

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»**

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат:  
0241B69C0041B30EAF4593EC3D5CFC26EE  
Владелец: КУВШИНОВА ГАЛИНА АНАТОЛЬЕВНА  
Действителен: с 22.08.2025 до 22.11.2026

**УТВЕРЖДАЮ**

**Ректор Г.А. Кувшинова**

**8 июня 2026 г.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Наименование дисциплины (модуля) Б1.В.ДВ.03.02 Сценарное моделирование

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация (степень) выпускника: Бакалавр

Форма обучения: Очная, Очно-заочная

Москва 2026 г.

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

по направлению подготовки 54.03.01 (уровень бакалавриата)

Зав. Кафедрой: Сидоров Дмитрий Владимирович

Профессор

## 1. Общая характеристика дисциплины

Б1.В.ДВ.03.02 Сценарное моделирование

**Цели дисциплины:** Профессиональная подготовка высококвалифицированных специалистов в области художественной анимации и компьютерной графики, способных решать комплекс поставленных перед ними задач.

**Задачи дисциплины:** Выработка навыков построения сценария с точки зрения его коммерческого и художественного потенциалов; Ознакомление с принципами и правилами классической режиссуры Ознакомление и отработка приемов скейтчинга (быстрого рисунка) и технологиями мультдвижения.

**Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):** ПК-1.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

| Компетенция                                                                                       | Индикатор компетенции                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПК-1 Способен к постановке и реализации творческой задачи, с обоснованием художественного замысла | <p><b>ПК-1.1 Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика;</li><li>- Теория композиции;</li><li>- Цветоведение и колористика;</li><li>- Типографика, фотографика, мультипликация;</li><li>- Основы художественного конструирования и технического моделирования;</li><li>- Основы рекламных технологий</li></ul> <p>Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства;</li><li>- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li><li>- Профессиональная терминология в области дизайна.</li></ul> <p><b>ПК-1.2 Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li><li>- Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</li><li>- Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li></ul> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов;</li> <li>- Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.</li> </ul> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

В результате изучения дисциплины студент должен:

**Знать:**

- основные виды печатной продукции;
- форматы печатных изданий и допечатную подготовку;
- правила выполнения макета печатной продукции;
- основы композиционного размещения текста и иллюстрации в листе;
- влияние цвета на восприятие;
- возрастные особенности восприятия текста и иллюстрации, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем;
- комплекс функциональных, композиционных решений;
- знать особенности организации работы издательства.

**Уметь:**

- компоновать в листе заданного формата текст и иллюстрации;
- выполнить макет, используя любой художественный материал, компьютер;
- выполнить черно-белую, двухцветную, цветную иллюстрацию;
- способен разрабатывать предложенную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению поставленной задачи.

**Владеть:**

- приемами работы художественными материалами и компьютером;
- приемами композиционного текста и иллюстраций в заданном формате.

### **3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина Б1.В.ДВ.03.02 «Сценарное моделирование» относится к вариативной части Блока 1 дисциплинам по выбору и изучается: очная форма обучения в 6 семестре, очно-заочная в 7 семестре.

Работа в рамках курса основана на знаниях компьютерных технологий, композиции, проектирования. Полученные знания используются в дальнейшем в курсе «Проектирование» и подготовке ВКР.

**4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

Общая трудоемкость дисциплины во всех формах обучения составляет 3 зачетных единиц, 108 часа, включая промежуточную аттестацию.

| Вид учебной работы                                    | Количество часов по формам обучения |                |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------|----------------|
|                                                       | Очная                               | Очно-заочная   |
| <b>Аудиторные занятия:</b>                            | <b>32</b>                           | <b>16</b>      |
| лекции                                                | 2                                   | 0              |
| практические и семинарские занятия                    | 30                                  | 16             |
| лабораторные работы (лабораторный практикум)          |                                     |                |
| <b>Самостоятельная работа</b>                         | <b>76</b>                           | <b>92</b>      |
| Текущий контроль (количество и вид текущего контроля) |                                     |                |
| Курсовая работа                                       |                                     |                |
| Виды промежуточного контроля (экзамен, зачет)         | Зачет (6 сем.)                      | Зачет (7 сем.) |
| <b>ВСЕГО ЧАСОВ НА ДИСЦИПЛИНУ</b>                      | <b>108</b>                          | <b>108</b>     |

