РЕЦЕНЗИЯ

от

проф. д-р Арсен Петров Минков

Национална художествена академия

относно придобиване на образователна и научна степен „доктор“

в област на висшето образование: 8. Изкуства,

професионално направление: 8.2. Изобразително изкуство,

специалност „Дизайн за детската среда“

кандидат Ина Руменова Станишева

представен за рецензиране дисертационен труд на тема:

ХУДОЖЕСТВЕНИ ПОХВАТИ НА АНИМАЦИЯТА В РАЗРАБОТВАНЕТО НА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА

Научен ръководител: проф. д-р Величка Минкова

• **Обща характеристика и професионална биография на кандидата**

Своята професионална и творческа биография Ина Станишева започва със средно образование в 151 СОУПИ – специалност „Керамика“. Тя завършва висше образование с бакалавърска степен „Анимационна режисура“ в Национална академия за филмово и театрално изкуство „Кръстьо Сарафов“ през 2013 г. Нейната дипломна работа е късометражен филм „Сивото синьо“, като той е отличен с първа награда на филмовия фестивал „Ранно пиле“ (2013). Търсейки развитие в областта на изкуствата Станишева продължава образованието си със степен Магистър в Национална художествена академия, където през 2016 г. завършва „Компютърни игри“ в катедра „Дизайн за детската среда“.

Придобитите знания и умения в разработването на компютърни игри ѝ позволяват в периода 2018 – 2025 г. последователно да работи като 3D аниматор в Black Sea Games – София за играта Knights of honor II: Sovereign, 2D аниматор за Flutter International – София и 3D аниматор за американската фирма Difance.

Работата ѝ се отличава с високо ниво на професионализъм, творческа индивидуалност и артистични умения. Те са забелязани и оценени като на Дигитална конференция проведена в Амстердам през 2024 г. получава награда Топ 25 значими жени в гейминг индустрията.

1. Общо описание на представените материали

По защитата за придобиване на образователната и научна степен „доктор“ Ина Станишева представя дисертационен труд на тема „Художествени похвати на анимацията в разработването на компютърни игри за деца“, Автореферат, Приложение с илюстративен материал, Наукометрична таблица за минимални изисквани точки по групи показатели за различните научни степени и академични длъжности, и Автобиография.

Дисертационният труд е с общ обем от 237 страници и се състои от увод, изложение в три глави, заключение и библиография. В заключението са представени изводи и приноси на извършената научна дейност. Библиографията се състои от 158 източника, от които 21 са на български език, а останалите са чуждоезични.

В подкрепа на темата на дисертационният труд са направени две анкети. Първата е с 26 отворени въпроса, а втората със 20 смесени въпроса, които дават яснота по отношение на ролята на анимацията в компютърно разработените игри, разликите с анимацията за филми и с какво се характеризират анимациите за деца.

В края на дисертационният труд е приложен речник на често употребяваните специфични термини, който включва 28 разяснения.

Илюстративният материал към труда е събран в приложение от 28 страници и съдържа визуални примери на компютърни игри за деца, разработени както от световни, така и от български фирми работещи в тази област.

Авторефератът от 35 страници напълно съответства на структурата на дисертационния труд. Представени са пет публикации по темата на дисертацията.

Приложената Наукометрична таблица за образователна и научна степен „доктор“, показва покриване на регламентираните в Закона за развитие на

академичния състав минимални национални изисквания на Република България (ЗРАСРБ), Правилника за неговото прилагане и Правилника на НХА.

