МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»

Факультет дополнительного образования

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и научной работе
_____ П. В. Данилов
«23» 07 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«ОСНОВЫ И ТЕХНОЛОГИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОДУКТА»

Санкт-Петербург
2026

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 Нормативно-правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

– Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года

– Устав федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения»;

– Положение о порядке разработки дополнительных профессиональных программ;

– Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам;

– Положение о проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации по дополнительным профессиональным программам.

– Положение о порядке использования электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в образовательном процессе.

Программа разработана на основе ФГОС ВО:

– Приказ Минобрнауки России от 1 августа 2017 г. № 733 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения».

1.2 Область применения программы

Выпускники, освоившие программу повышения квалификации «Основы и технологии работы с детьми в процессе создания анимационного продукта», могут осуществлять профессиональную деятельность в области дополнительного образования детей и юношества в сфере режиссуры анимации.

1.3 Требования к слушателям (категории слушателей)

Лица, желающие освоить дополнительную профессиональную программу, должны иметь среднее профессиональное или высшее образование. Наличие указанного образования должно подтверждаться документом государственного или установленного образца.

Категории слушателей (целевая аудитория): сотрудники бюджетных учреждений педагоги учреждений профессионального, высшего и дополнительного образования, педагоги среднеспециальных учебных заведений, сотрудники учреждений культуры

1.4 Цель и планируемые результаты освоения программы

Целью реализации программы повышения квалификации «Основы и технологии работы с детьми в процессе создания анимационного продукта» является совершенствование уже имеющихся компетенций, либо получение новых компетенций для профессиональной деятельности, и повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации. Программа направлена на получение следующих профессиональных компетенций:

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

ПК-2 Способен творчески работать над анимационным фильмом в широком диапазоне современных анимационных технологий, включая компьютерные технологии (3D, 2D и другие);

ПК-3 Развивает художественно-творческие способности ребенка, используя широкую палитру современных анимационных технологий;

ПК-4 Способен создавать аудиовизуальное произведение на основе анимационного проекта, используя технические и технологические средства современного производства;

ПК-5 Способен создавать объемное изображение и анимировать в различных фонах, в том числе с использованием техники «Stop motion».

В результате освоения программы обучающийся должен **знать:**

- этапы разработки анимационного произведения;
- закономерности разработки и особенности создания анимационного продукта-от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового продукта
- особенности производства и использования анимационного материала;
- основы драматургии анимационного произведения;
- особенности композиции анимационного произведения;
- специфику и особенности разработки режиссерского сценария анимационного фильма;
- анатомию персонажа и объектов в рисованных и кукольных анимационных фильмах;
- технические особенности стоп-моушен анимации;
- этапы производства фильма в технике стоп-моушен;
- формы и выразительные средства классической и современной объемной анимации;
- виды плоскостной анимации;
- анатомию персонажа и объектов в рисованных и кукольных анимационных фильмах
- основы монтажа в технике стоп-моушен.

уметь:

- самостоятельно работать с классическими и современными анимационными технологиями;
- создавать режиссерскую экспликацию, раскадровку;
- формулировать собственную художественную идею и творческий замысел анимационного произведения;
- применять выразительные средства объемной анимации для создания персонажа;
- создавать персонажи, фоны и объекты в техниках объемной анимации, в том числе stop motion;
- создавать объемное изображение с использованием различных анимационных технологий;
- применять выразительные средства объемной анимации для создания персонажа;
- применять монтажные программы для работы в технике стоп-моушен.

владеть:

- навыками использования в практической работе приемов и методов, применяемых в сфере анимационных технологий;
- приемами собственного индивидуального стиля, навыками стилизации произведений;
- навыками организации продуктивного творческого процесса в ходе создания и разработки анимационного фильма;
- навыками разработки анимационного произведения с учетом знаний особенностей творческо-производственного процесса создания анимации
- навыками воплощения художественных образов с учетом специфики анимационного кино;
- навыками работы в монтажных компьютерных программах;
- навыками создания пластики движения и разработки анимационных персонажей в технике стоп-моушен.

1.5 Форма обучения, режим занятий и общая трудоемкость

Общая трудоемкость за весь период обучения составляет 36 академических часов и включает все виды аудиторной работы слушателя и время, отводимое на контроль качества освоения слушателем программы.

Форма обучения: очная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Режим занятий: при любой технологии обучения учебная нагрузка устанавливается не более 56 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

1.6 Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы

Слушатели, успешно освоившие программу повышения квалификации и прошедшие итоговую аттестацию, получают по результатам обучения удостоверение о повышении квалификации установленного образца.