**5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием количества часов и видов учебных занятий**

Разделы дисциплин и виды занятий

| Названия разделов и тем                                | Всего часов по учебному плану |     | Виды учебных занятий |     |                          |     |                    |     | Часы на практ. подготовк у |     |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------|-----|----------------------|-----|--------------------------|-----|--------------------|-----|----------------------------|-----|
|                                                        |                               |     | Лекции               |     | Практ. занятия, семинары |     | Самостоя т. работа |     |                            |     |
|                                                        | О                             | О-3 | О                    | О-3 | О                        | О-3 | О                  | О-3 | О                          | О-3 |
| Раздел 1. Введение. Технологии сценарного мастерства   | 36                            | 36  | 1                    | 0   | 10                       | 5   | 25                 | 30  |                            |     |
| Раздел 2. Скетчинг                                     | 36                            | 36  | 1                    | 0   | 10                       | 5   | 25                 | 31  |                            |     |
| Раздел 3. Сценическая пластика анимационного персонажа | 36                            | 36  | 0                    | 0   | 10                       | 6   | 26                 | 31  |                            |     |
| Итого:                                                 | 108                           | 108 | 2                    | 0   | 30                       | 16  | 76                 | 92  |                            |     |

**6. Образовательные технологии**

Лекционный курс дисциплины строится на лекциях информационного типа. По своей направленности лекционные занятия выполняют мотивационные, организационно-

ориентационные, профессиональные, методологические, оценочные или развивающие функции в процессе профессионального становления студента. Лекционные занятия проводятся в интерактивной форме.

Практические занятия строятся на освоении студентами основ теоретической и практической деятельности в дизайне, цель которых состоит в инструментализации знаний, превращение их в средство для решения учебно-исследовательских задач. По своей направленности занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и работы.

Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, завершение и оформление практических работ, подготовку к аудиторным занятиям (сбор и обработка материала по предварительно поставленной задаче). Проводятся занятия в интерактивных формах, таких как: дискуссия по теме исследования, анализ конкретных ситуаций, деловая игра, разбор конкретных ситуаций, кейс-задание.

## **7. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения по дисциплине.**

Оценка знаний, умений, навыка и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций по дисциплине проводится в форме текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль проводится в течение семестра с целью определения уровня усвоения обучающимися знаний, формирования умений и навыков, своевременного выявления преподавателем недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по ее корректировке, а также для совершенствования методики обучения, организации учебной работы и оказания обучающимся индивидуальной помощи.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности обучающихся:

- на занятиях (опрос, решение задач, ответы (письменные или устные) на теоретические вопросы, решение практических задач и выполнение заданий на практическом занятии, выполнение контрольных работ);
- по результатам выполнения индивидуальных заданий; - по результатам проверки качества конспектов лекций, рабочих тетрадей и иных материалов;
- по результатам отчета обучающихся в ходе индивидуальной консультации преподавателя, проводимой в часы самостоятельной работы, по имеющимся задолженностям.

Аттестационные испытания проводятся преподавателем, ведущим лекционные занятия по данной дисциплине, или преподавателями, ведущими практические и лабораторные занятия (кроме устного экзамена). Присутствие посторонних лиц в ходе проведения аттестационных испытаний без разрешения ректора или проректора не допускается (за исключением работников университета, выполняющих контролирующие функции в соответствии со своими должностными обязанностями). В случае отсутствия ведущего преподавателя аттестационные испытания проводятся преподавателем, назначенным письменным распоряжением по кафедре.

Инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, имеющие нарушения опорно-двигательного аппарата, могут допускаться на аттестационные испытания в сопровождении ассистентов-сопровождающих.

Во время аттестационных испытаний обучающиеся могут пользоваться рабочей программой дисциплины, а также с разрешения преподавателя справочной и нормативной литературой, калькуляторами.

Время подготовки ответа при сдаче зачета/экзамена в устной форме должно составлять не менее 40 минут (по желанию обучающегося ответ может быть досрочным). Время ответа - не более 15 минут.

При подготовке к устному экзамену экзаменуемый, как правило, ведет записи в листе устного ответа, который затем (по окончании экзамена) сдается экзаменатору.

При проведении устного экзамена экзаменационный билет выбирает сам экзаменуемый в случайном порядке.

Экзаменатору предоставляется право задавать обучающимся дополнительные вопросы в рамках программы дисциплины текущего семестра, а также, помимо теоретических вопросов, давать задачи, которые изучались на практических занятиях.

