

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

«Драматургия анимационного фильма»

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 290,5 академ. час. / 8 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 123,7 час.

самостоятельная работа: 166,8 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческих заданий	6,7,8
посещение занятий	6,7,8
тест	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
зачет с оценкой	7
экзамен	8

Рабочая программа дисциплины «Драматургия анимационного фильма» 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):

Ефимов В.Д., доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации кафедры

Рецензент(ы):

Егоров Д.В., доцент кафедры драматургии и киноведения

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:

овладение основами сценарного мастерства в сфере анимационного кино; формирование комплекса знаний о тенденциях, традициях, новшествах драматургии современного экранного искусства.

Задачи дисциплины:

1. Теоретическое осмысление новшеств драматургии современного анимационного фильма.
2. Изучение особенностей создания сценария анимационного фильма, жанровой системы современного анимационного искусства.
3. Приобретение практических навыков создания сценариев анимационного фильма.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Теория и практика монтажа анимационного фильма

Пластика и пантомима

Мастерство актера

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.3 — Применяет для воплощения авторского замысла разнообразные средства художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

Знает: особенности драматургии анимационного фильма

Умеет: применять знания особенностей создания драматургии анимационного аудиовизуального произведения для воплощения авторского замысла

Профессиональные компетенции

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: особенности драматургической конструкции различных жанров анимационного кино

Умеет: определить драматургическую конструкцию анимационного фильма

Владеет: навыками создания сценариев анимационного фильма

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 290,5 академ. час. / 8 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 123,7 час.

самостоятельная работа: 166,8 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	6
зачет с оценкой	7
экзамен	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	8	Итого
Лекции	0	0	0	0
Практические	32	32	48	112
Консультации	2	2	2	6
Самостоятельная работа	33,5	29	58	120,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	33,5	46,3
Итого	71,7	71,6	141,5	284,8

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Движущееся изображение как первооснова кинематографического искусства

Изображение. Кадр. План. Композиция кадра. Мизансценирование. Специальные кинематографические средства. особенности драматургии анимационного фильма.

Тема 2. Заявка

Важность создания зявки при создании АВП. Определение драматургической конструкции анимационного фильма.

Тема 3. Образ времени, места и обстоятельств

Время физическое и время художественное. Драматургическая функция пространства. Двухмерное и трехмерное пространство в анимации.

Тема 4. Жанровое многообразие анимации

Фильм — сказка. Лирическая миниатюра. Фантастика. Юмористическая сценка. Особенности драматургической конструкции различных жанров анимационного кино. Философская притча. Музыкальный фильм.

Тема 5. Образ героя, высказывание, сверхзадача

Мотивировка героя, характер, приемы драматургии.

Тема 6. Драматургия. Подготовка к событию. Кульминация

Комплексная драматургическая модель современной анимации. Образ четырехмерного пространства. Художественные приемы визуализации нефизической реальности. Кульминация. Фабула. Катарсис

Тема 7. Время и пространство в анимационном кино

Время физическое и время художественное. Драматургическая функция пространства. Двухмерное и трехмерное пространство в анимации.

Тема 8. Темп и ритм

Ритм в структуре литературного сценария. Художественные приемы построения ритмики в литературном сценарии. Динамика в структуре литературного сценария. Управление динамикой в литературном сценарии.

Тема 9. Стилиевые особенности литературного сценария для анимации

Возможности крупного и общего планов в анимационном кино. Особенности создания сценариев анимационного фильма Первичность изображения в анимационном кино. Отличия литературного сценария анимационного фильма от литературного сценария игрового фильма.

Тема 10. Музыка и голос

Способы сочетания изображения и звука. Речевая характеристика образа.

Тема 11. Экранизация

Переложение в форму киносценария литературной основы.

Сказка, басня, стихотворение, эпос, притча.

Тема 12. Фантазия и трансформация в анимации.

Описание нефигуративного звуко-музыкального образа.