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и
научной работе
П. В. Данилов
«13» 07 2026 г.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы — программа повышения квалификации

«ОСНОВЫ И ТЕХНОЛОГИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОДУКТА»

Темы	Общая трудоемкость, час	Дистанционные занятия, час			Промежуточная аттестация		Наименование организации, реализующей дисциплину (модуль)
		Всего	Лекции	Практические занятия	Зачет	Экзамен	
1	2	3	4	5	6	7	8
Введение в профессию	2	2	1	1			**АО «Киностудия «Союзмультфильм»**
Основы драматургии	2	2	1	1			
Теория и практика создания раскадровки	2	2	1	1			
Теория и практика создания аниматика	2	2	1	1			
Художественные решения	2	2	1	1			
Композитинг	2	2	1	1			
Техники и технологии в анимации	2	2	1	1			
Оборудование съемочного места	2	2	1	1			
Дизайн персонажа	2	2	1	1			
Креативные инструменты в процессе воспитания в образовании детей	4	2	2	2			**ФГБОУ СПбГИКиТ**
Стоп-моушен. Введение. Этапы производства в технике «Стопмоушен»	2	2	1	1			
Плоскостная анимация. Виды. Работа с сыпучими материалами. Пластилин на плоскости	2	2	1	1			
Плоскостная анимация. Плоские марионетки	2	2	1	1			
Кукольная анимация	2	2	1	1			
Предметная анимация. Пикселяция.	2	2	1	1			
Монтаж и постобработка материала	2	2	–	2			
Итоговая аттестация	**2**				+		
Итого	**36**	**34**	**16**	**18**			

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и
научной работе
_____ П. В. Данилов
«23» 07 2026 г.

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (ПРИМЕРНЫЙ)

дополнительной профессиональной программы — программа повышения квалификации
«ОСНОВЫ И ТЕХНОЛОГИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОДУКТА»

Темы	Порядковые номера недель обучения								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Введение в профессию	2Т								
Основы драматургии	2Т								
Теория и практика создания раскадровки		2Т							
Теория и практика создания аниматика		2Т							
Художественные решения			2Т						
Композитинг			2Т						
Техники и технологии в анимации				2Т					
Оборудование съемочного места				2Т					
Дизайн персонажа					2Т				
Креативные инструменты в процессе воспитания в образовании детей					4Т				
Стоп-моушен. Введение Этапы производства в технике «Стопмоушен»						2Т			
Плоскостная анимация. Виды. Работа с сыпучими материалами. Пластилин на плоскости						2Т			
Плоскостная анимация. Плоские марионетки							2Т		
Кукольная анимация							2Т		
Предметная анимация. Пикселяция								2Т	
Монтаж и постобработка материала									2Т
Итоговая аттестация									**2А**

4. ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН

Рабочая программа дисциплины «Основы и технологии работы с детьми в процессе создания анимационного продукта»

1. Общая характеристика рабочей программы дисциплины

1.1 Цели и задачи учебной дисциплины — требования результатам освоения программы:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование компетенций:

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

ПК-2 Способен творчески работать над анимационным фильмом в широком диапазоне современных анимационных технологий, включая компьютерные технологии (3D, 2D и другие);

ПК-3 Развивает художественно-творческие способности ребенка, используя широкую палитру современных анимационных технологий;

ПК-4 Способен создавать аудиовизуальное произведение на основе анимационного проекта, используя технические и технологические средства современного производства;

ПК-5 Способен создавать объемное изображение и анимировать в различных фонах, в том числе с использованием техники «Stop motion».

В результате освоения программы обучающийся должен **знать:**

- этапы разработки анимационного произведения;
- закономерности разработки и особенности создания анимационного продукта-от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового продукта
- особенности производства и использования анимационного материала;
- основы драматургии анимационного произведения;
- особенности композиции анимационного произведения;
- специфику и особенности разработки режиссерского сценария анимационного фильма;
- анатомию персонажа и объектов в рисованных и кукольных анимационных фильмах;
- технические особенности стоп-моушен анимации;
- этапы производства фильма в технике стоп-моушен;
- формы и выразительные средства классической и современной объемной анимации;
- виды плоскостной анимации;
- анатомию персонажа и объектов в рисованных и кукольных анимационных фильмах
- основы монтажа в технике стоп-моушен.

