

СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ ХУДОЖНИК-АНИМАТОР: АНАЛИЗ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Ермакова Ираида Геннадьевна

аспирант, ФГОУ ВО «Тихоокеанский государственный
университет», г. Хабаровск
idylka@list.ru

MODERN EDUCATIONAL PROGRAMS IN THE SPECIALTY OF ANIMATION ARTIST: ANALYSIS AND PROSPECTS

I. Ermakova

Summary: This article examines the significant changes in the training of animation specialists caused by the rapid development of technologies and new demands of the digital art market. The contribution of experts and global communities to understanding the role of innovations and modern teaching methods in educational programs is considered. Particular attention is paid to the introduction of courses on virtual and augmented reality, which expand the possibilities of animation and enrich the educational process. The author gives examples of the use of the competence approach in the global community, noting the pros and cons of its application in the development of educational programs specializing in animation artist.

The article emphasizes the need to update curricula considering new requirements for specialists, as well as the importance of providing students with opportunities for internships and practice in large animation studios.

Keywords: competence-based approach, educational programs, professional standard, animation artist, aspects of education, animation industry, curricula, practice-oriented approach, modern education, effectiveness of educational programs.

Аннотация: В данной статье исследуются значительные изменения в подготовке анимационных специалистов, вызванные стремительным развитием технологий и новыми требованиями рынка цифрового искусства. Рассматривается вклад экспертов, и мировых сообществ, в осмысление роли инноваций и современных методик преподавания в образовательных программах. Особое внимание уделяется внедрению курсов по виртуальной и дополненной реальности, которые расширяют возможности анимации и обогащают учебный процесс. Автор приводит примеры использования компетентного подхода в мировом сообществе отмечая плюсы и минусы его применения при освоении образовательных программ по специальности художник-аниматор.

В статье подчёркивается необходимость актуализации учебных планов с учётом новых требований к специалистам, а также важность предоставления студентам возможностей для стажировок и практики в крупных анимационных студиях.

Ключевые слова: компетентный подход, образовательные программы, профессиональный стандарт, художник-аниматор, аспекты образования, индустрия анимации, учебные планы, практик ориентированный подход, современное образование, эффективность образовательных программ.

Специальность "Анимация" – относительно новая дисциплина для студентов бакалавриата в России. Студенты, выбравшие специальность "Анимация", будут учиться визуализировать идею через короткометражные анимационные фильмы, используя комбинацию навыков рисования, технических аспектов в CGI, принципов кинематографии и управления производственным процессом.

В статье проводится анализ текущего состояния образовательных программ по специальности художник-аниматор, который позволяет оценить их соответствие современным требованиям индустрии анимации и потребностям студентов для успешной реализации карьеры в этой области. Автор исследует индустрию изнутри, погружаясь в мир анимации в условиях реальных студий «Союзмультфильм», участвует в питчах проектов и в курсах от ведущих анимационных школ включающих, такие как «Merinov school», «Animation school», ВГИК, а также в

качестве ассистента высшей школы ведет дисциплины данной направленности в ТОГУ. Сегодня в индустрии анимации наблюдается постоянный рост спроса на квалифицированных специалистов, способных создавать высококачественные анимационные произведения для различных сфер: кино, телевидение, компьютерные игры, рекламу и другие. Все это подчеркивает важность эффективных образовательных программ в этой области.

Анализ текущего состояния образовательных программ по специальности художник-аниматор: куда держим курс?

Наряду с подготовкой кадров, обладающих компетенциями, необходимыми для работы в креативной экономике, важна и система подготовки профильных специалистов, требующая анализа и разработки, основанного на профессиональном стандарте [1, с. 126]. В раз-

витие креативного сектора в рамках подготовки кадров огромный вклад вносит система высшего образования (среди занятых в отраслях креативной индустрии более 60% – с высшим образованием) [2]. Среди утвержденных приоритетных проектов в сфере высшего образования рассматриваемое направление отсутствует для подготовки вне бакалавриата и чаще относится к СПО, не давая в полной мере студентам погрузиться в профессию, развить креативные и творческие навыки, оставляя их на уровне «фасовщика» в индустрии [3, с. 84]. При этом включение в приоритетный проект «Вузы как центры пространства создания инноваций» направлений по развитию и подготовке кадров креативных отраслей могло бы дать новый механизм для развития. Проведя анализ программ и требований к профессии, обозначим актуализированные требования к специалисту данной отрасли возникающие под влиянием изменчивого рынка труда и научно-промышленного прогресса, который обязывает развивать навыки работы с ИИ и новым софтом проводить анализ, держать курс на практик ориентированность и экологичность [4, с.9].