Оценка результатов устного аттестационного испытания объявляется обучающимся в день его проведения. При проведении письменных аттестационных испытаний или компьютерного тестирования - в день их проведения или не позднее следующего рабочего дня после их проведения.

Результаты выполнения аттестационных испытаний, проводимых в письменной форме, форме итоговой контрольной работы или компьютерного тестирования, должны быть объявлены обучающимся и выставлены в зачётные книжки не позднее следующего рабочего дня после их проведения.

## **7.1 Типовые задания/вопросы/материалы для текущего контроля успеваемости.**

### **Примерные контрольные вопросы по дисциплине:**

1. Дайте определение понятию «сценарное моделирование». В чём его отличие от классического сценарного письма?
2. Перечислите и кратко охарактеризуйте основные этапы разработки сценария в рамках сценарного моделирования.
3. Что понимается под «предлагаемыми обстоятельствами» в сценарном моделировании? Приведите 2–3 примера их использования.
4. Раскройте понятие «драматургический конфликт». Какие типы конфликтов чаще всего применяются в анимационных сценариях?
5. Опишите структуру трёхактной модели сценария. Как она адаптируется для коротких анимационных форм (например, для роликов до 3 минут)?
6. Что такое «арка персонажа» и как она проектируется на этапе сценарного моделирования?
7. Назовите 3–4 инструмента или методики, помогающие визуализировать сценарную структуру (например, карточки событий, таймлайн и др.), и объясните, в каких случаях целесообразно их применять.
8. В чём заключается роль референсов при разработке сценария? Как правильно интегрировать референсы в сценарное моделирование, чтобы избежать плагиата?
9. Что подразумевается под термином «бит» (beat) в сценарной работе? Приведите пример разбивки одной сцены на биты.
10. Как сценарное моделирование учитывает целевую аудиторию? Опишите 2–3 подхода к адаптации сценария под разные возрастные группы зрителей.
11. Дайте определение термину «скетчинг» в контексте анимационного производства. Чем скетчинг отличается от финального концепт-арта?
12. Перечислите основные задачи скетчинга на разных этапах разработки анимационного проекта (от идеи до препродакшна).
13. Какие выразительные средства (линия, пятно, ритм, контраст и др.) наиболее важны в скетчинге для передачи драматургии сцены?
14. Опишите последовательность работы над скетчем сцены: с чего начинается и чем завершается процесс.

15. Что такое сториборд и какова его связь со скетчингом? Назовите 3–4 основных элемента, которые должны быть отражены в кадре сториборда.
16. Какие техники быстрого скетчинга позволяют эффективно фиксировать сценарные идеи в условиях ограниченного времени?
17. Как в скетчинге передаются динамика и движение? Приведите примеры графических приёмов для визуализации действия.
18. Объясните, почему в скетчинге важна работа с ракурсами и планами. Как выбор ракурса влияет на восприятие сцены зрителем?
19. Какие ошибки чаще всего допускают начинающие художники при создании скетчей для сценария? Как их можно избежать?
20. Как цифровые инструменты (графические планшеты, специализированное ПО) изменили подход к скетчингу в анимационном производстве?
21. Дайте определение термина «сценическая пластика» применительно к анимационному персонажу. В чём её отличие от обычной анимации движений?
22. Раскройте понятие «язык тела» анимационного персонажа. Какие элементы пластики помогают передать эмоции и намерения героя без слов?
23. Опишите принципы создания «весомости» и «инерции» в пластике анимационного персонажа. Почему эти качества важны для убедительности образа?
24. Что такое «тайминг» и «спейсинг» в анимации? Как они влияют на выразительность пластики персонажа?
25. Перечислите и охарактеризуйте 3–4 основных архетипа пластики (например, «тяжёлый/медлительный», «лёгкий/энергичный» и др.) и приведите примеры персонажей из известных мультфильмов, соответствующих этим архетипам.
26. Как сценическая пластика помогает раскрыть характер и мотивацию персонажа? Приведите конкретный пример из анимационного фильма.
27. Объясните роль «препозы» (preparation) и «овершута» (overshoot) в построении выразительных движений. Как эти приёмы используются для усиления драматургии сцены?
28. В чём заключаются особенности передачи пластики в 2D- и 3D-анимации? Назовите по 2–3 специфических приёма для каждой техники.
29. Как работа с силуэтом персонажа влияет на читаемость его пластики? Приведите примеры удачных и неудачных решений.
30. Опишите взаимосвязь между дизайном персонажа и его сценической пластикой. Как пропорции и форма героя диктуют особенности его движений?