уметь:

- самостоятельно работать с классическими и современными анимационными технологиями;
- создавать режиссерскую экспликацию, раскадровку;
- формулировать собственную художественную идею и творческий замысел анимационного произведения;
- применять выразительные средства объемной анимации для создания персонажа;
- создавать персонажи, фоны и объекты в техниках объемной анимации, в том числе stop motion;
- создавать объемное изображение с использованием различных анимационных технологий;
- применять выразительные средства объемной анимации для создания персонажа;
- применять монтажные программы для работы в технике стоп-моушен.

владеть:

- навыками использования в практической работе приемов и методов, применяемых в сфере анимационных технологий;
- приемами собственного индивидуального стиля, навыками стилизации произведений;

- навыками организации продуктивного творческого процесса в ходе создания и разработки анимационного фильма;
- навыками разработки анимационного произведения с учетом знаний особенностей творческо-производственного процесса создания анимации
- навыками воплощения художественных образов с учетом специфики анимационного кино;
- навыками работы в монтажных компьютерных программах;
- навыками создания пластики движения и разработки анимационных персонажей в технике стоп-моушен.

2 Структура и содержание дисциплины

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*34*
Обязательные учебные занятия (всего)	*34*
в том числе:	
лекционные занятия	*16*
практические занятия	*18*
Аттестация в форме зачета	

2.2 Тематический план и содержание дисциплины

Тема 1. Введение в профессию.

Специфика режиссуры анимационного фильма. Основные этапы производства: препродакшен, продакшен, постпродакшен. Пайплайн в 2D и 3D-анимации. Особенности взаимодействия со специалистами на каждом этапе. Возможности профессии в анимационной и кино- индустрии.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия — 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 2. Основы драматургии.

Введение в драматургию: основные понятия. Идея и ее критерии. Конфликты. Типы сюжетов. Особенности анимационного сценария. Мультигеничность. Структура сюжета. Характеристика главного героя. Создание концепции вселенной. Технические рекомендации по написанию сценария.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия — 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 3. Теория и практика создания раскадровки.

Терминология и условные обозначения. Композиция и перспектива. Правила 180 градусов. Перебивка. Мизансцена.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 4. Теория и практика создания аниматика.

Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства. Озвучивание: голос, музыка, шумы. Сведение.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

. **Тема 5. Художественные решения.**

Визуальные референсы. Основные направления работы с цветом. Виды контрастов. Цветовые гармонии. Особенности работы с цветом при производстве.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 6. Композитинг.

Задачи композитинга. Композитинг персонажа. Работа с фоном: цветокоррекция, шумы, стилизация. Анимация элементов фона. Визуальные эффекты. Частицы. Создание футажей. 3D слои в 2D анимации. Работа с камерой. Экспорт.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 7. Техники и технологии в анимации.

Освоение различных анимационных техник и технологий. Значимость выбора технологии для максимального раскрытия режиссерской мысли. Компьютерная, предметная и рисованная анимация. Изучение принципов работы, сходств и различий этих технологий.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 8. Оборудование съемочного места.

Минимальный набор техники для начала съемок. Знакомство с профессиональной техникой (компьютер, съемочная техника, освещение).

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 9. Дизайн персонажа.

Дизайн персонажа: отличие анимационного персонажа от игрового, базовые формы, силуэт, стилизация. Адаптация эскиза под выбранную технику

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия— 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 10. Креативные инструменты в процессе воспитания в образовании детей.

Определение креативного мышления. Дивергентное, конвергентное, латеральное мышление. Поднавыки креативного мышления. Инструменты развития креативности. Методология ТРИЗ, шесть шляп мышления Эдварда де Боно. Дизайн-мышление. Как применять креативное мышление в процессе обучения.

1. Практические занятия, семинары – 2 час
2. Лекционные занятия – 2 час
2. Форма текущего контроля – устный опрос

Тема 11. Стоп-моушен. Введение. Этапы производства в технике «Стопмоушен».

История анимации, первые фильмы в технике стоп-моушен. Разнообразие техник в стоп-моушен анимации. Stop-motion как художественный приём. Актуальность stop-motion. Этапы производства. Кто чем занимается в команде. Особенность подготовительного периода в стопмоушен. Особенности работы специалистов на каждом этапе производства. Создание макетов, марионеток, условий для съемок в технике «стопмоушен».

1. Лекционные занятия — 2 часа.
2. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 12. Плоскостная анимация. Виды. Работа с сыпучими материалами. Пластилин на плоскости.

