**БИЗНЕС-ИНКУБАТОР**
**САХАЛИНСКОГО ФОНДА РАЗВИТИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА**

# ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ
# КУРС «ВВЕДЕНИЕ В ПРОДЮСИРОВАНИЕ»

Преподаватель:
Ким Су Ен, преподаватель
кафедры «Графический дизайн»,
отделения «Анимация и графика компьютерных игр» СПБГУПТД

Форма обучения
Очная

Южно-Сахалинск

2020

Введение в продюсирование/ Программа обучения предпринимателей. Составители: Ким Су Ен, (Художник-аниматор, режиссер, сценарист студий анимационного кино «Мельница», «Петербург» и других студий Санкт-Петербурга и Москвы; преподаватель кафедры «Графический дизайн», отделения «Анимация и графика компьютерных игр» СПБГУПТД). Бизнес-инкубатор Сахалинского фонда развития предпринимательства. 2020 г. – 11 с.

**Лист согласования**

Составитель: Ким Су Ен, преподаватель кафедры «Графический дизайн», отделения «Анимация и графика компьютерных игр» СПБГУПТД

Программа обучения согласована

« __» сентября 2020 г.

Директор Сахалинского
Фонда развития предпринимательства А.С. Шередекин

## Содержание


| | | |
|---|---|---|
| 1 | Цели и задачи обучения | 4 |
| 2 | Перечень планируемых результатов обучения | 4 |
| 3 | Объем курса обучения и виды учебной работы | 5 |
| 4 | Содержание тем курса обучения | 6 |
| 5 | Формы текущего контроля | 8 |
| 6 | Образовательные технологии | 8 |
| 7 | Учебно – методическое обеспечение обучения | 8 |
| 8 | Контрольные задания, необходимые для оценки освоения курса | 9 |

**1. Цель и задачи обучения**

Целью обучения по курсу «Введение в продюсирование» является изучение специфики продюсирования в кино, формирование представлений об организации производства анимационного кино, освоение творческих и технологических основ создания проектов анимационного кино, разработка стратегий продаж аудиовизуального контента и возмещения затрат. Для достижения данной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Изучить практику продюсерской деятельности на основе опыта отечественного и зарубежного продюсирования в анимационном кино
2. Освоить специфику работы продюсера в области производства в структуре студии анимационного кино
3. Освоить технологию продюсирования анимационного кино: разработку идеи, проработка персонажей в рамках идеи проекта, маркетинговый анализ востребованности продукта и поиск инвесторов, продвижение и дистрибуцию продукта для рынка.

**2. Перечень планируемых результатов обучения:**

Процесс проведения курса направлен на формирование следующих компетенций:

**Общекультурные компетенции:**

1) Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
2) Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество

**Профессиональные компетенции:**

1) Формирование творческого и производственного коллективов, авторской и съемочной групп, работа с режиссерами, творческим и производственным коллективами
2) Планирование деятельности на отдельных этапах создания и продвижения аудиовизуального произведения

3) Инициирование творческих идей художественных проектов в области анимационного кино.

**По итогам изучения курса слушатель должен**
***Знать:***

- Технологию производства продукта анимационного кино
- Основы режиссуры, монтажа и звукового оформления анимационного фильма
- Специфику создания образов, синопсисов, монтажно-тонировочного процесса, озвучивания и подготовки к выпуску проекта анимационного кино
- Основы управления кинопроектами
- Законодательные и иные нормативно-правовые акты Российской Федерации в области кинематографии

***Уметь:***

- Оценивать соответствие исходных материалов художественному замыслу проекта анимационного кино
- Ставить задачи и цели творческому коллективу при производстве анимационного кино
- Оценивать качество готовых анимационных фильмов
- Определять ориентировочную стоимость работ или услуг, необходимых для производства кинопроекта
- Оценивать литературный материал
- Оценивать творческий потенциал авторов проекта анимационного кино
- Прогнозировать творческую и экономическую успешность кинопроекта
- Основные направления и тенденции творческого, экономического и технического развития отечественного и зарубежного кинематографа
- Функционирование рынка реализации аудиовизуальной продукции

**3. Объем курса и виды учебной работы**

| Вид учебной работы | Период обучения слушателей, часы |
|---|---|
| **Общая трудоемкость модуля** | 76 |

| | |
|---|---|
| Аудиторные занятия: | 46 |
| Семинар | 22 |
| Практикум | 24 |
| Самостоятельная работа | 30 |
| Формы аттестации | Аттестационный проект |

