

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.09
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Антология анимации

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Медиа-арт и анимация

Форма обучения: очное

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 5 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	8	Итого
Форма контроля	Зачет	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные	-	-
Практические	32	32
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	-	-
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	48,25	48,25
Самостоятельная работа	131,75	131,75
Контроль	-	-
Итого	180	180

Рабочую программу составил(и):

Доцент центра современного искусства, Зуев А.В.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика.

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2030 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра современного искусства

(протокол заседания № 1 от «10» сентября 2025 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – дать представление о развитии отечественной и мировой анимации, её основных тенденциях, школах и направлениях, о наиболее важных для эволюции анимации фигурах и их фильмах.

- детальное представление об отечественном кинематографе в контексте мирового кинопроцесса, об основных школах и направлениях, о формировании стилевых закономерностей и индивидуальных особенностях творчества ведущих мастеров на разных этапах истории кино, о своеобразии их произведений и теоретических взглядов.

- формирование у студентов теоретических базовых знаний в области истории анимации, основополагающих эстетических понятий с помощью анализа творчества отдельных мастеров и наиболее значительных в истории экранного искусства, дает возможность осознать специфику элементов, составляющих профессиональный инструментарий режиссера и художника анимации (драматургия, композиция, монтаж, движение камеры).

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Основы изобразительного искусства», «Композиция в медиа-арт и анимации», «Цифровая эстетика», «Анимация 2Д», «История телевидения, кино и мультипликации», «История искусств и медиаискусство/Искусство и информационно-коммуникационные технологии».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Компьютерная анимация», «Выразительные средства анимации», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 1», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 2», «Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика) 3».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-9. Способен к познанию современной эстетики, философии искусства, теории медиа и искусствоведения, анализу современных тенденций в области телевидения, кино и мультипликации и их использованию в своей профессиональной деятельности	ПК-9.1. Способен к познанию современной эстетики, философии искусства, понимать, анализировать и использовать информацию в области телевидения, кино и мультипликации в профессиональной деятельности	Знать: - основные концепции философии искусства в истории философско-эстетической мысли от эпохи Возрождения, Просвещения до теорий XXI века; - ведущие концепции классических и неклассических направлений в философии искусства, основы теоретического анализа произведения искусства; - основные понятия сферы медиа: медиа, коммуникация, информация, масс-медиа, СМИ; - основные теоретико-методологические подходы к исследованию цифровой культуры.

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -излагать учебный материал в области философии искусства, работать с оригинальными текстами и содержащимися в них смысловыми конструкциями, использовать знание возможностей приложения полученной информации; - реконструировать основные исторические вехи в развитии цифровой культуры <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками использования современного знания об искусстве и ведущих направлениях художественной деятельности (концепций и инструментария) в сфере практической инновационной и творческой деятельности; - способен вести поиск тем и авторов в области литературы, искусства по философии и смежным дисциплинам; - владеть понятийным аппаратом анализа и проектирования практик цифровой культуры
	ПК-9.2. Способен к критическому восприятию концепций различных школ по эстетике, философии, методологии и истории искусства, различных историографических школ, телевидения и мультипликации	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - актуальные теоретические проблемы современных философско-эстетических учений; - основные теоретические подходы к определению и пониманию сущности современного искусства
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -вести суждения» как философский тип анализа искусства: область «рефлектирующей» способности суждения, характеристика суждений вкуса, аналитика прекрасного, аналитика возвышенного, определение искусства, классификация видов искусства, учение о субъекте художественного творчества («о гении»), теория эстетических идей, понятие игры, антиномичность суждения вкуса
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методикой эстетического анализа тенденций в современном искусстве; - навыками исследования возможностей сетевой формы как структуры произведения и формы художественной коммуникации

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интеракт ив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Раздел 1.	Лекция	Тема 1. Введение. Театры оптических представлений и протоформы анимации. Тема 2. От оптического аттракциона к экранному искусству. Технические революции как фактор эволюционного развития анимации.	8	4	-	-	-
	Практика	Просмотр фильмов и мультфильмов по истории и теории мировой анимации.	8	8	-	-	Практическое задание
	Лекция	Тема 3. Рождение американской анимации. От Мак-Кея до Диснея. Тема 4. Анимация европейского авангарда.	8	4	-	-	-
	Практика	Рассмотрение основных этапов становления и эволюции мировой анимации на примере русского и зарубежного кинематографа	8	8	-	-	Практическое задание
	Лекция	Тема 5. Советская анимация 20-х и первой половины 30-х годов. От «Живой Газеты» к детскому экрану. Тема 6. Золотой век американской анимации. Тема 7. Анимация двух Европ. Различия и пересечения. Тема 8. Феномен современной Восточно-Азиаткой анимации.	8	4	-	-	-
	Практика	Рассмотрение основных этапов становления и эволюции мировой анимации на примере русского и зарубежного кинематографа	8	4	-	-	Практическое задание
Раздел 2	Лекция	Тема 9. Сделано на «Союзмультфильме». Советская анимации 30-60-х годов. Тема 10. Эстетическая революция 50-60-х годов. Новые направления, стили и жанрово-тематические изменения	8	4			

