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
_____Д.П. Барсуков
«16» 09 _____ 2019 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА —
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

«МЕНЕДЖМЕНТ АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Санкт-Петербург
2019

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»;

– Программа разработана на основе профессионального(ых) стандарта(ов) (квалификационных требований):

- Приказ Минобрнауки России от 1 ноября 2016 г. № 1427 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения».
- Приказ Минтруда России от 08.09.2014 N 610н "Об утверждении профессионального стандарта "Продюсер в области кинематографии".
- Приказ № 43861 от 28 сентября 2016 года об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по специальности 55.05.04 Продюсерство.

1.2 Область применения программы

Настоящая программа предназначена для подготовки специалистов киноиндустрии, в частности продюсеров, менеджеров, координаторов и режиссеров для ведения профессиональной деятельности в области анимации и компьютерной графики. Область профессиональной деятельности слушателя включает планирование и организацию производства, выбор оптимальных технологий, управление процессом создания анимации и компьютерной графики:

- анимационных фильмов;
- анимационных сериалов;
- анимации и компьютерной графики для игрового кино и ТВ;
- анимации и компьютерной графики для компьютерных игр и мультимедиа приложений;
- анимации и компьютерной графики для AR VR.

1.3 Требования к слушателям (категории слушателей)

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

1.4 Цель и планируемые результаты освоения программы

Программа направлена на получение следующих профессиональных компетенций:

ПК 1 владение знаниями основ управления, организации и экономики в сфере культуры, предпринимательства и маркетинга;

ПК 2 способность и готовность к осмыслению, анализу и критической оценке творческих идей, к обоснованию и защите своей точки зрения, к пониманию сути проблемы и нахождению пути ее решения;

ПК 3 способность осуществлять руководство процессом создания и реализации творческих проектов в аудиовизуальной сфере, вырабатывать оптимальную тактику проката и рекламы аудиовизуального произведения, объединять и направлять творческо-производственную деятельность авторов аудиовизуального произведения и других его создателей.

Обучающийся в результате освоения программы слушатель должен **знать:**

- правила и особенности разработки и подготовки анимационного проекта;

- основные типы контента, создаваемого с использованием компьютерной графики и анимации;
- варианты художественных решений контента, создаваемого с использованием компьютерной графики и анимации;
- основные принципы организации производственного процесса;
- все производственные операции создания анимации и компьютерной графики;
- основные виды папйлайнов (производственных последовательностей);
- основное используемое программное обеспечение и оборудование;
- принцип ценообразования производства анимационных проектов;

уметь:

- собирать базовый материал для формирования продюсерского пакета;
- различать основные технологии создания анимации и компьютерной графики;
- выделять основные отличия в разработке и подготовке анимационного проекта от игрового кино;
- подготавливать продюсерские пакеты на производство анимационных проектов;
- оценивать и планировать производство анимационных проектов;
- оптимизировать анимационные бюджеты для достижения лучшего соотношения цена/качество;

владеть:

- базовыми терминами индустрии анимации и компьютерной графики;
- базовыми навыками менеджмента анимации и компьютерной графики.

1.5 Форма обучения, режим занятий и общая трудоемкость

Форма обучения: очно-заочная.

Режим занятий: при любой технологии обучения учебная нагрузка устанавливается не более 54 часов в неделю, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя. Занятия проходят дистанционно.

Общая трудоемкость за весь период обучения составляет 46 часов, и включает все виды аудиторной и самостоятельной работы слушателя, практики и время, отводимое на контроль качества освоения слушателем программы.

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
_____Д.П. Барсуков
«26» 03 _____ 2019 г.

2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы — программа повышения квалификации

«МЕНЕДЖМЕНТ АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Учебные дисциплины. Темы	**Общая трудоемкость, час**	**Аудиторные занятия, час**				**СРС, час**	**Форма аттестация**	
		Всего	**Лекции**	**Лабораторные работы**	**Практические занятия, семинары**		**Зачет**	**Экзамен**
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**8**
Разработка анимационного проекта	20	10	10			10	+	
Производство анимационного проекта	26	14	14			12	+	
Итоговая аттестация		**Итоговая работа**						
Итого	**46**	**24**	**24**			**22**		

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
_____ Д.П. Барсуков
«26» _____ 2019 г.