## 4. Содержание тем модуля

| № п/п | Тема модуля | Всего, часы | Семинар, часы | Практикум, часы | Самостоятельная работа, часы |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Тема 1. Продюсер: роль и задачи в производстве анимационного кино. Влияние глобализации на анимационную и кино - индустрию | 4 | 2 | 0 | 2 |
| 2 | Тема 2. История цензуры 1930-2020гг. Анимация как инструмент влияния на потребительское сознание. Формирование идеи авторского проекта | 5 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | Тема 3. Начальные этапы подготовки презентации авторского или художественного кино для питчинга | 5 | 1 | 2 | 2 |
| 4 | Тема 4. Проработка персонажей и создание микро и макро – вселенных в рамках идеи проекта | 8 | 4 | 2 | 2 |
| 5 | Тема 5. Подготовка аутлайта. Версия 1. Сюжет и история. Формирование индивидуального банка инструментов для создания сценария | 10 | 4 | 2 | 4 |
| 6 | Тема 6. Подготовка аутлайта. Версия 2. | 8 | 0 | 4 | 4 |
| 7 | Тема 7. Подготовка концепт-арта – 1. Дизайн персонажа. Дизайн среды. | 10 | 2 | 4 | 4 |
| 8 | Тема 8. Подготовка концепт-арта 2. Подготовка раскадровки. Подготовка эпизода готовящегося авторского проекта. | 12 | 2 | 6 | 4 |
| 9 | Тема 9. Питчинг. Подготовка финального проекта анимационного или художественного кино. | 8 | 2 | 2 | 4 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Порядок защиты проекта на питчинге | | | | |
| 10 | Тема 10. Питчинг. Финальная версия презентации проекта для питчинга. | 6 | 2 | 2 | 2 |
| | ИТОГО | 76 | 22 | 24 | 30 |

**Содержание тем:**

**Тема 1. Продюсер: роль и задачи в производстве анимационного кино. Влияние глобализации на анимационную и кино – индустрию**

Введение в этапы анимационного производства. Описание основных функций в работе исполнительного продюсера в анимационном производстве. Базовый анализ мировой анимационной индустрии в периоды 1989-2020-ые годы.

**Тема 2. История цензуры 1930-2020гг. Анимация как инструмент влияния на потребительское сознание. Формирование идеи авторского проекта**

Запреты и одобрения в истории развития мультипликации на примере анимационного производства в СССР, РФ, США и КНДР. Современное анимационное кино и возникающие потребительские запросы. Формирование идеи авторского анимационного или художественного фильма.

**Тема 3. Начальные этапы подготовки презентации авторского или художественного кино для питчинга**

Авторское кино. Художественный фильм и его замысел. Утверждение идеи авторского анимационного или художественного фильма. Краткое представление авторской идеи.

**Тема 4. Проработка персонажей и создание микро и макро – вселенных в рамках идеи проекта**

Что такое сильный центральный персонаж? Что такое вспомогательные персонажи. Разработка сильного центрального персонажа, вспомогательных персонажей авторского анимационного или художественного фильма. Краткое представление авторской идеи.

**Тема 5. Подготовка аутлайта. Версия 1. Сюжет и история. Формирование индивидуального банка инструментов для создания сценария**

Что такое аутлайн? Цель разработки аутлайна. Разработка аутлайна авторского анимационного или художественного фильма. Формирование банка инструментов. История и сюжет. Кинетика и повествование через движение.

**Тема 6. Подготовка аутлайна. Версия 2**

Для нужна финальная версия аутлайна авторского анимационного или художественного фильма. Разработка финальной версии аутлайна авторской анимационного или художественного фильма.

**Тема 7. Подготовка концепт – арта – 1. Дизайн персонажа. Дизайн среды.**

Что такое концепт – арт и для чего нужно его разрабатывать в двух версиях? Что такое дизайн персонажа? Что такое дизайн среды и для чего нужен дизайн среды? Введение в разработку персонажа и интерьерной / экстерьерной среды авторского анимационного или художественного фильма.

**Тема 8. Подготовка концепт – арта – 2. Подготовка раскадровки.** Второй этап визуализации идеи анимационного кино или художественного кино. Что такое раскадровка? Подготовка эпизода готовящегося авторского анимационного или художественного фильма.