## **7.2. Типовые задания, вопросы для проведения промежуточной аттестации**

### **Практические задания (базовые)**

1. Разработка сценарной концепции на основе одного слова. Дайте студенту одно слово (например, «тень», «ключ», «шум»). Нужно сформулировать за 30–40 минут: 1 главную идею, 1 конфликт, 3 ключевых события и 1 финальную развязку. Результат оформить в виде краткой заявки на 1 страницу (логлайн + синопсис 5–7 предложений).
2. Структурирование истории по трёхактной модели. Предложите короткий рассказ (или отрывок) без чёткой драматургии. Задача — переписать его, явно выделив завязку (Акт 1), развитие и кульминацию (Акт 2), развязку (Акт 3). Для каждого акта указать 2–3 бита (ключевые моменты) и кратко обосновать, как они усиливают конфликт.
3. Создание «карты персонажа». Выберите существующего анимационного героя (или придумайте нового). Заполните «карту»: цель, страх, слабость, мотивация, арка изменений (что герой поймёт к финалу). На основе карты сформулируйте 1 сцену (10–15 строк), где герой делает выбор, раскрывающий его характер.
4. Сториборд из 4–6 кадров. На основе собственной мини-истории (из заданий по сценарному мастерству) создайте сториборд. В каждом кадре укажите: план, ракурс, действие персонажа, реплику или звук (если есть), стрелку движения. Цель — передать динамику и логику сцены без лишних деталей.
5. Передача движения через линии и ритм. Сделайте 3 скетча одного и того же действия (например, «персонаж берёт чашку») в разных стилях: «медленно и тяжело», «быстро и нервно», «плавно и грациозно». Используйте разные типы линий (толстые/тонкие, прерывистые/сплошные) и ритм штрихов, чтобы выразить характер движения.
6. Анализ пластики по видеофрагменту. Дайте короткий фрагмент анимации (до 30 секунд). Задача — расписать 5–7 ключевых движений персонажа, указав для каждого: тайминг (кадры/секунды), спейсинг (как меняется скорость), наличие препозы и овершута, а также какую эмоцию или намерение это движение выражает.
7. Пластика для заданного характера. Придумайте персонажа с чётким характером (например, «неуклюжий изобретатель», «быстрая и осторожная лиса»). Сделайте 3–4 скетча базовых движений (ходьба, реакция на неожиданный звук, взятие предмета), где пластика отражает характер. Для каждого движения кратко (1 предложение) сформулируйте принцип (например, «много мелких подёргиваний — нервозность»).

## **Практические задания (повышенный уровень)**

### **1. Реверсивная разработка сценария из одного кадра**

Дайте студенту один выразительный кадр (концепт-арт или стоп-кадр из анимации) с сильной драматургией, но без контекста. Задача — развернуть из этого кадра полноценный мини-сценарий на 1–2 страницы: восстановить предысторию (3–4 предложения), которая объясняет, как герои оказались в этой ситуации, выстроить сцену вокруг кадра как кульминацию: прописать 3–4 бита до кульминации и 2 бита после, ввести ложный поворот (fake-out) за 1 бит до кульминационного кадра, чтобы зритель ожидал другого развития, сформулировать 1 тематическую линию (тезис и антитезис) и показать, как она проявляется в действиях героев, оформить результат как сценарную сцену (формат: локация, время, описание действия, реплики).

### **2. Адаптация чужого нарратива под новую медиаформу с ограничениями**

Выберите короткий рассказ (до 500 слов) или известную басню. Задача — адаптировать его под формат 90-секундного анимационного ролика для мобильного просмотра (вертикальный формат, без диалогов, с упором на визуальную выразительность): сократить сюжет до 4–5 ключевых битов, переписать конфликт так, чтобы он читался через действия и мимику (без слов), учесть специфику вертикального экрана: как менять композицию и планы, чтобы сохранить динамику, предложить 3 альтернативные концовки (ироничная, трагичная, открытая) и кратко (по 1 предложению) обосновать, как каждая из них меняет смысл истории, подготовить синопсис на 150–200 слов, адаптированный под питчинг инвесторам.