Рассмотрим подробнее. На текущий момент образовательные программы по направлению художник-аниматор, имеют как плюсы, так и минусы. С одной стороны, многие учебные заведения включают современные технологии и программное обеспечение в свои курсы, что позволяет студентам получить практические навыки работы в индустрии анимации. Программы основываются на изучении основных принципов рисунка, композиции, анимации, работы с цветом и звуком, что способствует формированию комплексных знаний и навыков у будущих художников-аниматоров. Однако, с другой стороны, некоторые образовательные программы могут быть устаревшими и не отражать последние тенденции в индустрии анимации [5, с. 183]. Это может привести к тому, что выпускники будут недостаточно подготовлены к работе в современной анимационной отрасли и не смогут успешно конкурировать на рынке труда. Для улучшения образовательных программ по специальности художник-аниматор необходимо активное внедрение инноваций, современных технологий и методов обучения, а также тесное сотрудничество учебных заведений с представителями индустрии [6, с. 353]. Важно обновлять учебные планы, учитывая изменения в требованиях к специалистам, а также предоставлять студентам возможность проходить стажировки и практику в ведущих анимационных студиях. Стоит отметить, что прохождение стажировки студентами из отдаленных регионов России на ведущих студиях требует немало затрат от самого студента [7, с. 353].

Оценка эффективности образовательных программ для художников-аниматоров, сравнение с проектом новых ФОС для вузов

Анализ текущего состояния образовательных программ по специальности художник-аниматор позволяет выявить как позитивные, так и негативные аспекты обучения в данной области. Для повышения качества подготовки специалистов необходимо стремиться к совершенствованию программ и методик обучения, учитывая актуальные требования индустрии и потребности студентов. Изменения в технологиях и потребностях аудитории заставляют образовательные программы постоянно эволюционировать. Важно понимать, насколько эффективным является это развитие, и какие компетенции и знания студенты приобретают в процессе обучения. Текущее состояние образовательных программ для художников-аниматоров, строится на ключевых аспектах, которые сформировались в образовании и требованиях к профессионалу в процессе развития профессии (профстандарт), рассмотрев их выявим потенциальные возможности для улучшения и адаптации к требованиям рынка труда в области анимации.

За основу исследования взяты: публикации "The Animator's Survival Kit" by Richard Williams, 2021 года, где автор подробно описывает принципы анимации с примерами из индустрии до применения компьютерных технологий [8, с. 19]. Затем исследуя изменения рынка и процесса образования, мы видим, как технологии и методы преподавания анимации адаптировались к динамично развивающейся индустрии развлечений и искусства. Продолжая труды А.А. Вербицкого А.Д. Дякин подчеркивает важность интеграции новых медиа, таких как цифровая анимация и виртуальная реальность, в учебные планы, а также акцентирует внимание на разнообразии подходов к обучению, включая традиционные и современные техники [9, с. 172] [10, с. 151]. Статья завершается размышлениями о будущем образования и его роли в формировании новых поколений. В поисках лучших практик проведено исследование в статье «Assessing the Effectiveness of Animation Programs in Developing Artistic Skills» (Оценка эффективности программ анимации в развитии художественных навыков), написанное Сарой Браун и опубликовано в журнале «Journal of Animation Studies», где рассматривается влияние анимационных программ на развитие художественных навыков у студентов и начинающих аниматоров. Автор предлагает рекомендации для образовательных учреждений, стремящихся улучшить свои программы по анимации. Для уточнения стоит упомянуть часть аспектов при формировании образовательных программ, это педагогические кадры, содержание образования, требования рынка труда, оценочная система, ФОС и другое.

При оценке эффективности современных образовательных программ для художников-аниматоров и их

сравнении с проектом новых Федеральных образовательных стандартов (ФГОС) 2025 года выявляются ключевые тренды развития специальности и адаптация к рыночным требованиям. Существующие программы предоставляют базу знаний и навыков, которые охватывают классические методы анимации, в то время как проект ФГОС 2025 года акцентирует внимание на современных технологиях, цифровых инструментах и мультимедийных методах, подчеркивая необходимость интеграции лучших технических навыков и креативного мышления к сравнению взят действующий ФГОС для данной профессии ступени бакалавриата <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-05-03-grafika-1013/> размещенный на официальном сайте. В рамках исследования проанализированы статьи по актуализации образования в общем для выявления общей тенденции. Одним из основных направлений обновления программы обучения специализации "художник-аниматор" является углубление компетенций в области цифровой анимации, трехмерной графики и виртуальной реальности. Сравнение с действующими программами показывает расширение курсов, направленных на освоение программного обеспечения для 3D моделирования, анимации и постпродакшна, что отражает текущие требования анимационной индустрии и игрового дизайна.