Тема 13. Жест, деталь, рифма, интонация в анимационном кино

Детали персонажа, места действия, жесты, интонации и их роль в сценарии 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	Движущееся изображение как первооснова кинематографического искусства	0	0	0	8	0	0	8
2	Заявка	0	0	0	8	0	0	8
3	Образ времени, места и обстоятельств	0	0	0	8	0	0	8
4	Жанровое многообразие анимации	0	0	0	8	0	0	8
5	Образ героя, высказывание, сверхзадача	0	0	0	8	0	0	8
6	Драматургия. Подготовка к событию. Кульминация	0	0	0	8	0	0	8
7	Время и пространство в анимационном кино	0	0	0	8	0	0	8
8	Темп и ритм	0	0	0	8	0	0	8
9	Стилевые особенности литературного сценария для анимации	0	0	0	12	0	0	12
10	Музыка и голос	0	0	0	8	0	0	8
11	Экранизация	0	0	0	8	0	0	8
12	Фантазия и трансформация в анимации.	0	0	0	8	0	0	8
13	Жест, деталь, рифма, интонация в анимационном кино	0	0	0	12	0	0	12
	ВСЕГО	0	0	0	112	0	0	112

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Драматургия анимационного фильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Движущееся изображение как первооснова кинематографического искусства».	8

2	Тема: «Заявка».	8
3	Тема: «Образ времени, места и обстоятельств».	8
4	Тема: «Жанровое многообразие анимации ».	8
5	Тема: «Образ героя, высказывание, сверхзадача».	8
6	Тема: «Драматургия. Подготовка к событию. Кульминация».	8
7	Тема: «Время и пространство в анимационном кино».	8
8	Тема: «Темп и ритм».	8
9	Тема: «Стилевые особенности литературного сценария для анимации».	12
10	Тема: «Музыка и голос».	8
11	Тема: «Экранизация».	8
12	Тема: «Фантазия и трансформация в анимации. ».	8
13	Тема: «Жест, деталь, рифма, интонация в анимационном кино».	12

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 «Драматургия анимационного фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческих заданий	6,7,8
посещение занятий	6,7,8
тест	6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	7
зачет	6
экзамен	8

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль проводится в виде устного опроса (беседы) в ходе первого занятия по дисциплине. Перечень вопросов:

1. Диалог и монолог в сценарии фильма
2. Заявка и синопсис
3. Основные формы сценарной записи.
4. Сюжет.
5. Фабула.

6. "Авторское кино" и жанровый кинематограф
7. Мотивация и сверхзадача

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

В течении 6 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1 Заявка

Написание авторской заявки на анимационный фильм.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 2 Диалог

Написание диалога для эпизода на выбор: на основе литературного материала, авторского материала или прописать диалог для будущего проекта.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 3 Жанры

Создание сценария этюда анимационного фильма 1-3 минуты в предложенных мастером жанрах.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

В течении 7 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 4 Сверх задача. Синопис

Проработка заявки и написание синописа будущего проекта анимационного фильма.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 5 Образ героя

Создание проекта образа героя.

Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 6 Время, место, обстоятельства

Проработка предложенной в Задании 1 или нового проекта заявки анимационного фильма в полноценный сценарий и работа со временем, местом и обстоятельствами. Работа в парах. Проверка и анализ. Возможна работа со студентами смежных специальностей/направлений подготовки.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 7 Темп и ритм

Работа над собственным или коллективным проектом над темпом и ритмом будущего фильма.

Планирование хронометража и темпоритма отдельных сцен.

Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 8 Трехактная структура

Разработать трехактную структуру и поворотные события для будущего проекта короткометражного анимационного фильма.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 9 Время, место, обстоятельства

Проработка предложенной в Задании 1 или нового проекта заявки анимационного фильма в полноценный сценарий и работа со временем, местом и обстоятельствами. Работа в парах.

Проверка и анализ.

Возможна работа со студентами смежных специальностей/направлений подготовки.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

В течении 8 семестра студент должен выполнить 2 творческих задания.

Задание 10 Стиливые особенности литературного сценария для анимации

Выполнения стилизации фрагментов предлагаемых преподавателем эпизодов, отрывков из произведений (кино или литературных) или коротких рассказов для анимации.

Визуальное и письменное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 11 Экранизация

Написание экранизации рассказа, стихотворения, повести на выбор студента, по согласованию с преподавателем.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 12 Жест

Проработка персонажа и его жестикуляции с учетом определенного жанра.

Визуальное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 13 Деталь

Проработка деталей работающий на сюжет, в реализуемом сценарии или проекте.

Визуальное и письменное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 14 Интонация

Работа с интонацией в сценарии анимационного фильма.

Визуальное и письменное задание, материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 15 Поэпизодный план

Написать поэпизодный план будущего проекта короткометражного анимационного фильма.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Задание 16 Жанры

Создание сценария этюда анимационного фильма 1-3 минуты в предложенных мастером жанрах.

Письменное задание. Материалы демонстрируются на бумажном или электронном носителе.