### **3. Сториборд с «режиссёрскими» пометками и альтернативными решениями**

На основе собственного мини-сценария (из предыдущих заданий) создайте сториборд на 6–8 кадров. Помимо стандартных элементов (план, ракурс, действие), добавьте: пометки по свету и цвету для каждого кадра (тёплый/холодный, высокий/низкий ключ, акцентный цвет) и объяснение, как это влияет на настроение сцены, 1 кадр с альтернативным решением (другой ракурс/план) и краткое сравнение: что выигрывает и что теряет сцена в каждом варианте, указание на «монтажные склейки» (резкий переход, наплыв, затемнение) и обоснование выбора, обозначение «тишины» или звуковых акцентов (например, «тишина — слышен только шаг», «резкий звук — герой вздрагивает») и как это визуально поддержать в композиции.

### **4. Серия скетчей «один объект — разные смыслы»**

Возьмите один простой объект (ключ, чашка, перчатка) и создайте серию из 6 скетчей, где этот объект становится драматургическим центром сцены. Для каждого скетча: задайте контекст (1 предложение) и эмоциональное состояние героя, покажите объект в разных планах

и ракурсах, каждый раз меняя его «вес» в сцене (как макгаффин, как символ, как препятствие, как спасение и т. п.), используйте разные графические стили/техники (линия, пятно, штриховка) для передачи тона (комедийный, драматический, мистический и др.), в 1–2 предложениях сформулируйте, как композиция и детали усиливают смысл сцены.

#### 5. Пластика как инструмент раскрытия скрытого мотива

Придумайте персонажа с «двойным дном»: заявленная цель не совпадает с истинной мотивацией (например, герой «помогает другу», но на самом деле хочет самоутвердиться). Создайте 3–4 скетча одной сцены (например, передача предмета, реакция на новость, уход из комнаты), где: каждое движение содержит микро-детали, выдающие истинную мотивацию (дрожащие руки, избегание взгляда, слишком резкий жест и т. п.), проработайте тайминг и спейсинг для 1 ключевого движения: распишите 5–7 поз с примерным временем (кадры/секунды) и характером ускорения/замедления, добавьте 1 приём «отложенной реакции» (сначала тело реагирует, потом лицо), чтобы усилить психологизм, кратко (3–4 предложения) опишите, как пластика раскрывает конфликт между внешней и внутренней мотивацией.

#### 6. Кросс-стилизация пластики: перенос архетипа на другого персонажа

Выберите 2 персонажей с противоположными архетипами пластики (например, «тяжёлый и медлительный» и «лёгкий и стремительный»). Задача — «поменять» их пластику местами: создайте по 3 скетча для каждого персонажа, где они двигаются «не по своему типу» (тяжёлый — легко, лёгкий — тяжело), для каждого скетча укажите, какие приёмы пришлось изменить (вес, инерция, амплитуда, паузы) и как это повлияло на образ, предложите 1 сценарную ситуацию (3–5 строк), где такая «неправильная» пластика становится драматургически оправданной (например, персонаж притворяется другим, теряет силы, попадает в необычные условия), сделайте 1 сравнительный коллаж (2×2 кадра: оригинал и стилизованная версия) с подписями, подчёркивающими ключевые различия.

### Примерные темы рефератов

Цель подготовки кратких рефератов (3–4 страницы) сформировать у студентов навыки самостоятельного изучения и осмысления ключевых аспектов сценарного моделирования в анимации, научить анализировать профессиональные подходы и приёмы, применяемые в индустрии, сопоставлять различные методы и техники (в сценарном мастерстве, скетчинге, сценической пластике), а также аргументированно обосновывать выбор тех или иных решений для реализации анимационного проекта. В ходе работы над рефератом студент должен

научиться выявлять взаимосвязи между драматургией, визуальной подачей и пластическим решением образа, грамотно структурировать материал, опираться на примеры из профессиональной практики и формулировать выводы, применимые в собственной проектной деятельности.

1. Эволюция сценарного моделирования в анимации: от классических драматургических моделей к современным инструментам проектирования.

2. Роль конфликта в сценарном моделировании: типология и способы эскалации в анимационных проектах.

3. Сценарное моделирование под целевую аудиторию: адаптация драматургии для разных возрастных групп.

4. Технологии визуализации сценарной структуры: карточки событий, таймлайны, доски задач и их применение в сценарном моделировании.