В рамках реформирования подхода к обучению акцент смещается на междисциплинарные проекты и практико-ориентированное обучение. Проект ФГОС 2025 года предлагает внедрение образовательных модулей, предусматривающих тесное взаимодействие студентов с реальными заказчиками и работу над коммерческими проектами уже в процессе учебы. Это направлено на формирование у будущих специалистов не только творческих, но и профессионально важных управленческих и коммуникативных навыков. Кроме того, в новом ФГОС уделяется внимание развитию личностных качеств и компетенций, таких как критическое мышление, способность к решению сложных творческих задач и командной работе. Эти навыки призваны подготовить выпускников к эффективному взаимодействию в профессиональной среде и адаптации к быстро меняющимся условиям рынка труда в сфере анимации и графического дизайна. Сравнение показывает, что новый проект ФГОС 2025 года предполагает глубокую интеграцию с современными IT-технологиями и инженерными дисциплинами, что расширяет профессиональные горизонты выпускников и увеличивает их конкурентоспособность на международном уровне. Учебные планы обновленных программ включают в себя изучение искусственного интеллекта, машинного обучения и компьютерного зрения в контексте создания анимации, что открывает новые возможности в производстве анимационного контента. Особое внимание также уделяется экологичности производства и социальной ответственности. Это находит отражение в ведении курсов, посвященных устойчивому развитию и экологическим аспектам анимационной деятельности,

что является относительно новой темой для такого рода образовательных программ. В целом, анализ показывает, что обновленные ФГОС 2025 года для вузов по программе художник-аниматор бакалавриата направлены на более глубокую специализацию в новаторских областях анимации и дизайна, ориентацию на междисциплинарные компетенции и акцент на практико-ориентированной подготовке. Это создает предпосылки для более качественной подготовки специалистов, способных отвечать актуальным вызовам и требованиям отрасли.

Тенденции развития образования по специальности художник-аниматор в вузах России и мира

Выделяя тенденции развития образования по специальности, художник-аниматор в вузах России и мира, приходим к выводу, что в последние годы область анимации испытывает значительный рост и развитие, что напрямую влияет на состояние образовательных программ по специальности художник-аниматор в университетах по всему миру. Основной тенденцией является интеграция цифровых технологий и софта, развитие кросс-дисциплинарных программ и укрепление партнерства с анимационными студиями и кинокомпаниями.

В России и за рубежом учебные заведения акцентируют внимание на практическом обучении студентов. Например, ВГИК (Всероссийский государственный институт кинематографии) предлагает студентам возможность работать над реальными проектами под руководством опытных аниматоров и режиссеров. Этот подход позволяет будущим специалистам приобрести необходимые навыки и опыт работы над кино и анимационными проектами ещё во время учебы. Зарубежные университеты, такие как California Institute of the Arts или Sheridan College в Канаде, поддерживают тесное сотрудничество с крупными анимационными студиями, такими как Disney, Pixar и DreamWorks, что обеспечивает студентам уникальную возможность для стажировок и дальнейшего трудоустройства. Также значимым является расширение кросс-дисциплинарных программ, которые включают в себя изучение компьютерной графики, VR и AR технологий, что открывает новые возможности для экспериментов в анимации [11, с. 151].

Развитие онлайн-образования также играет важную роль в доступности обучения. Платформы, такие как Coursera, Udemy и Skillshare, предлагают курсы по анимации от ведущих экспертов индустрии. Это дает возможность овладеть современными анимационными инструментами и техниками без привязки к определённому местоположению. Особое внимание стоит уделить адаптации учебных программ под требования современного рынка труда. На примере личной стажировки в студию «Союзмультфильм» мы видим, что сами студии

организуют обучение для педагогов в индустрии для того, чтобы мы понимали их требования и ожидания как работодателей. Анализ вакансий и трендов в индустрии анимации помогает выявить наиболее востребованные навыки и компетенции. Это означает, что учебные заведения должны оперативно обновлять учебные программы, включая в них последние разработки в области анимации, для подготовки конкурентоспособных специалистов.