Особенности использования сыпучих материалов. Съёмка различных сыпучих материалов. Работа со светом. Работа с пластилином на плоскости, преимущества и сложности. Морфинг в анимации.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия – 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 13. Плоскостная анимация. Плоские марионетки.

Процессы производства. Цвет и фактура. Способы и материалы изготовления. Цветные марионетки. Черные марионетки (силуэтная анимация). Коллажная анимация.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия – 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 14. Кукольная анимация.

Общие сведения о кукольной анимации. Основные принципы строения анимационной куклы. Создание кукол: материалы, этапы. Покадровая работа с куклой на макете. Физика движения кукольного персонажа. Подготовительный период, работа с камерой и светом

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия – 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 15. Предметная анимация. Пикселяция.

Особенности работы с плоскими и объемными предметами. «Ожившие» предметы. Как предметами рассказать историю. Как предмет может стать персонажем анимационного фильма. Способы передать характер. Особенности актерской игры, люди - куклы. Подбор грима, костюма, создание образа. Организация, оформление рабочего пространства, специалисты, участвующие в съёмках: операторы, специалисты по освещению, художники постановщики (оформление среды). Особенности работы с отснятым материалом.

1. Лекционные занятия — 1 час.
2. Практические занятия – 1 час.
3. Форма текущего контроля — устный опрос.

Тема 16. Монтаж и постобработка материала.

Основные принципы монтажа. Особенности монтажа анимационного фильма: условности, свобода. Доработка готового материала: цветокоррекция, маскирование, спецэффекты; сведение со звуком (речь, шумы)

1. Практическое занятие — 2 часа
2. Форма текущего контроля — устный опрос.

5 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1 Материально-техническое обеспечение

Наличие компьютера с выходом в интернет, смартфон или другое оборудование для видеозаписи, программное обеспечение для видеомонтажа

5.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение обучения

Основная литература:

1. Асенин, С. В. Мир мультфильма. Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран [Текст] / С. В. Асенин. - М. : Искусство, 1986. - 288 с.
2. Дмитриева, Н. С. Анимационное движение : учебно-методическое пособие / Н.С. Дмитриева. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 64 с. : ил. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-017396-2. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1851335.
3. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебник/ В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с.
4. Коновалов, В. А. Захват движения Motion Capture и анимационное моделирование [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, К. О. Гусев ; С.-Петерб. гос.ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 163 с.
5. Коновалов, В. А. Рисунок в компьютерных технологиях [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 172 с.
6. Коновалов, М. В. Двухмерная анимационная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / М. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 121 с.
7. Коновалов, М. В. Основы фазовой анимации в Adobe After Effects [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 17 с
8. Коновалов, М. В. Пространственный композитинг в проекте анимационного фильма [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 34 с.
9. Кривуля, Н. Г. История анимации [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с.
10. Мёрч, Уолтер. Искусство монтажа / У. Мёрч ; пер. с англ. Л. Алексеевой. - Москва : Эксмо, 2020. - 224 с. : ил. - (Мастер сцены). - ISBN 978-5-04-106185. - Текст : непосредственный.
11. Молтин, Леонард. О мышах и магии [Текст] : история американского рисованного фильма / Л. Молтин ; пер. с англ. Ф. С. Хитрука ; под ред.: А. Закревской, М. Пальшковой. - Москва : Изд-во Дединского, 2018. - 640 с.
12. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс] : учеб. пособие. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с.
13. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. - 2-е изд. - Москва : Прометей, 2020. - 300 с. - ISBN 978-5-907166-80-6. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1851303.
14. Теория и практика монтажа анимационного фильма : учебное пособие / А. А. Екатерининская, Д. В. Егоров, Г. В. Воропай, А. П. Кальченко [и др.]. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2022. - 113 с. - URL: https://books.gikit.ru/pdf/2022/Uchebnaja%20literatura/Teorija_i_praktika_montazha_animacionnogo_filma_UP_2022.pdf.
15. Хитрук, Ф. С. Профессия - аниматор [Текст]. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с.

5.3 Организация образовательного процесса

Общие требования к организации образовательного процесса по программе повышения квалификации «Основы и технологии работы с детьми в процессе создания анимационного продукта» устанавливаются в соответствии с положением СПбГИКиТ «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».

5.4 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация программы повышения квалификации обеспечивается руководящими и педагогическими работниками СПбГИКиТ, а также руководителями и работниками АО «Киностудия «Союзмультфильм».