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интеракт ив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практика	Тема 11. Новая Российская анимация: традиции, поиски и открытия.	8	8	-		Практическое задание
	Практика	Тема 12. Новые направления анимации. От компьютерной анимации к виртуальной реальности.	8	8	-		Практическое задание
	Ср	Самостоятельная работа	8	131,75	-	-	
	ПА	Промежуточная аттестация	8	0,25	-		
Итого:				180	-		

5. Образовательные технологии

В процессе изучения дисциплины используются следующие технологии

- **технологии традиционного обучения** (Формы: практическое занятие, самостоятельная работа, ИДЗ. Методы: наглядные, словесные, практические).
- **технологии контекстного обучения** (Формы обучения: семинар с запланированным контекстом профессиональных ошибок, семинар-беседа. Методы обучения: кейс-метод, разыгрывание ролей, дискуссия, «Мозговой штурм»);
- **информационные технологии** (Формы обучения: Визуальная лекция). Методы: презентационный метод.

6. Методические указания по освоению дисциплины

Дисциплина «Антология мировой анимации» погружает не только в историю культуры конца XIX – начала XXI века (синтетический характер анимации определяет ее взаимодействие со всеми традиционными и нетрадиционными тенденциями в современном искусстве), не только вводит в круг основополагающих эстетических понятий с помощью анализа творчества отдельных мастеров и наиболее значительных в истории экранного искусства, но и дает возможность осознать специфику элементов, составляющих профессиональный инструментарий режиссера и художника анимации (драматургия, композиция, монтаж, движение камеры и т.д.). В процессе освоения дисциплины произойдет знакомство с вариативными технологиями создания анимационного фильма.

Дисциплина «Антология мировой анимации» ориентирована на повышение гуманитарной составляющей при подготовке специалистов в области медиа искусства, культуры и истории искусства. Она базируется на знаниях, полученных при изучении литературного наследия и общепрофессиональных дисциплин. Ее освоение поможет сформировать навыки анализа экранных произведений, даст понимание путей развития национальных аниматографий, представление о процессе формирования художественного образа в произведениях аудиовизуального искусства.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
8	ПК-9	Вопросы к зачету №1-40. Практическое задание.

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Практическое задание. Анализ художественного произведения. Осуществить предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме выбранного анимационного фильма
(наименование оценочного средства)

Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

- Исследуя эстетику кинематографических вселенных, основанных на комиксах определить основные характерные.
- Проанализировать коллекцию анимированных коротких рассказов, охватывающих различные жанры, включая научную фантастику, фэнтези, ужасы и комедии;
- Проанализировать феномен «Матрицы» определить черты, влияющие на успех проекта;
- Провести художественный анализ анимированной научно-фантастической антологии от режиссера-фантаста Кацухиро Отомо.
- Антологический сериал "Звездные войны". Провести сравнительный анализ первых фильмов и анимационного сериала.
- Антология анимационных фильмов Диснея. Раскрыть основные этапы развития и трансформации
- Студия «Союзмультфильм». Раскрыть основные этапы развития и трансформации
- Провести эмоционально- визуальный анализ воплощения образа Робина Гуда в анимации
- Провести эмоционально- визуальный анализ воплощения образа динозавров в анимации
- Провести эмоционально- визуальный анализ воплощения образа Винни Пуха в анимации

Краткое описание и регламент выполнения

Необходимо продемонстрировать навыки руководства проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно – техническую разработку, подготовку проектной документации в области медиа-искусства. Руководить и организовывать креативные и художественно - производственные процессы анимационных фильмов; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов модели сцен, монтажную конструкцию фильма;

Критерии оценки:

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если

- в творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема раскрыта интересным, необычным способом, при этом студент может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.
- дается полная характеристика художественного явления или творчества мастера, рассматриваются всесторонние взаимосвязи искусства художника в контексте современного ему исторического и культурного процесса и во взаимодействии с традициями прошлого и современными достижениями в искусстве, выявляются новаторские открытия художника, анализ произведений идет в определенной логической последовательности, учитывается взаимосвязь формы и содержания произведения; на базе этой информации делаются обобщающие выводы, и дается заключение о значении творчества мастера на определенном этапе развития изобразительного искусства.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если

- работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная точка зрения (позиция, отношение) при раскрытии проблемы; аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием проблемы или работа не сдана.
- ситуация не содержит информации для анализа, носит относительный характер; анализ отсутствует; цели и метод, отличительные признаки явления определены неверно.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 8