5. Референсы в сценарном моделировании: методы работы и этические границы заимствования.

6. Арка персонажа в сценарном моделировании: проектирование изменений и их связь с тематическим ядром истории.

7. Скетчинг как инструмент драматургии: как быстрые наброски помогают формулировать и проверять сценарные идеи.

8. Композиция и ракурс в скетчинге анимационной сцены: приёмы управления вниманием зрителя.

9. Сториборд как форма сценарного моделирования: структура, функции и лучшие практики создания.

10. Передача движения и динамики в скетчинге: линии действия, ритм, последовательности поз.

11. Силуэт как драматургический инструмент в скетчинге: как форма персонажа и сцены передаёт эмоции и конфликт.

12. Цифровые инструменты для скетчинга в анимации: возможности, ограничения и влияние на творческий процесс.

13. Принципы веса и инерции в пластике анимационного персонажа: как создать ощущение физической достоверности.

14. Тайминг и спейсинг как драматургические инструменты: как скорость и распределение кадров управляют эмоциями сцены.

15. Язык тела в анимации: как поза, жесты и микро-движения раскрывают характер и мотивацию персонажа.

16. Архетипы пластики в анимации: типология, визуальные признаки и драматургическая функция.

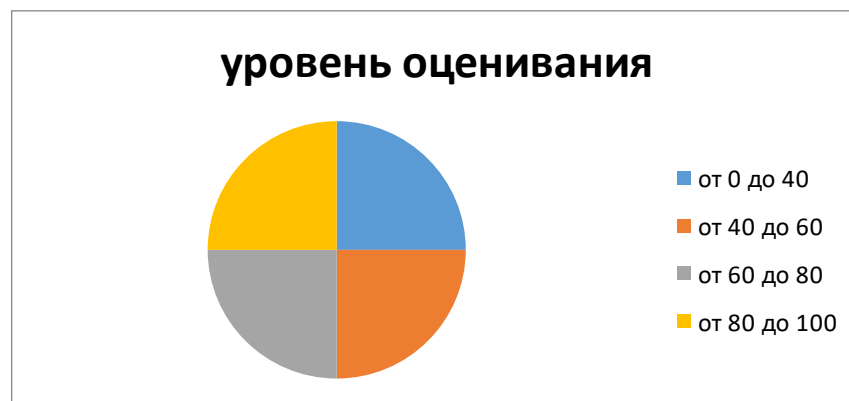
17. Пластика как способ передачи скрытого мотива: микро-детали, отложенные реакции и «двойное действие».

18. Особенности сценической пластики в 2D и 3D анимации: различия в подходах, выразительных средствах и ограничениях.

### **7.3 Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание критериев оценки.**

**7.3.1 Для оценки дескрипторов компетенций, используется балльная шкала оценок.**

#### **Шкала оценивания сформированности компетенций из расчета максимального количества баллов – 100**



Для определения фактических оценок каждого показателя выставляются следующие баллы:

– результат, содержащий полный правильный ответ, полностью соответствующий требованиям критерия, - 85-100 от максимального количество баллов (100 баллов);

– результат, содержащий неполный правильный ответ (степень полноты ответа - более 60%) или ответ, содержащий незначительные неточности, т.е. ответ, имеющий незначительные отступления от требований критерия, - 75 - 84% от максимального количества баллов;

- результат, содержащий неполный правильный ответ (степень полноты ответа - от 30 до 60%) или ответ, содержащий значительные неточности, т.е. ответ, имеющий значительные отступления от требований критерия - 60-74 % от максимального количества баллов;

- результат, содержащий неполный правильный ответ (степень полноты ответа - менее 30%), неправильный ответ (ответ не по существу задания) или отсутствие ответа, т.е. ответ, не соответствующий полностью требованиям критерия, - 0 % от максимального количества баллов;

Студентам, пропустившим занятия, не выполнившим дополнительные задания и не отчитавшимся по темам занятий, общий балл по текущему контролю снижается на 10% за каждый час пропуска занятий.

Студентам, проявившим активность во время занятий, общий балл по текущему контролю может быть увеличен на 20%.