2. Характеристика и оценка на качествата на дисертационния труд

Изборът на тема се предопределя от професионалният опит и научна практика на докторанта. Тематичната област е особено актуална и интересна касаеща дигиталната среда в която нашите деца, живеят, учат и се забавляват. Темата е недостатъчно разработена в българското научно пространство, особено що се отнася до художествената страна на разглежданата проблематика и нейното отражение върху подрастващото поколение. Както определя докторантът „Контекстуализирани в рамките на теоретизирането на променящите се информационни системи, анимационните художествени похвати и компютърно разработените игри създават мощни зрителни ефекти, които могат да провокират играещите да променят определенията за сериозни игри, автентичност, ангажираност и реалистично изживяване.“

Като предмет на изследването се конкретизира анализът на художествените похвати на анимацията и приложението им в разработването на компютърни игри за деца. Те се разглеждат чрез проследяване на тяхното развитие, иновации от концептуален, художествен, естетически и утилитарен характер, като се прави анализ в хронологичен план на тенденциите в анимацията за компютърни игри и въздействието и върху детското развитие.

Времевата рамка на изследването обхваща периода от създаването на първите компютърни игри от средата на XX век до наши дни. Посочена е и възрастова граница на детското развитие 4 -14 години.

Още в **Увода** на дисертационния труд анимацията за компютърно разработени игри се определя като подчертаваща съдържанието и трансформираща етичните проблеми чрез естетически средства, акцентира се върху ангажираността в настоящата информационна епоха. Докторантът споделя: „Тя (анимацията) е тази, която осигурява ефективност на забавление при децата, но също развива

пространственото мислене, мотивира ги, развива уменията и насърчава сътрудничеството“.

В **първа глава** „Характеристики на анимацията в компютърно разработените игри“ освен обобщения върху основите на класическата анимация, се разглеждат видовете и стиловете на компютърно генерираните методи за създаване на движение.

Особено внимание е отделено на 12 принципа на анимиране (сплескване и разтягане; позициониране пред камерата; подготвително движение; от поза в поза; припокриващи се действия; плавно влизане и плавно излизане; дъги; вторични действия; привлекателност; скорост; преувеличение; плътна рисунка) заложени в изследванията на Джонатан Купър, като се обръща внимание и на тяхното приложение в създаване на анимации за триизмерни обекти в компютърните игри. Спецификата на тези игри, а именно тяхната интерактивност и възможността на играча посредством своите избори да влияе на сюжета, води до разглеждане на още пет принципа характерни само за компютърно разработените игри: усещане; флуидност; четимост; контекст; елегантност.

Базирайки се на богатия си професионален опит Ина Станишева прави задълбочен анализ на начините и мястото на приложение на тези принципи в практиката на компютърните аниматори. Чрез исторически справки и специфичният подход на конкретни заглавия на игри са описани различните видове анимация, както и приликите и разликите между компютърните игри и класическите филмови анимации.

В края на главата докторантът разглежда класификацията на многообразието от жанрове компютърни игри, като се спира на специфичните изисквания към анимацията, изградени върху основните художествени похвати за различните подгрупи.

Втора глава „Компютърно разработените игри, анимацията в тях и мястото им в света на детето“ е посветена на културното и социално значение на компютърните игри и ефекта който те оказват върху развитието на подрастващото поколение. Според докторанта „чрез играта децата развиват важни знания като разпознаване на форми, числа, букви, като същевременно придобиват медийна и дигитална грамотност, а

способността за критична оценка, емоционална интелигентност и креативност са съществени знания и умения за обществото на XXI век“.

Основавайки се на изданията на редица автори, като Марк Пренски, Патриша Грийнфилд, д-р Джеймс Росър и др. Ина Станишева разсъждава върху посланията, ползите и емоциите, които възникват при взаимодействието деца – компютърни игри. В подкрепа на тези разсъждения са и данните от направените анкети с деца на възраст 4 -14 години, а отговорите отразяват навиците, предпочитанията и отношението на играчите към подобен вид забавление.

В тази глава подробно е описана Системата за класификация на съдържанието на компютърно генерирани игри, която е важна за определяне на целевата аудитория и упражняване на родителски контрол.

В **Трета глава** „Компютърните игри като решение на здравословни проблеми и стимулиращ метод за преподаване“ докторантът излиза извън рамките на занимателния характер на компютърните игри и ни въвежда в полето на т.н. сериозни игри.