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Раскрыть этапы развития мировой анимации.
2.	Пионеры американской и европейской анимации. Перечислите
3.	Зарождение кинопромышленности. Дайте краткую характеристику
4.	Анимация европейского авангарда. Дайте краткую характеристику
5.	Рождение советской школы анимации. От «Киноправды» Дз.Вертова к фильмам М.Цехановского, Н.Ходотаева, И.Иванова-Вано. Опишите этапы
6.	Золотой век американской анимации (30-50 годы). Дайте краткую характеристику
7.	Анимация Советского Союза 30-40 годов, развитие детского кинематографа и образование Союзмультфильма. Опишите этапы
8.	Анимация в период второй мировой войны. Трансформация образа врага в пространстве мировой анимации. Дайте краткую характеристику
9.	Перечислите особенности «эстетической революции» и новые стилевые тенденции.
10.	Развитие телевизионной анимации. Опишите этапы
11.	Советская анимация – 60-х-80-х годов. Дайте краткую характеристику
12.	Тенденции восточноевропейской анимации второй половины XX века. Дайте краткую характеристику
13.	Перечислите особенности кинопромышленности в западноевропейской анимации.
14.	Золотой век британской анимации. Дайте краткую характеристику
15.	Особенности Канадской школы анимации. Дайте краткую характеристику
16.	Развитие компьютерных технологий и анимация последних десятилетий. Опишите этапы
17.	Школы восточноазиатской анимации: взаимовлияние и различия. Проведите анализ
18.	Новое лицо – отечественная анимация. В поисках новых стратегий. Дайте краткую характеристику
19.	История анимации, определение современных общих требований к анимационным фильмам, выявление тенденций развития анимации в будущем. Дайте краткую характеристику
20.	Процесс создания анимационных фильмов разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием традиционных и цифровых технологий. Опишите
21.	Перечислите приемы движущейся экранной композиции с применением графических и трехмерных средств анимации.
22.	Назовите методы проведения комплексных предпроектных исследований – изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения;
23.	Перечислите принципы постановки и согласования художественно-производственных задач с профессиональным творческим коллективом;
24.	Концептуальные основы анимационной кинематографии. Дайте характеристику

№ п/п	Вопросы к зачету
25.	Перечислите современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, сопутствующие производству анимационных фильмов;
26.	История анимационного кинематографа. Опишите этапы
27.	Назовите направления и стилевые решения анимационных фильмов.
28.	Что такое творческий замысел анимационного фильма
29.	Перечислите этапы создания анимационного фильма
30.	Опишите цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен
31.	Опишите разновидности форм и приемов классической и современной анимации;
32.	Назовите основные законы и понятия драматургии; драматургические школы и направления.
33.	Опишите креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма;
34.	Основы генерации новых идей, художественно -образных концепций в творческом коллективе. Современный сторителлинг и традиционная драматургия; понятие нарратива. Опишите процессы
35.	Назовите основы исследования литературного материала, принципы работы с готовыми сценариями и методы написания сценария по собственным замыслам и темам.
36.	Перечислите принципы создания режиссерского постановочного сценария; виды раскадровок в анимации; приемы визуализации образов, сцен и героев цвето - графическими средствами.
37.	Назовите методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения
38.	Что такое визуальная композиция кадров и их значение в монтажной конструкции сцен и эпизодов?
39.	Перечислите и опишите цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей;
40.	Назовите современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3D-моделей и сцен.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
8	Зачет (устно)	«зачтено»	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение; свободное, грамотное выполнение и обоснование проведённых практических заданий. Практические задания сдавались в срок.
		«не зачтено»	Незнание значительной части программного материала, неумение ориентироваться в материале. Невыполнение практических заданий в течение семестра или

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
			задания сданы с большим опозданием от графика. Слабое владение графическими и техническими приёмами.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Архипова А. И.: / А. И. Архипова, А. А. Кошкин, Е. В. Михалина.	Композиция книжной иллюстрации. Создание серии иллюстраций и макетирование издания	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
2.	-	Компьютерная графика и анимация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
3.	Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.].	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
4.	Кудрявцева Е. А.	Цифровая живопись. Композиция с текстом	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
5.	под редакцией А. В. Шункова, В. Д. Пономарева.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»
6.	Сырай О. Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
7.	Разлогов К. Э.	Кинопроцесс XX — начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
8.	Черданцева А. А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
9.	Черемисин В. В.	Дизайн-проектирование: генерация идеи, эскизирование, макетирование и визуализация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	А. С. Андреев, А. Н. Васильев, А. А. Балканский [и др.].	Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике	учебно-методическое пособие	2019	ЭБС «Лань»
2.	Манцевич А. Ю.	Проектирование элементов типографики в векторных графических редакторах	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
3.	составитель Н. А. Саблина, под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева.	Анимация персонажа	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
4.	Л. Г. Пожидаева	Анимация. Графика	альбом	2018	ЭБС «Лань»
5.	Б. Яшин, В. Монетов, Е. Елисеева, В. Петров	Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л.Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников	сборник	2014	ЭБС «Лань»
6.	Молочков В. П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
7.	Молочков В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
8.	Надеждин Н. Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
9.	Нильсен В. С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»
10.	перевод с английского С. В. Черникова.	Цифровая живопись в Photoshop для начинающих	-	2021	ЭБС «Лань»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842– . – Режим доступа : link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2018– . – Режим доступа : sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2018– . – Режим доступа : cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard: Office Standard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	контракт № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации.	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стулья, компьютеры с выходом в сеть интернет

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	Компьютерный класс. (У-303)	
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-215)	Столы, стулья, компьютеры с выходом в сеть Интернет.