Примерные тесты для прохождения в 6 семестре:

1. Анимация представляет собой процесс создания движущихся изображений из серии статичных изображений.

- o =Верно
- o Неверно

2. На чем основывалась драматургия первых американских мультфильмов?

- o =комиксы
- o авторский сценарий
- o они не использовали сценарий все основывалось на гэггах

3. Юрий Норштейн режиссер мультфильма «Ежик в тумане».

- =Верно
 - Неверно
4. Продолжите фразу: Любое творчество – это диалог художника с...
- =миром
 - собой
 - людьми
 - Богом
5. Чье это высказывание?
«Режиссер – это Колумб на корабле. Он хочет открыть Америку, а команда хочет домой. Как увлечь матросов? Это большое дело».
- =Ф.Феллини
 - С. Эйзенштейн
 - В. Старевич
 - А. Татарский
 - А. Тарковский

Примерные тесты для прохождения текущего контроля в 7 семестре

1. Что такое кино?
- =Кино – это движущееся изображение
 - Кино – это рассказанные изображениями истории
 - Кино – это сказка
2. Эйзенштейн называл анимационные кино свежкином.
- =Верно
 - Неверно
3. Какова драматургическая задача общего плана?
- показать обстановку и героя в ней
 - =дать возможность герою продемонстрировать движение и действие
 - дать иллюзию движения
 - задать темпо-ритм
4. Какой план наиболее выигрышный для анимации?
- Средний
 - Крупный
 - =Общий
 - Вестерн
 - Голливудский
5. Самый выигрышный план для анимации крупный или общий?
- крупный
 - =общий
6. Является ли внутрикадровое движение камеры способом осуществления движения в кинематографе
- =Да
 - Нет

Примерные тесты для прохождения текущего контроля в 8 семестре

1. Кто сказал: “Творчество - это всегда недосказанность. Если художник делает идеальный эскиз, то дальше изображение не будет развиваться.”
 - Эйзенштейн
 - =Норштейн
 - Татарский
 - Тарковский

2. Как называется схематическое изображение всех героев истории и построение отношений между ними?
 - Сторибук
 - = Карта персонажей
 - Компонировка

3. Негативное пространство в драматургии возникает из взаимодействия сюжета и фабулы.
 - =Верно
 - Неверно

4. Фактическая хронологическая цепочка событий - это ___
 - =Фабула
 - Сюжет

5. _____ - это последовательность событий с истории.
 - =Сюжет
 - Фабула

6. Даже если соблюдены единства времени, места и действия, то все равно сюжету будет предшествовать фабула.
 - =Верно
 - Неверно

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы к зачету в 6 семестре по дисциплине:

1. Дайте краткое определение жанров драматургического искусства.
2. Какую роль в киноискусстве играет литературный сценарий? Каким требованиям он должен отвечать?
3. Разнообразие жанров в анимации. Перечислить с краткой характеристикой
4. Композиция сценария.
5. Ритм и динамика в структуре литературного сценария.
6. Роль музыки и шумов в драматургии анимационного фильма.
7. Что такое драматургическая функция пространства?
8. Каково содержание понятий «физическое время» и «художественное время»?
9. Что такое «экранное время»? Существует ли оно в других искусствах?
10. Роль ритма и музыкальности в анимации.
11. Композиционные элементы сценария. Что такое кульминация?
12. Композиционные элементы сценария. Что такое развязка?
13. Композиционные элементы сценария. Что такое коллизия?
14. Композиционные элементы сценария. Что такое центральное событие?
15. Композиционные элементы сценария. Что такое событие?
16. Композиционные элементы сценария. Что такое завязка?

17. Какие основные принципы построения эпизода существуют?
18. Диалог и монолог в сценарии. Какова их роль в анимационном сценарии?

Вопросы к зачету с оценкой в 7 семестре по дисциплине:

1. Композиционные элементы анимационного короткометражного сценария: завязка, драматические перипетии, главное событие, кульминация, развязка.
2. Главный герой произведения. Как вызвать к герою симпатию зрителей?
3. Главный герой произведения. Каковы особенности создания анимационных персонажей?
4. Композиционные элементы короткометражного сценария. Драматические перипетии.
5. В чем отличие темы от идеи?
6. Что вы понимаете драматическая ситуация?
7. Как диалог работает на характер персонажа?
8. Уточнение текста диалогов на стадии озвучания фильма
9. Заявка, синопсис, основные формы сценарной записи.
10. В чем разница сюжета и фабулы?
11. Жанры анимационного кино, их особенности
12. Своеобразие процесса формирования жанров в кинодраматургии
13. Новые жанры в современном кинематографе
14. "Авторское кино" и жанровый кинематограф.
15. Приведите любой пример детали в образе анимационного персонажа, как она помогает раскрыть образ?
16. Что такое центральное событие, приведите пример анимационного фильма