**5. Формы текущего контроля:** зачет по итогам тематических заданий

**6. Образовательные технологии: семинары**, практикумы, аттестация контрольных заданий.

**7. Учебно – методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

**Литература:**

1. Cartooning: Animation 1 with Preston Blair (How to Draw and Paint/Art Instruction Program, Band 1) (Englisch) Taschenbuch – 1.

2. Остин К. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения/ Клеон Остин. – М: Манн, Иванов и Фербер. 2019. 176с.
3. Ахипова А. Эпоха сериалов. Как шедевры малого экрана изменили наш мир /А. Архипова, Е. Неклюдова – М.: РИПОЛ классик. Серия «Кино_Театр». 2020. 474с.
4. Пол Р. Советы и хитрости при создании Концепт-Арта в Игровой Индустрии //Р. Пол. Адрес доступа: https://render.ru/images/uploads/Image/Articles/Paul_Richards_concept
5. Профстандарт: 04.001. Продюсер в области кинематографии. Адрес доступа: https://classinform.ru/profstandarty/04.001-prodiuser-v-oblasti-kinematografii.html
6. Марков А. Красота. Концепт. Катарсис. 4 лекции по теории искусства. / А.Марков. – М.: Рипол Классик. 2018. 180с.
7. Фокина, Н.Н. Сценарно-режиссерские основы: методическое пособие / Н.Н. Фокина. – Пермь, 2016. – 32 с.
8. Майбридж Э.The Male and Female Figure in Motion / Muybridge E. - Dover Publications Inc.,1955. – 390 с.

## 8.Контрольные задания, необходимые для оценки освоения 2 модуля курса

**Задание 1: Придумайте следующее:**

**Место**: где происходит действие фильма во времени и пространстве? Вы представляете себе космическую эпопею или средневековье? Маленький современный город?

**Протагонист:** кто будет главным персонажем? Не спешите придумывать личные качества, так как общих набросков пока будет достаточно. Это пилот космолета? Паренек-конюх? Стоматолог?

**Конфликт:** к чему стремится главный персонаж? Хочет стать героем? Влюбиться? Ненавидит свою работу или начальника?

**Задание 2: Раскадровка**

1. Установите временную шкалу. Это нужно для установления параметров ( когда и где история происходит, и хронологического порядка происхождения событий в этой истории).
2. Составьте список основных событий рассказа в том порядке, в котором они будут рассказаны. Именно так они появятся на экране.
3. Выявите ключевые сцены в вашем рассказе. Полностью обдумайте ваш рассказ и изучите список ключевых моментов, которые вы хотите проиллюстрировать в раскадровке. Выберите сцены, в которых показано, как развивается сюжет от начала до конца.
4. Можете изобразить смену обстановки. Если история начинается в одном городе и потом перемещается в другой, убедитесь, что это будет отображено в ваших иллюстрациях.
5. Решите, что будете использовать в качестве шаблона. Можно создать стандартный шаблон раскадровки вручную, просто разделив условный ватман на пустые рамки одинакового размера. Шаблон должен быть похож на комиксы — ряды квадратных ячеек, которые показывают, как та или иная сцена будет выглядеть на экране. Для создания шаблона раскадровки в вертикальном или горизонтальном формате можно использовать Adobe Illustrator, storyboardthat.com, Microsoft PowerPoint, Amazon Storyteller, или inDesign.
6. Размеры шаблонов должны быть составлены в той же пропорции, как и готовое видео — 4:3 для телевизионного экрана или 16:9 для экрана полнометражного художественного фильма.
7. Сделайте эскиз ваших миниатюр для воплощения в жизнь ваших сцен, рисуя эскизы, намеченные в шаблоне. Рисуя эскизы к каждой сцене, уделите внимание следующим элементам:

- композиция (освещение переднего плана/фона, цветовая палитра и прочее)
- тип кадра (широкие кадры, близкие, кадры через плечо, кадры слежения и так далее)
- реквизит (объекты в кадре)
- актеры (люди, животные, анимационные герои, и прочее: все, что может играть)
- специальные эффекты.

8. Рядом с каждой панелью или под ней добавьте описание того, что происходит в сцене. Включите диалог. Добавьте информацию о времени съемки.