Направените изследвания показват как компютърно разработените игри и анимацията влияят на поведението и оказват положителен резултат на здравния статус на индивида. Играчите се мотивират и ангажират чрез преживяванията в интерактивна среда, като се забавляват и обучават в съвместни учебни дейности.

Съществена част от текста са описаните основни критерии за образователната ефективност на сериозните игри и предимствата на анимацията, като съвременно средство за обучение.

В края на тази глава намира място един изключително интересен анализ на състоянието на индустрията за разработване на компютърни игри в България. Текстът е ценен, не само с разглеждането в исторически план на водещи фирми със световен успех, но и на по-малки, дори индивидуални авторски игри, с което се прави цялостен преглед на значимите български постижения.

В заключителната част на дисертацията са направени обобщаващи изводи в които докторантът определя, че анимацията и компютърно разработените игри имат важно значение, което надхвърля рамките на забавлението.

3. Съответствие на избраната методология и методика на изследване с поставената цел и задачи на дисертационния труд.

За ефективното набиране и обработка на информация, изследователската практика на Ина Станишева се позовава на библиографски подход и сравнителен метод. Документирането на получените данни от направеното изследване се извършва чрез библиографско проучване, прилагане на сравнителен анализ и класифициране.

В подкрепа на изказаните тези са проведени две анкети, чрез които да се обследват значението и ролята на анимацията в компютърните игри и показва тяхното отражение в реалния живот.

Голяма част от изследванията се основават на личен професионален опит за връзката между класическата анимация и анимационните техники в разработването на компютърни игри за деца.

4. Описание на приносите на дисертационния труд

Приносният характер на труда се основава на научно, научно-приложно и приложно направление в изследователската работа.

- В настоящия труд за първи път се прави преглед на анимацията в компютърно разработените игри за деца и се акцентира върху симбиозата между игра и анимация. Анализират се подходите за анимиране в анимационните филми, киното и компютърните игри. Разглеждат се както художествени търсения на различни разработчици чрез разнообразни анимационни техники, така и на драматургичната композиция на анимацията и нейната принадлежност към компютърно разработените игри.
- Анимацията и компютърно разработените игри са разгледани като изкуство. Анимацията се анализира в две основни направления: карикатурни и хипер реалистични анимации за игри. Проследяват се художествените похвати на анимиране и ефектът им върху развитието на децата в училищна и предучилищна възраст. Поставя се посоката на посланията на анимацията в компютърно разработените игри.

- Очертават се връзките между анимацията и образователните игри и посланията, които носят. Разглеждат се и постиженията на анимацията в компютърно разработените игри като решение на здравословни проблеми. Това улеснява разработчиците, които работят в посока развитие на сериозните игри.
- Направен е преглед на развитието на анимацията в компютърно разработените игри в България, в резултат на местни източници на вдъхновение от родното културно наследство.

Напълно съм съгласен с дефинираните от докторанта научни приноси. Те категорично показват, че Ина Станишева е извършила задълбочена изследователска практика по реализирането на дисертационния труд. Дисертацията има подчертан интердисциплинарен характер, като запълва една празнина в научните изследвания между изкуството, технологията и съвременният бит и култура на нашите деца.

7. Заключение

Дисертацията „Художествени похвати на анимацията в разработването на компютърни игри за деца“ притежава неоспорими качества и е с приносен характер, които я определят като ценен научен труд в областта на професионалната литература. Докторант Ина Станишева дава нов поглед към правилното тълкуване за характерните особености на компютърната анимация от научна и художествена гледна точка. В своята изследователска дейност тя показва детайлно познаване на сложната проблематика и способност да насочи тези познания в прилагането им в практиката.

Предвид гореизложената рецензия убедено изразявам своята **положителна** оценка и предлагам на Научното жури да подкрепи присъждането на образователната и научна степен „доктор“ по професионално направление 8.2. Изобразително изкуство на Ина Руменова Станишева.

15.08.2025 г. проф. д-р Арсен Минков