Для дескрипторов категорий «Уметь» и «Владеть»:

- выполнены все требования к выполнению, написанию и защите задания, работе в коллективе, применению знаний на практике. Умение (навык) сформировано полностью 85-100% от максимального количества баллов;

- выполнены основные требования к выполнению, оформлению и защите задания, работе в коллективе, применению знаний на практике. Имеются отдельные замечания и недостатки. Умение (навык) сформировано достаточно полно -75-84% от максимального количества баллов;

- выполнены базовые требования к выполнению, оформлению и защите задания, работе в коллективе, применению знаний на практике. Имеются достаточно существенные замечания и недостатки, требующие значительных затрат времени на исправление. Умение (навык) сформировано на минимально допустимом уровне - 60-74% от максимального количества баллов;

- требования к написанию и защите работы, работе в коллективе, применению знаний на практике не выполнены. Имеются многочисленные существенные замечания и недостатки, которые не могут быть исправлены. Умение (навык) не сформировано - 0 % от максимального количества баллов.

Студентам, пропустившим занятия, не выполнившим дополнительные задания и не отчитавшимся по темам занятий, общий балл по текущему контролю снижается на 10% за каждый час пропуска занятий.

Студентам, проявившим активность во время занятий, общий балл по текущему контролю может быть увеличен на 20%.

### **7.3.2 Показатель оценивания компетенций**

#### **Форма проведения промежуточной и итоговой аттестации**

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится: очная форма обучения в виде зачета в 6 семестре, очно-заочно в виде зачета в 7 семестре.

#### **Материалы, устанавливающие содержание и порядок проведения промежуточных и итоговых аттестаций**

Вопросы к зачету повторяют тематику занятий.

### **7.3.3 Критерии оценки**

| <b>Критерии</b>                                | <b>Оценка</b>                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Посещение занятий, участие в аудиторной работе | Из итоговой оценки вычитается по 0,25 балла за каждый пропущенный час занятий. При пропуске более 50% занятий работы не оцениваются, а направляются на комиссионное рассмотрение. |
| Своевременность сдачи работ.                   | При сдаче работ с опозданием итоговая оценка снижается на 1 балла.                                                                                                                |
| Комплектность практических работ.              | Не полный объем работ не принимается.                                                                                                                                             |
| Качество выполнения работ.                     | От 2 до 5 баллов.                                                                                                                                                                 |
| Устный ответ на вопросы.                       | Минус 1 балл за каждый неправильный ответ.                                                                                                                                        |

Итоговая оценка:

Оценка **«отлично»** выставляется студентам, активно работавшим на семинарских занятиях, успешно защитившим реферат и продемонстрировавшим глубокое знание курса при ответе на теоретические вопросы.

Оценка **«хорошо»** выставляется студентам при наличии небольших замечаний к реферату или ответу на теоретические вопросы

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется при наличии неточностей в ответе и недоработок при написании реферата, общее понимание предмета должно быть продемонстрировано.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется обучающемуся, если не выполнены требования, соответствующие оценке «удовлетворительно».

#### **7.4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины для самостоятельной работы обучающихся**

Для самостоятельной работы студентов по дисциплине сформированы следующие виды учебно-методических материалов.

1. Набор электронных презентаций для использования на аудиторных занятиях.
2. Методические указания для практических занятий.
3. Интерактивные электронные средства для поддержки практических занятий.
4. Дополнительные учебные материалы в виде учебных пособий, каталогов по теме дисциплины.
5. Список адресов сайтов сети Интернет (на русском и английском языках), содержащих актуальную информацию по теме дисциплины.
6. Видеоресурсы по дисциплине (видеолекции, видеопособия, видеофильмы).
7. Набор контрольных вопросов и заданий для самоконтроля усвоения материала дисциплины, текущего и промежуточного контроля.

Студенты получают доступ к учебно-методическим материалам на первом занятии по дисциплине.

#### **8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

##### **а) Основная литература**

1. Пожидаев, Л. Г., Анимация. Графика. Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. Ссылка: <http://www.iprbookshop.ru/105101.html>
2. Гамбург Е. А., Тайны рисованного мира: научное издание. М.: Советский художник, 1966
3. Петров, А. А., Классическая анимация. Нарисованное движение: учебное пособие. Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. Ссылка: <http://www.iprbookshop.ru/30621.html>
4. Торопова, О. А., Кумова, С. В. Анимация и вб-дизайн: учебное пособие Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015 ссылка: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