Вопросы к экзамену в 8 семестре по дисциплине:

1. Дайте краткое определение жанров драматургического искусства.
2. Какую роль в киноискусстве играет литературный сценарий? Каким требованиям он должен отвечать?
3. Разнообразие жанров в анимации. Перечислить с краткой характеристикой
4. Композиция сценария.
5. Ритм и динамика в структуре литературного сценария.
6. Роль музыки и шумов в драматургии фильма.
7. Что такое драматургическая функция пространства?
8. Каково содержание понятий «физическое время» и «художественное время»?
9. Что такое «экранное время»? Существует ли оно в других искусствах?
10. Роль ритма и музыкальности в анимации

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)
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	11	3	33
Тест	5	1	5
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	5	1	5
Выполнение творческих заданий	11	3	33
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	2	24	48
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	8,5	2	17,0
Тест	5	1	5
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. Нехорошев, Л. Н. Драматургия фильма [Электронный ресурс] : учебник / Л. Н. Нехорошев. - Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, 2009.
<https://e.lanbook.com/reader/book/94229/#1>
2. Аль, Д. Н. Основы драматургии : учебное пособие / Д. Н. Аль. — 10-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 280 с. — ISBN 978-5-8114-9217-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/196747>
3. Аль Д. Н. Основы драматургии[Текст] : учебное пособие для вузов, 6-е изд., испр. - СПб. : Лань, 2013. - 288 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. Бартон, К. Как снимают мультфильмы [Текст] = How to animate cut-outs for amateur films : пер. с англ. / К. Бартон. - М. : Искусство, 1971. - 85 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма [Текст] : с рисунками автора / М. Сафронов. - Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. - 304 с. : ил. - ISBN 978-5-905669-33-0 : 564.00 р.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Эльзессер, Томас. Теория кино. Глаз, эмоции, тело [Текст] / Т. Эльзессер, М. Хагенер. - Санкт-Петербург : Сеанс, 2016. - 440 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Хитрук, Ф. С.. Профессия - аниматор [Текст]. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Сайт студии анимационного кино "Мельница" <http://melnitsa.com/>
2. Сайт СКА "Петербург" <http://www.skapetersburg.ru/>
3. Киностудия "Союзмультфильм" <https://souzmult.ru/>
4. Портал "Ленфильма" <http://www.lenfilm.ru>
5. Клуб аниматоров - ANIMATIONCLUB.RU <https://animationclub.ru>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Microsoft Office

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

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

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

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

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

База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>

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

Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
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

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Обучающимся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:

в ходе лекционных и практических занятий:

- ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,
- фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;
- фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий:
- участие в активной дискуссии с обоснованием собственных позиций,
- активное участие в обсуждении рассматриваемой темы.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Творческая мастерская – это один из способов организации образовательного процесса, способствующий реализации и раскрытию способностей обучающихся и обеспечивающий методическую, теоретическую, технологическую подготовку выпускника к профессиональной деятельности. При этом важнейшим качеством процесса является сотрудничество, сотворчество, взаимодействие, которые составляют основу профессиональной деятельности в киноиндустрии и в театральной сфере.

Основными задачами творческой мастерской являются:

- построение образовательного и творческого процессов в их взаимодействии, направленных на формирование и развитие личностных профессиональных качеств обучающихся с учетом их индивидуальных психологических и физиологических особенностей;
- создание условий для проявления и развития творческой индивидуальности обучающихся, реализации их творческого потенциала;
- повышение мотивации к самостоятельной творческой деятельности;
- создание образовательного пространства, благоприятствующего воспитанию педагогической смены и совершенствованию профессиональных навыков участников образовательного процесса.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме.

Цель лекционных занятий – развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления.

В рамках занятий проходят дискуссии, посвященные пониманию изученного материала. Дискуссия – это обсуждение, помогающее компетентно обдумать проблему, активизировать размышление по определенному вопросу. В дискуссии важен как сам процесс обмена мнениями, так и достижение соглашения по определенному вопросу, разъяснение собственных взглядов и позиций других по проблеме, более глубокое понимание исторических событий, выявление их многовариантности, приобретаются умения занимать и отстаивать свою

позицию или точку зрения.