3 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (ПРИМЕРНЫЙ)
дополнительной профессиональной программы — программа повышения квалификации

«МЕНЕДЖМЕНТ АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Учебные дисциплины.	Аудиторные занятия, недели					
	1	2	3	4	5	6
Разработка анимационного проекта	4Т	4Т	2Т/З			
Производство анимационного проекта			4Т	4Т	4Т	2Т/З
Итоговая аттестация						А

Вид подготовки или аттестации: «Т» — теоретическая подготовка, «С» — стажировка, «З» — зачет; «Э» — экзамен, «А» — итоговая аттестация.

4 РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫХ ДИСЦИПЛИН

Рабочая программа дисциплины «Разработка анимационного проекта»

1 Общая характеристика рабочей программы дисциплины

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование компетенций:

ПК 1 владение знаниями основ управления, организации и экономики в сфере культуры, предпринимательства и маркетинга;

ПК 2 способность и готовность к осмыслению, анализу и критической оценке творческих идей, к обоснованию и защите своей точки зрения, к пониманию сути проблемы и нахождению пути ее решения;

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

- правила и особенности разработки и подготовки анимационного проекта;
- основные типы контента, создаваемого с использованием компьютерной графики и анимации;
- варианты художественных решений контента, создаваемого с использованием компьютерной графики и анимации;
- основные принципы организации производственного процесса;

уметь:

- собирать базовый материал для формирования продюсерского пакета;
- различать основные технологии создания анимации и компьютерной графики;
- выделять основные отличия в разработке и подготовке анимационного проекта от игрового кино;

владеть:

- базовыми терминами индустрии анимации и компьютерной графики.

1.2 Рекомендуемое количество часов на освоение дисциплины:

максимальной учебной нагрузки слушателя 20 часов, в том числе:

обязательных учебных занятий 10 часов;

самостоятельной работы 10 часов.

Промежуточная аттестация в форме ***зачета.***

2 Структура и содержание рабочей программы дисциплины

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*20*
Обязательные учебные занятия (всего)	*10*
в том числе:	
лекционные занятия	*10*
практические занятия	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	*10*
Аттестация в форме зачета	

2.2. Тематический план и содержание дисциплины

Тема 1. Этапы создания анимационного проекта.

Вводная часть. Менеджмент анимации и компьютерной графики. Этапы создания анимационного проекта.

1. Лекционные занятия – 2 часа.
2. Самостоятельная работа – 2 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 2. Художественное решение современной анимации и компьютерной графики.

2д; 3д; минимализм; стилизация; стопмоушн; фотореализм. Форматы.

1. Лекционные занятия – 2 часа.
2. Самостоятельная работа – 2 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 3. Девелопмент. Продюсерский пакет/пакеджинг.

Подготовительный период анимационного проекта. Сравнение подготовительного периода анимационного проекта с другими кино жанрами.

1. Лекционные занятия – 2 часа.
2. Самостоятельная работа – 2 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 4. Производственный период анимационного проекта.

Иерархическая структура управления производством. Оборудование и программное обеспечение. Пайплайн.

1. Лекционные занятия – 2 часа.
2. Самостоятельная работа – 2 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 5. Бюджет анимационного проекта.

Основные составляющие бюджета анимационного проекта.

1. Лекционные занятия – 2 часа.
2. Самостоятельная работа – 2 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

3. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Отметка о зачете	**Критерии оценивания**
зачтено	Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены
	Теоретическое содержание курса освоено полностью, основные практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными ошибками
	Теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые практические компетенции не сформированы, предусмотренные программой обучения учебные задачи выполнены с большим количеством ошибок.
не зачтено	Теоретическое содержание курса не освоено, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий либо не выполнено, либо содержит грубые ошибки

Вопросы для подготовки к зачету

1. Этапы создания анимационного проекта.
2. Перечислить основные виды художественного решения анимации и компьютерной графики.
3. Состав продюсерского пакета
4. Базовые подходы к управлению производством
5. Базовое оборудование и программное обеспечение

Рабочая программа дисциплины «Производство анимационного проекта»

1 Общая характеристика рабочей программы дисциплины

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование компетенций:

ПК 3 способность осуществлять руководство процессом создания и реализации творческих проектов в аудиовизуальной сфере, вырабатывать оптимальную тактику проката и рекламы аудиовизуального произведения, объединять и направлять творческо-производственную деятельность авторов аудиовизуального произведения и других его создателей.

