

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.10**

Моушн-дизайн

Учебный план: 54.03.01 Дизайн цифровых медиа №1-1-71.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
6	УП	68	75,75	0,25	4	Зачет
	РПД	68	75,75	0,25	4	
7	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
Итого	УП	136	124,75	27,25	8	
	РПД	136	124,75	27,25	8	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

Старший преподаватель

\_\_\_\_\_

Епанян Виктория  
Викторовна

доктор искусствоведения, Профессор

\_\_\_\_\_

Дворко Нина Ивановна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Формирование у студентов профессиональных компетенций в области современного моушн-дизайна.

**1.2 Задачи дисциплины:**

- продемонстрировать роль моушн-дизайна в создании цифровых медиапродуктов;
- раскрыть принципы и приемы использования моушн-дизайна в формировании цифровой айдентики;
- дать представление о способах создания анимации персонажей, анимированных интерфейсов, трехмерных анимированных объектов в After Effects;
- научить работать с инструментами для создания моушн-дизайна в цифровых продуктах.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Дизайн в цифровой среде
- Цифровая айдентика
- Компьютерная графика и анимация
- Музыка и звуковой дизайн
- Видеомонтаж
- Искусство фотографии и видеосъемки
- Режиссура и сценарное мастерство
- Типографика в дизайне
- Визуальный нарратив

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-1: Способен осуществлять подготовку и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> методы сбора и аналитической обработки информации, необходимой для разработки проектного задания на создание моушн-графики и анимации.
<b>Уметь:</b> согласовывать с заказчиком последовательность и сроки разработки моушн-графики.
<b>Владеть:</b> профессиональной терминологией в области графического дизайна, моушн-дизайна, анимационного кино.
<b>ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> базовые понятия и определения моушн-графики, эволюцию моушн-дизайна, сферы применения моушн-графики; отличия моушн-графики от анимации; принципы и техники моушн-дизайна; мировые образцы в сфере моушн-дизайна как эталонные ориентиры для собственных решений.
<b>Уметь:</b> объединять текст, изображения и звук для создания убедительных историй и контекста в продуктах моушн-дизайна; создавать продуманные визуализации в движении, отображать конкретные задачи и сюжеты в анимации; системно решать задачи по моушн-дизайну.
<b>Владеть:</b> навыками создания анимационной графики в разнообразных форматах: рекламные ролики, музыкальные видеоклипы, видеопрезентации, титры, оформление ТВ каналов, анимированная инфографика, видеомapping и т.д.; основным инструментарием, необходимым для комплексной работы над любым проектом моушн-дизайна.
<b>ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений</b>
<b>Знать:</b> основы и принципы движения в пользовательском опыте; методы анимации пользовательского интерфейса.
<b>Уметь:</b> создавать интуитивно понятный интерфейс с помощью моушн-дизайна.
<b>Владеть:</b> приемами разработки моушн-дизайна в контексте пользовательских интерфейсов; создавать анимированные переходы и микроанимацию элементов пользовательского интерфейса.

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение. Ключевые понятия в области моушн-дизайна.	6				О,Пр,С
Тема 1. Существующие подходы к понятию "моушн-дизайн". История зарождения и развития моушн-дизайна		4	4	ГД	
Тема 2. Направления и сферы применения моушн-дизайна. Основные стили в профессии моушн-дизайнера: плоский дизайн, изометрия, пиксельная графика, покадровая анимация, всплывающая анимация, телевизионный дизайн, строковый стиль, стоп-моушн, кеинг, низкополигональный стиль, комиксный стиль, шейповая анимация, "жидкий" дизайн, 3D-анимация, гибрид 2D и 3D. Моушн-дизайн: разнообразие сфер применения. Выполнение коротких упражнений		8	8	ГД	
Тема 3. Изучение актуальных трендов моушн-дизайна. Анализ кейсов		4	6		
Раздел 2. Расширенные возможности After Effects в создании анимационной графики и сложных визуальных					ДЗ,Д
Тема 4. Экспериментальная анимация и дизайн титров к фильмам и видео. Искусство вступительных кинотитров. Анализ знаковых примеров. Выполнение коротких практических заданий.		6	9,75	ГД	
Тема 5. Создание сложных визуальных эффектов (взрывы, природные катастрофы и др.) Специфика создания спецэффектов в компьютерных играх		8	8	ГД	
Тема 6. Моушн-дизайн в 360 VR видео. Выполнение практических заданий в программе Adobe After Effects		6	8	ГД	
Раздел 3. Графический телевизионный дизайн				П,Д	
Тема 7. Использование 3D-технологий в теледизайне. Разработка заставки к развлекательной передаче.	24	24	ГД		
Тема 8. Теледизайн как новый вид выразительного искусства. Функции теледизайна. Элементы оформления телепроектов. Анализ примеров.	8	8	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	75,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			