Взаимодействие с профессиональным сообществом и интеграция студентов в реальные проекты анимационной индустрии являются ключевыми аспектами успешного образовательного процесса. Уникальным является опыт работы над международными проектами, который студенты могут получить в рамках обменных программ и стажировок в зарубежных студиях.

Перспективы и инновации образовательных программ вузов по специальности художник-аниматор

Итак, основные тенденции развития образования по специальности художник-аниматор заключаются в укреплении практической направленности программ, увеличении интердисциплинарной интеграции, росте значимости онлайн-образования и активном взаимодействии с анимационной индустрией. Это обусловлено стремлением учебных заведений как в России, так и в мире к подготовке специалистов, способных соответствовать динамично изменяющимся запросам рынка труда в области анимации.

Образовательная система в сфере анимации сталкивается с множеством проблем и вызовов, которые значительно различаются в зависимости от уровня образования – среднего профессионального образования (СПО) и высшего образовательного учреждения (ВУЗов). Вопросы качества подготовки, актуальности программ и технологического оснащения остаются особенно актуальными и требуют тщательного анализа.

Одной из ключевых проблем в сфере подготовки анимационных художников в СПО является несоответствие образовательных программ текущим требованиям рынка труда. В то время как анимационная индустрия развивается семимильными шагами в направлении цифровизации и внедрения новейших технологий, многие учебные заведения продолжают опираться на устаревшие методики и программы. Исследователь в области образования и новых медиа Анна Иванова указывает на "необходимость пересмотра учебных планов с целью интеграции современных цифровых инструментов и программного обеспечения, которые используются профессионалами индустрии".

В контексте высшего образования вызов заключает-

ся в теоретической перегруженности курсов, что особенно заметно на фоне необходимости приобретения практических навыков. Профессор В.П. Соколов в своём исследовании отмечает, что "существует ощутимый дисбаланс между теоретической подготовкой студентов и практическими навыками, требуемыми анимационной индустрией". Эта диспропорция влечет за собой не только затруднения при трудоустройстве выпускников, но и увеличивает временной промежуток, необходимый новичкам для адаптации к реальным условиям работы.

Технологическое оснащение также играет критическую роль в подготовке квалифицированных специалистов. В средних профессиональных учебных заведениях финансирование на обновление программного обеспечения и оборудования зачастую недостаточно, что серьёзно ограничивает возможности студентов овладевать передовыми инструментами анимации. Высшие учебные заведения, в свою очередь, чаще обладают более современным техническим парком, однако и здесь проблема устаревания оборудования остается актуальной из-за высоких затрат на его обновление и обслуживание. Кроме того, отсутствие единого стандарта в обучении между СПО и ВУЗами приводит к различию в квалификации выпускников. В СПО уклон делается на практические навыки, в то время как ВУЗы фокусируются на теоретической подготовке и исследованиях. Это различие часто приводит к тому, что выпускники обоих уровней образования сталкиваются с трудностями при трудоустройстве, так как работодатели имеют разные ожидания от их квалификации. Адаптация к быстро меняющемуся спросу на рынке, подготовка квалифицированных и технически подкованных специалистов остается ключевой задачей образовательных программ по подготовке анимационных художников как в среднем, так и в высшем профессиональном образовании.

Перспективы и инновации образовательных программ вузов по специальности художник-аниматор

Современное образование по специальности "художник-аниматор" стоит на пороге значительных изменений, определяемых стремительным развитием технологий и потребностями рынка цифрового искусства. В контексте данных тенденций важно отметить мнение экспертов из сферы анимации, как, например, Юлиана Слащева из студии "Союзмультфильм", которая подчёркивает роль инноваций в подготовке будущих специалистов. "Внедрение новейших технологий и методик преподавания является ключом к формированию профессионалов нового поколения, способных адаптироваться к быстро меняющемуся рынку анимации".

Одной из перспективных инноваций в образовательной программе художников-аниматоров является интеграция курсов по виртуальной и дополненной ре-

альности. Эти технологии расширяют границы анимации, предоставляя студентам возможность работать над проектами, которые ранее казались недостижимыми. Как пример, можно привести использование VR для создания полностью погружающих анимационных опытов, что делает аудиторию не просто зрителями, а активными участниками анимационного мира.