## **б) Дополнительная литература**

1. Воглер, К. Метод: секреты создания структуры и персонажей в сценарии / К. Воглер, Д. Маккенна; перевод Н. Мезин; под редакцией Р. Пискотиной. — Москва: Альпина нон-фикшн, 2025. — 296 с. — ISBN 978-5-91671- 851-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/148374.html>
2. Жанрово-стилевые метаморфозы в искусстве начала XXI столетия: идеалы и ценности : коллективная монография / Н. Л. Прокопова, О. В. Синельникова, Н. С. Попова [и др.] ; под редакцией Н. Л. Прокоповой ; перевод О. В. Ртищева. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2020. — 208 с. — ISBN 978-5-8154-0553-0. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108552.html>
3. Изобразительное искусство и театр: тема, образ, метод: Сб. статей: научное издание / Гос. Эрмитаж; ред. А. В. Камчатова. - СПб.: Гос. Эрмитаж, 2006.
4. Кузьмина, О. В. Сценарное мастерство. Специфика художественно-творческой деятельности сценариста праздничных форм культуры: учебно-методическое пособие для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / О. В. Кузьмина. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 96 с. — ISBN 978-5-8154-0463-2. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93521.html>
5. Мальцева, О. Н. Поэтический театр Юрия Любимова. Спектакли Московского театра драмы и комедии на Таганке. 1964-1998: монография / О. Н. Мальцева. - СПб.: РИИИ, 1999. - 271 с.: фото.
6. Масленников, И. Короткий метр: сборник сценариев для учебных и курсовых игровых фильмов / И. Масленников. — Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2012. — 101 с. — ISBN 978-5-87149-136-2. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/30622.html>
7. Маслова, Т. Я. Сценарное мастерство. Часть 2. Жанры хроникально-информационного экрана: учебное пособие по специальности 071301 «Народное художественное творчество», специализации «Киноvideотворчество» / Т. Я. Маслова. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 200 с. — ISBN 978-5-

8154-0218-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/22103.html>

8. Пронин, А. А. Введение в драматургию и сценарное мастерство: учебник / А. А. Пронин. — Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 210 с. — ISBN 978-5-4486-0540-6. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/79898.html>

9. Филонов В.Ф. Событие как первооснова сценического действия [Электронный ресурс]: учебное пособие. / Филонов В.Ф.— Электрон. текстовые данные. — Челябинск: Челябинский государственный институт культуры, 2016.— 132 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/56500>

10. Хартнолл, Ф. Краткая история театра / Ф. Хартнолл; перевод М. Зерчанинова. — Москва: Ад Маргинем Пресс, 2021. — 336 с. — ISBN 978-5-91103-577-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/119033.html>

#### **в) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

1. Информационный ресурс по теории и практике дизайна [theoryandpractice.ru](http://theoryandpractice.ru)
2. Сайт по книжной графике и иллюстрации [illustrada.ru](http://illustrada.ru)
3. Информационный ресурс о шрифтах и типографике [Typoholic.ru](http://Typoholic.ru)
4. Обзор статей и книг по шрифту и типографике [typographica.org](http://typographica.org)
5. Конкурс на лучший дизайн книги [stiftung-buchkunst.de/en/best-book-design-from-all-over-the-world](http://stiftung-buchkunst.de/en/best-book-design-from-all-over-the-world)
6. Студия и издательство Артемия Лебедева [artlebedev.ru](http://artlebedev.ru)

#### **г) Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса (включая программное обеспечение и информационно-справочные системы)**

Для освоения данного курса необходимо обязательное использование браузеров для работы в сети Интернет, поисковых машин, а также следующих информационных ресурсов:

1. Офисный пакет LibreOffice; Лицензия GNU LGPL (Редакция 3 от 29.06.2007)
2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru>
3. Электронная информационно-образовательная среда АНО ВО НИД <http://www.eios-nid.ru>

4. Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (информационный продукт вычислительной техники) Договор №СЦ14/700434/101 от 01 января 2016 г., Договор №СЦ14/700434/19 от 01.01.2019

**9. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).**

|                                         |                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Лекционная аудитория                 | Учебная мебель: столы, стулья, доска учебная<br>Оборудование: Компьютеры, подключенные к сети «Интернет», проектор, интерактивная доска (экран) |
| 2. Аудитории практических занятий       | Учебная мебель: столы, стулья, доска учебная<br>Оборудование: Компьютеры, подключенные к сети «Интернет»,                                       |
| 3. Аудитории для самостоятельной работы | Учебная мебель: столы, стулья<br>Оборудование: Компьютеры, подключенные к сети «Интернет»                                                       |