6 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Итоговый контроль (итоговая работа) выполняется в форме плана занятий с детьми по созданию анимационного продукта, разработанного по следующей методической схеме:

Раздел плана	Содержание
1. Условия	Аудитория (площадь, освещение, места хранения, столы); оборудование (камеры, ПК, свет, штативы); возможность работы на натуре.
2. Время	Формат занятий: короткий мастер-класс (на несколько часов), занятия в течение месяца, долгосрочный курс (полугодие/год).
3. Группа детей	Возраст, количество, уровень подготовки и навыки.
4. Цель	Антистресс / творчество ради творчества (участие в фестивалях) / профориентация (подготовка к поступлению, работа в сфере анимации).
5. Результат (анимационный продукт)	«Шевеляш» (проба анимации без погружения в принципы) / короткие учебные ролики / фильм с сюжетом / анимационная «открытка» (набросок без сюжета).
6. Техника	Пластилин, перекладка, сыпучие материалы, предметная анимация, пикселяция (выбор обосновывается с учётом возраста, времени и условий).
7. Этапы работы	Пошаговый план проведения занятий (организация мест → показ примера → знакомство с материалом → проба приёмов → съёмка → монтаж → просмотр и обсуждение).

План должен демонстрировать умение слушателя адаптировать профессиональные знания в области анимации (драматургия, раскадровка, техники съёмки, монтаж, работа со светом и оборудованием) для детской аудитории с учётом возрастных и организационных особенностей.

Организация аттестации, требования к количеству и качеству экзаменаторов соответствуют нормам, закреплённым в положении «О проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации по дополнительным профессиональным программам» СПбГИКиТ.

Таблица 1. Система и критерии выставления оценок в ходе итоговой аттестации

Отметка о зачете	Критерии оценивания
Зачтено	В работе раскрывается заявленная тема, содержится решение поставленных задач. Работа отличается оригинальностью, актуальностью, разнообразием используемых эффектов. Зрительский потенциал идеи обоснован. В работе на основе изучения источников дается самостоятельный анализ фактического материала, делаются самостоятельные выводы, выпускник демонстрирует свободное владение материалом, уверенно отвечает на основную часть вопросов.
	Содержание работы недостаточно раскрывает заявленную тему, но поставленные задачи, в целом решены. Набор используемых приемов достаточно разнообразен и эффективен. Идеи соответствует требованиям современного общества. Зрительский потенциал идеи обоснован. Выпускник владеет материалом, но не на все вопросы дает полные ответы, требуются наводящие вопросы. Недостаточная самостоятельность при анализе фактического материала и источников.
	В работе допущены незначительные отклонения от темы, предъявленное решение поставленных задач вызывает дополнительные вопросы. Работа убедительна и понятна в общем, но в ней имеются отдельные нарушения последовательности изложения или представления главной сути. Зрительский потенциал идеи в целом обоснован, но требует дополнительной проработки. Неуверенная защита работы и ответы на вопросы.
Не зачтено	Работа не соответствует теме. Допущено много визуальных и информационных неточностей. Зрительского потенциала идеи не обоснован. Слушатель на защите не может аргументировать выводы, не отвечает на вопросы. В работе отсутствуют самостоятельные разработки, решения или выводы.

Таблица 2. Показатели и критерии оценки итоговой работы

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций	Показатели оценки	Критерии оценки
ПК-1	Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию проектов анимационного фильма	Понимает принципы создания анимационного фильма с использованием различных техник.	
ПК-2	Способен творчески работать над анимационным фильмом в широком диапазоне современных анимационных технологий, включая компьютерные технологии (3D, 2D и другие)	Разрабатывает концепцию анимационного фильма с учетом творческого подхода. Умеет использовать навыки реализации художественно-технических решений при создании анимационного фильма.	
ПК-3	Развивает художественно-творческие способности ребенка, используя широкую палитру современных анимационных технологий	Раскрывает возможности мультипликации, развивает и совершенствует практические навыки создания анимационного фильма, дает возможность ребенку попробовать себя в роли	Выполнено Не выполнено

		режиссера, аниматора, монтажёра, актера анимационного фильма.	
ПК-4	Способен создавать аудиовизуальное произведение на основе анимационного проекта, используя технические и технологические средства современного производства	Владеет техниками и технологиями, необходимыми для создания анимационного продукта.	
ПК-5	Способен создавать объемное изображение и анимировать в различных фонах, в том числе с использованием техники «Stop motion».	Разрабатывает объемное изображение с использованием различных анимационных технологий. Применяет навыки создания персонажей, фонов и объектов в техниках объемной анимации, в том числе stop motion.	