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

- все производственные операции создания анимации и компьютерной графики;
- основные виды папйлайнов (производственных последовательностей);
- основное используемое программное обеспечение и оборудование;
- принцип ценообразования производства анимационных проектов;

уметь:

- подготавливать продюсерские пакеты на производство анимационных проектов;
- оценивать и планировать производство анимационных проектов;
- оптимизировать анимационные бюджеты для достижения лучшего соотношения цена/качество;

владеть:

- базовыми навыками менеджмента анимации и компьютерной графики.

1.2 Рекомендуемое количество часов на освоение дисциплины:

максимальной учебной нагрузки слушателя 26 часа, в том числе:

обязательных учебных занятий 14 часов;

самостоятельной работы 12 часов.

Промежуточная аттестация в форме ***зачета.***

2 Структура и содержание рабочей программы дисциплины

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*26*
Обязательные учебные занятия (всего)	*14*
в том числе:	
лекционные занятия	*14*
практические занятия	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	*12*
Аттестация в форме зачета	

2.2. Тематический план и содержание дисциплины

Тема 1. Изучение производственных операций.

Арт; работа над сценарием; речевое озвучивание; раскадровка/аниматик; аудиокнига; моделинг/скульптинг; текстуринг/шэйдинг; сетап.

1. Лекционные занятия – 2 часа.
2. Самостоятельная работа – 2 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 2. Изучение производственных операций.

Технология Motion/Emotion Capture. Ручная анимация. Техническая анимация/динамика. Кеширование. Визуализация. Композитинг. Спецэффекты: вода, огонь, волосы/мех. Титры. Музыка. Саунддизайн. Финальный микс.

1. Лекционные занятия – 6 часов.
2. Самостоятельная работа – 6 часов.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 3. Малые жанры анимации.

Некачественная 3д графика и анимация. Короткометражное анимационное кино. Рекламные ролики.

1. Лекционные занятия – 3 часа.
2. Самостоятельная работа – 3 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

Тема 4. Игры, мультимедиа, AR/VR, ТВ

Компьютерные игры. AR/VR. Телевидение – виртуальные студии и ведущие.

1. Лекционные занятия – 3 часа.
2. Самостоятельная работа – 3 часа.
3. Форма контроля – устный опрос.

3. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Отметка о зачете	**Критерии оценивания**
зачтено	Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены
	Теоретическое содержание курса освоено полностью, основные практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными ошибками
	Теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые практические компетенции не сформированы, предусмотренные программой обучения учебные задачи выполнены с большим количеством ошибок.
не зачтено	Теоретическое содержание курса не освоено, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий либо не выполнено, либо содержит грубые ошибки

Вопросы для подготовки к зачету:

1. Арт.
2. Работа над сценарием.
3. Речевое озвучивание.
4. Раскадровка, аниматик.
5. Технология Motion/Emotion Capture.
6. Ручная анимация.
7. Техническая анимация/динамика.
8. Кеширование.
9. Визуализация.
10. Композитинг.
11. Спецэффекты: вода, огонь, волосы/мех.
12. Титры.
13. Музыка.
14. Саунддизайн.
15. Финальный микс.
16. Некачественная 3д графика и анимация.
17. Короткометражное анимационное кино.
18. Рекламные ролики

5 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

5.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации данного курса необходим компьютер и выход в Интернет.

5.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Керлоу А. В. Искусство 3d-анимации и спецэффектов. М.: Изд-во Вершина, - 2004. – 481 с.
2. Продюсерство. Продюсирование анимационных фильмов. Учебное пособие. Гриф УМЦ "Профессиональный учебник". Гриф НИИ образования и науки. (Серия "Продюсерство"). Б. А. Машковцев, П. К. Огурчиков. – М.: Юнити-Дана, - 2016. – 247 с.
3. Уильямс Р.: Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Изд-во Бомбора, - 2018. – 392 с.

Дополнительные источники:

1. How to make animated films. Tony White
2. The Animation Business Handbook. Karen Raugust
3. Анимация: от сценария до экрана (Шамус Кюлхейн)
4. The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX (Charles Finance, Susan Zwerman)

5.3 Организация образовательного процесса

Общие требования к организации образовательного процесса по программе повышения квалификации «Менеджмент анимации и компьютерной графики» 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 должна обеспечиваться руководящими и научно-педагогическими работниками СПбГИКиТ. Так же в качестве преподавателей могут привлекаться руководители и работники организаций, деятельность которых связана с направленностью реализуемой дисциплины.

