

## **РОЗРОБКА ТА ВПРОВАДЖЕННЯ ПРОГРАМИ З АНІМАЦІЇ В КОНТЕКСТІ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ НА ФАКУЛЬТЕТІ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ**

**Сімак Анна Іванівна**

*кандидат мистецтвознавства, професор,  
декан факультету мистецтва і дизайну*

*Державний педагогічний університет імені Іоана Крянге  
м. Кишинів, Молдова*

Анімація є невід'ємною частиною сучасних креативних індустрій, охоплюючи такі сфери, як кінематограф, рекламу, відеоігри, освіту та цифровий маркетинг. Включення анімаційних дисциплін у навчальні програми факультетів образотворчого мистецтва та дизайну є важливим кроком у підготовці студентів до вимог сучасного ринку праці. Розвиток цифрових технологій вимагає адаптації освітніх підходів та впровадження інноваційних методик викладання анімації.

Метою даної роботи є аналіз процесу розробки та впровадження навчальної програми з анімації у контексті креативних індустрій, визначення її основних компонентів та перспектив розвитку.

Сучасна анімація є потужним інструментом у візуальній комунікації. Як зазначає Дж. Лассетер [2], анімація дозволяє створювати захопливі візуальні історії, що впливають на емоції глядачів і формують культурний дискурс. У європейських дослідженнях Г. Фернісс [1] підкреслюється важливість поєднання традиційної художньої майстерності з цифровими технологіями. В Україні ж анімація розвивається як частина культурної ідентичності, що відображає національні традиції та сучасні тренди К. Барабаш [6].

У США за визначенням П. Веллс [5], анімація активно використовується в освітніх іграх та інноваційних медіапроектах, тоді як європейські країни орієнтуються на авторське кіно та експериментальні техніки. За словами О. Лісового, в Україні, з огляду на стрімкий розвиток ІТ-сектора, зростає потреба у фахівцях з цифрової анімації та 3D-моделювання [7].

Розробка навчальної програми базується на аналізі сучасних освітніх стандартів і потреб анімаційної індустрії. Основні принципи побудови такої програми включають:

- поєднання теоретичних та практичних дисциплін;

- впровадження міждисциплінарного підходу за формулою «анімація + графічний дизайн + програмування»;
- інтеграцію новітніх цифрових технологій Motion Capture, VR/AR;
- співпрацю з анімаційними студіями та участь студентів у реальних проєктах.

Навчальна програма включає такі основні курси:

- Основи анімації із використанням традиційної та цифрової техніки, принципів руху.

- 3D-анімація та моделювання із застосуванням програм Maya, Blender, ZBrush.

- Сторітелінг та сценарна майстерність.

- Візуальні ефекти та інтерактивна анімація.

- Комерційна анімація та відеопродакшн.

- Інтерактивна анімація для VR/AR-додатків.

Для підготовки конкурентоспроможних аніматорів важливо використовувати сучасні педагогічні підходи:

- проєктне навчання передбачає, що студенти працюють над реальними замовленнями або власними стартапами, що підвищує їхню мотивацію [4];

- гейміфікація освітнього процесу із застосуванням елементів ігрового дизайну для засвоєння складних технічних аспектів анімації;

- колаборація з індустрією із стажуванням у провідних анімаційних студіях України та Європи за моделлю співпраці Pixar та університетів США [3];

- дистанційне та змішане навчання із використанням онлайн-платформ для викладання практичних дисциплін, зокрема, Coursera, Udemy, ArtStation.

Значна увага приділяється практичному застосуванню знань, зокрема створенню анімаційних продуктів для реклами, кіно, комп'ютерних ігор, інтерактивних медіа. Одним із важливих аспектів є розвиток міжнародного співробітництва, що надає студентам можливість брати участь у таких фестивалях як Annecy International Animation Festival, AnimaFest Zagreb та отримувати грантову підтримку для реалізації власних проєктів.

Перспективи розвитку навчальної програми ми вбачаємо у розширенні співпраці з міжнародними освітніми установами, впровадженні штучного інтелекту в процеси анімації (анімовані нейромережі), розвитку анімації в освіті та науці через створення навчальних відео для шкіл і університетів.

Розробка та впровадження освітньої програми з анімації на факультеті образотворчого мистецтва та дизайну є важливим етапом у підготовці майбутніх фахівців креативних індустрій. Використання сучасних цифрових технологій, інтеграція нових методів викладання та

розвиток міжнародної співпраці сприяють підвищенню якості навчання та створенню конкурентоспроможних аніматорів. Подальші дослідження у цій сфері можуть бути спрямовані на адаптацію освітніх програм до новітніх тенденцій глобального ринку анімації.

### **Література:**

1. Lasseter J. Principles of Animation: The Illusion of Life. Disney Animation Studies, 2021. 250 p.
2. Furniss G. The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating from Flipbooks to Flash. Thames & Hudson, 2018. 320 p.
3. Барабаш К. Розвиток анімації в Україні: від традицій до цифрових технологій. Київ: Видавництво ЛНУ, 2022. 215 с.
4. Wells P. Understanding Animation. Routledge, 2017. 288 p.
5. Лісовий О. Сучасні тенденції розвитку анімаційної індустрії в Україні. Наукові записки НТУУ. 2021. №15. С. 112-125.
6. Thomas B. Animation: From Pencils to Pixels. Focal Press, 2020. 304 p.
7. Pixar University and the Future of Animation Training. Harvard Business Review. 2019. №7. С. 58-65.

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-504-7-50>

## **ПРОЄКТУВАННЯ ФІРМОВОГО СТИЛЮ: СУЧАСНІ НАПРЯМКИ У ДИЗАЙНЕРСЬКІЙ ПРАКТИЦІ**

**Токарєв Олександр Віталійович**

*Заслужений діяч мистецтв України,  
професор кафедри дизайну  
Міжнародний гуманітарний університет  
м. Одеса, Україна*

У сучасному світі фірмовий стиль є не лише візуальним обличчям бренду, але й важливим інструментом для формування іміджу компанії, її позиціонування на ринку та взаємодії з потенційними клієнтами. Проектування фірмового стилю стало однією з найбільш значущих практик у сфері графічного дизайну, що потребує глибокого розуміння не лише графічних елементів, але й загальної стратегії бренду.

Однією з основних тенденцій в проектуванні фірмового стилю є орієнтація на гнучкість та адаптивність дизайну. Це дозволяє брендам зберігати єдність візуальної комунікації, але при цьому адаптувати свою ідентичність під різні платформи та контексти. За словами українського