «Методика проектирования авторского произведения» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер анимации и компьютерной графики» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

Ефимова О.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Дележа Е.М., профессор кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

Целью изучения дисциплины «Методика проектирования авторского произведения» является овладение знаниями об особенностях организации научного проекта в области цифровых медиа и анимации, освоение практических методов и приемов проведения научных исследований, научного поиска, анализа, экспериментирования, обработки данных, получения обоснованных эффективных решений с использованием информационных технологий; получение навыков для создания научных статей, докладов, научных исследований, с учётом современных научных проблем в процессе выдвижения собственных идей и концепций.

### Задачи дисциплины:

1. формирование представлений и знаний об этапах подготовки научной работы;
2. выработка навыков по формулированию и написанию актуальности, научной новизны, научных положений, практической значимости, достоверности результатов и другое;
3. овладение навыками определения и постановки проблемы исследования, выбора темы для научного исследования, а также выполнения информационного поиска по теме исследования;
4. формирование навыков работы с научными источниками и библиографическими базами;
5. освоение теоретических знаний, отражающих современный уровень развития новых медиа и анимации и тенденции их развития;
6. приобретение профессиональной компетентности в отношении многообразия, имеющихся подходов в области новых медиа и анимации.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

*нет предшествующих дисциплин*

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:  
Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Профессиональные компетенции

**Вид деятельности:** художественно-творческий.

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию проектов анимационного фильма.

ПК-1.1 — Формулирует собственную художественную идею по созданию анимационного фильма, оценивает актуальность нового проекта, его художественную ценность и востребованность на рынке.

**Знает:** особенности восприятия интерактивного художественного пространства, выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, мировые тенденции развития мультимедиа

**Умеет:** сформулировать собственную художественную идею

**Владеет:** навыками анализа российских и зарубежных источников информации в профессиональной сфере

**Вид деятельности:** художественно-творческий.

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию проектов анимационного фильма.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки анимационного фильма, разрабатывает режиссерский сценарий.

**Знает:** жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта

**Умеет:** создать драматургическую конструкцию мультимедийного проекта, определить драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта

**Владеет:** навыками работы с режиссерским сценарием

## 2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 18,3 час.

самостоятельная работа: 53,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	8	8
Практические	8	8
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	49,5	49,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,7</b>

### 2.2. Содержание учебной дисциплины

#### Тема 1. Новые технологии. Разнообразие форм

Специфика работы в зависимости от жанра анимационного фильма.

#### Тема 2. Этапы разработки концепции и планирования

Методы разработки анимационного фильма. Изобразительная и звуковая стилистика.

Методы разработки анимационного фильма

#### Тема 3. Деятельность режиссера по созданию анимационного фильма

Взаимодействие режиссера с другими членами команды. Особенности драматургии анимационного произведения

#### Тема 4. Создание Питч-документа

Особенности питчинга проекта авторского или коммерческого анимационного фильма

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Новые технологии. Разнообразие форм	1	0	0	1	0	0	2
2	Этапы разработки концепции и планирования	1	0	0	1	0	0	2
3	Деятельность режиссера по созданию анимационного фильма	2	0	0	2	0	0	4
4	Создание Питч-документа	4	0	0	4	0	0	8
	<b>ВСЕГО</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Методика проектирования авторского произведения» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	0,75
2	Создание интерактивного мультимедийного произведения (ИМП) как творческий процесс	0,75
3	Создание режиссерского сценария	1,5
4	Метод действенного анализа в интерактивном художественном произведении	1,5
5	Виды интерактивности и типы человеческих взаимоотношений в виртуальном интерактивном художественном пространстве	1,5

### 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Методика проектирования авторского произведения».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	8

посещение лекционных занятий ,активная работа	8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	8

### **6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)**

Входной контроль отсутствует.

### **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Темы докладов:

1. Анимация. Ее область применения в современной рекламе.
2. Компьютерная анимация и «ручная» анимация.
3. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме
4. Специфика режиссуры анимации
5. Проявления анимации в гипертекстовых структурах кино
6. Виды компьютерной анимации
7. Особенности трансформационной анимации
8. Художественный стиль и дизайн анимации
9. Особенности покадровой анимации
9. Особенности рисованной мультипликации
10. Особенности ротоскопирования
11. Особенности песочной анимации
12. Кукольная (объемная) анимация, её структура и особенности
13. Компьютерная анимация как вид мультипликации
14. Шейповая анимация и её особенности
15. Язык программируемой анимации
16. Создание образа персонажа в анимационном фильме
17. Двухмерная анимация и её особенности
18. Особенности анимационного творчества в современной культуре и искусстве
19. Анимация как часть современной визуальной культуры
20. Цифровые медиа и анимация

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Перечень теоретических вопросов к зачету в 8 семестре:

1. Анимация. Ее область применения в современной рекламе.
2. Компьютерная анимация и «ручная» анимация.
3. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме
4. Специфика режиссуры анимации
5. Проявления анимации в гипертекстовых структурах кино
6. Виды компьютерной анимации
7. Особенности трансформационной анимации
8. Художественный стиль и дизайн анимации
9. Особенности покадровой анимации
9. Особенности рисованной мультипликации
10. Особенности ротоскопирования
11. Особенности песочной анимации
12. Кукольная (объемная) анимация, её структура и особенности
13. Компьютерная анимация как вид мультипликации
14. Шейповая анимация и её особенности
15. Язык программируемой анимации
16. Создание образа персонажа в анимационном фильме
17. Двухмерная анимация и её особенности

18. Особенности анимационного творчества в современной культуре и искусстве
19. Анимация как часть современной визуальной культуры
20. Цифровые медиа и анимация

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
посещение лекционных занятий ,активная работа	4	8	32
Обязательная самостоятельная работа			
доклад	19	2	38
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно



## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### **7.1. Литература**

1.

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1.

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

Adobe Creative Suite

Adobe Premiere Pro

Cinema 4D Studio

Autodesk 3D Studio Max

### **7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

### **7.5. Материально-техническое обеспечение**

<b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы. Прежде всего, при изучении такой дисциплины как «Методика проектирования авторского произведения», следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «Анимация», «Особенности ротоскопирования», «Цифровые медиа и анимация» и другие. Важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе. Помимо освоения понятийного аппарата, студенты должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. А так как подавляющее большинство проектов – англоязычные, очень важным фактором для глубокого понимания дисциплины становится знание английского языка.

Немаловажное значение имеет также ознакомление обучаемых с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении лекций студенты должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.