6 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

К экзамену или зачету слушатели готовят индивидуальное задание, которое заключается в создании продюсерского пакета анимационного проекта. Выдача заданий производится в конце второй лекции путем жеребьевки.

Продюсерский проект выполняется по следующим направлениям:

- полнометражный анимационный фильм (2д, 3д, фоторелаизм, гипер фотореализм);
- горизонтальный анимационный сериал (2д, 3д, минимализм, стилизация);
- вертикальный анимационный сериал (2д, 3д, минимализм, стилизация);
- короткометражный анимационный фильм (2д, 3д, минимализм, стилизация, фоторелаизм);
- анимационный музыкальный клип (2д, 3д, минимализм, стилизация, фоторелаизм);
- полнометражный игровой фильм с большим обьемом анимации и комьютерной графики;
- телевизионная программа с использованием компьютерной графики и анимации;
- комплект синематик роликов для компьютерных игр;
- рекламный ролик.

Продюсерский пакет на анимационный проект должен быть составлен с учетом правил и подходов, изложенных в курсе.

Критерии оценивания итоговой работы:

Высокий уровень (соответствует оценке «отлично»):

- содержание работы полностью соответствует заявленной теме;
- содержание излагается последовательно;
- работа отличается оригинальностью, актуальностью, разнообразием используемой терминологии, точностью словоупотребления;
- тема работы полностью раскрыта;
- содержание работы составлено с учетом правил и подходов, изложенных в курсе.

Средний уровень (соответствует оценке «хорошо»):

- содержание работы соответствует заявленной теме;
- содержание работы отличается наличием неточности переданной информации;
- имеются незначительные нарушения последовательности в изложении мыслей;
- работа отличается оригинальностью, актуальностью, разнообразием используемой терминологии;
- тема работы полностью раскрыта;
- содержание работы составлено с небольшими отклонениями от правил и подходов, изложенных в курсе.

Удовлетворительный уровень (соответствует оценке «удовлетворительно»):

- в работе допущены незначительные отклонения от темы;
- тема работы раскрыта полностью;
- имеются незначительные нарушения последовательности в изложении мыслей;
- работа отличается оригинальностью, актуальностью, профессиональная терминология отсутствует, либо допущены ошибки в употреблении терминов;
- содержание работы составлено с небольшими отклонениями от правил и подходов, изложенных в курсе.

Низкий уровень (соответствует оценке «неудовлетворительно»):

- работа не соответствует теме;
- тема работы раскрыта частично, либо не раскрыта;
- содержание работы не соответствует правилам и подходам, изложенным в курсе.

Слушатели, успешно завершившие обучение по программе, должны обладать следующими профессиональными компетенциями в области творческо-производственной деятельности:

Таблица1 - Показатели оценки итоговой аттестации

Код	**Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций**	**Показатели оценки**	**Критерии оценки**
ПК-1	Владение знаниями основ управления, организации и экономики в сфере культуры, предпринимательства и маркетинга;	Проведение разработки и подготовки анимационного проекта. Оценка и планирование анимации и компьютерной графики.	Выполнено /Не выполнено
ПК-2	Способность и готовность к осмыслению, анализу и критической оценке творческих идей, к обоснованию и защите своей точки зрения, к пониманию сути проблемы и нахождению пути ее решения;	Критический самоанализ итоговой работы.	Выполнено /Не выполнено
ПК-3	Способность осуществлять руководство процессом создания и реализации творческих проектов в аудиовизуальной сфере, вырабатывать оптимальную тактику проката и рекламы аудиовизуального произведения, объединять и направлять творческо-производственную деятельность авторов аудиовизуального произведения и других его создателей.	Учет особенностей периодов производства аудиовизуального произведения. Понимание зон ответственности сотрудников. Использования при работе над продюсерским проектом профессиональных понятий и терминологии.	Выполнено /Не выполнено

7 СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Шоураннер, режиссер, художник _____/ А. С. Верещагин/
«26» 03 2019 г.

Специалист по УМР ФДО _____/ Д.К. Титова/
«26» 03 2019 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан ФДО _____/Е.В. Сазонова/
«26» 03 2019 г.