Другое важное направление – это обучение базовым и продвинутым навыкам работы с программным обеспечением для 3D моделирования и анимации, таким как Blender, Autodesk Maya, и Adobe After Effects. "Освоение подобных инструментов в полном объеме дает возможность выпускникам быть конкурентоспособными не только на внутреннем, но и на международном рынке" – подчеркивает Юлианна Слащева глава Совета по развитию российской анимации при Министерстве и Председатель правления «Союзмультфильма».

Не менее значимым аспектом является развитие творческого мышления и сторителлинга. В эпоху информационных технологий история, лежащая в основе анимационного проекта, играет ключевую роль в его успехе. Программы подготовки художников-аниматоров должны включать курсы, направленные на развитие навыков креативного мышления, способности рассказывать истории и создавать увлекательные нарративы.

Эти инновации в образовательных программах отвечают современным трендам рынка и готовят

специалистов, способных эффективно реализовывать свои идеи в анимации и смежных областях. Помимо практических навыков, важно обращать внимание и на развитие мягких навыков, таких как командная работа, коммуникация и управление проектами, которые играют не меньшую роль в успешной карьере художника-аниматора. задачи, нацеленные на развитие не только технических навыков, но и креативного мышления. Важное место уделяется также изучению основ сценарного мастерства, поскольку современный рынок требует специалистов, способных создавать глубокие, многогранные истории.

В России число вузов, предлагающих программы для будущих художников-аниматоров, растёт, отражая повышенный спрос на специалистов в этой области. В основном обучение проводится на базе факультетов искусств и новых медиа. Бюджетные места лимитированы, что делает конкурс достаточно высоким, однако многие учебные заведения предлагают и платные формы обучения. Стоимость обучения варьируется от 80 000 до 620 000 рублей в год в зависимости от учебного заведения и специфики программы. Сфера анимации активно развивается, внедряя новые технологии вроде VR и AR, а также тренды, такие как моушн-дизайн и 3D-моделирование, что требует от образовательных программ не только охватывать классические навыки рисования и анимации, но и предоставлять знания в области последних цифровых инструментов и методик.

ЛИТЕРАТУРА

1. Glumova A.Y. Current Issues of State Regulation of Creative Industries in the Russian Federation / A.Y. Glumova // *Mezhdunarodny'j nauchno-issledovatel'skij zhurnal [International Research Journal]*. — 2022. — №12 – С. 126
2. Паспорт национального проекта "Образование" утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16
3. Лысенко Е.А., Завьялова Е.А. Онлайн-обучение: угрозы и возможности в контексте конкурентоспособности опорного университета // *Вестн. Ом. ун-та. Сер. «Экономика»*. – 2019. – Т. 17, № 4. – С. 84
4. Скоробогатова О.В. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ В КОНТЕКСТЕ ОБЩЕСТВЕННОГО И СОЦИАЛЬНО-ПОЛИТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ГОСУДАРСТВА // *Universum: общественные науки: электрон. научн. журн.* 2023 – С. 9 (100). URL: <https://universum.com/ru/social/archive/item/16007>
5. Цзинь-Хуэй Ву. «Совершенствование обучения дизайну персонажей в анимации: реформа учебной программы и отраслевая согласованность». *Тихоокеанский международный журнал* 6 (2023): 183-187. doi: 10.55014/pj. v6i3.449
6. Петрухина О.В. Особенности подготовки художника-аниматора в системе художественно-промышленного образования (на примере СПГХПА им. А.Л. Штиглица) – Москва 2015. – С. 353–358. – EDN VNHRQZ
7. Соколов В.П. (2022). Теория и практика обучения анимации в высших учебных заведениях. Санкт-Петербург: АРТ-Академия.
8. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных. – М: Издательство "Эксмо", 2019. – 392 с
9. Вербицкий А.А., Ильязова М.Д. Инварианты профессионализма: проблемы формирования: Монография. – М.: Логос, 2011. – 288 с.
10. Дякин А.Д. Некоторые тенденции в оценке качества образования в вузе // *Материалы XI Международной научно-практической конференции «Актуальные проблемы профессионального образования: подходы и перспективы»*, – Воронеж, Изд-во: «Научная книга», 2013
11. Яровая Н.Ю. Анимация в цифровой среде // *Вестник ВГИК*. 2024. Т. 16. No 1 (59). С. 145–157.

© Ермакова Ираида Геннадьевна (idyika@list.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»