Раздел 4. Создание обучающего ролика с персонажной анимацией и инфографикой.				
Тема 9. Этапы создания обучающего ролика. Предпроектные исследования. Препродакшн, продакшн, постпродакшн.	2	2	ГД	О,П
Тема 10. Исследование целевой аудитории, разработка концепции, анализ референсов. Написание сценария и разработка раскадровки. Создание персонажей. Шейповая анимация, анимация персонажей, инфографики. Съёмка видео (при необходимости). Постпродакшн и создание звукового ряда.	18	12	ГД	
Раздел 5. Разработка анимированной 3D-моушн-графики.				П,Д
Тема 11. Разработка рекламного анимационного 3D-ролика. Предпроектные исследования. Разработка концепции, сценария, раскадровки. Работа с атмосферой, средой, фонами, палитрой. Моделирование персонажей и ресурсов. Анимация и рендеринг. Монтаж, коррекция цвета, добавление звуковых эффектов и музыки.	24	18	ГД	
Тема 12. Моушн-дизайн в создании трехмерного видеомаппинга. Этапы подготовки и реализации проекта. Виды 3D видеомаппинга. Анализ примеров. Обзор аппаратного и программного обеспечения для реализации 3D видеомаппинга. Актуальные тенденции и новые решения трехмерного видеомаппинга.	8	6	ГД	
Раздел 6. Моушн-дизайн в пользовательском интерфейсе				
Тема 13. Роль и принципы моушн-дизайна в пользовательском интерфейсе.	2		ГД	Пр,3,Д3,П
Тема 14. Анализ программных средств создания интерфейсной анимации. Преимущества и ограничения популярных программных средств интерфейсной анимации.	2	2	ГД	
Тема 15. 12 принципов UX анимаций. Анализ примеров. Разработка интерактивной презентации с примерами интерфейсной анимации, созданной в Adobe After Effects	8	4	ГД	
Тема 16. Синемаграф как нестандартный элемент в дизайне интерфейсов. Задачи, решаемые с помощью синемаграфа, этапы его создания, анализ примеров. Разработка синемаграфа для любого цифрового проекта (на выбор)	4	5	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5	24,5		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	138,75	149,25		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	<p>Раскрывает особенности предпроектных исследований, необходимых для разработки ТЗ на создание моушн-графики. Устанавливает и обосновывает календарный план разработки моушн-графики.</p> <p>Использует профессиональную терминологию в создании презентаций по сферам применения моушн-дизайна и его современным тенденциям.</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированное задание</p> <p>Практико-ориентированное задание</p>
ПК-2	<p>Раскрывает базовые понятия и определения в области моушн-дизайна; рассматривает основные этапы развития моушн-графики, сферы ее применения и отличительные признаки, приводит наглядные примеры из мировой практики моушн-дизайна.</p> <p>Использует выразительный потенциал и нарративные свойства разнообразных медийных средств в создании продуктов моушн-дизайна</p> <p>Решает типовые задачи по созданию разных форматов моушн-графики (рекламный ролик, оформление ТВ-канала, музыкальный видеоклип видеомapping), используя современный</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированное задание</p> <p>Практико-ориентированное задание</p>
ПК-3	<p>Раскрывает роль моушн-графики в создании значимого пользовательского опыта; рассматривает принципы и методы применения анимации в интерфейсах.</p> <p>Создает интерактивную презентацию, наглядно демонстрирующую суть 12 принципов UX анимации.</p> <p>Создает анимированные переходы и микроанимацию элементов пользовательского интерфейса для высокодетализированного прототипа цифрового продукта (варианты на выбор: веб-сайт/веб-, мобильное приложение/игровое приложение)</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Практико-ориентированное задание</p> <p>Практико-ориентированное задание</p>

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	<p>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
4 (хорошо)	<p>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки; полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
3 (удовлетворительно)	<p>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные</p>	

	ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями, возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 6	
1	Liquid motion — стиль анимации: специфика и примеры
2	Моушн-графика в pop-up стилистике
3	Строковый стиль в моушн-дизайне
4	Плоский дизайн в создании моушн-графики
5	Изометрический моушн-дизайн
6	Комиксный стиль моушн-дизайна
7	Мультимодальная природа моушн-графики
8	Понятия и функции моушн-дизайна
9	Этапы становления и развития моушн-дизайна
10	Отличия моушн-дизайна и анимации
11	Основные сферы применения моушн-дизайна
Семестр 7	
12	Специфика создания анимационного видео с 3D анимацией
13	Роль раскадровки в создании моушн-графики
14	Преимущества динамичной инфографики
15	Задачи анимационной графики в обучающем видео
16	Этапы создания обучающего ролика с персонажной анимацией и динамичной инфографикой
17	Задачи, которые можно решать с помощью синемаграфа
18	Дайте определение термину "синемаграф"
19	Принципы применения анимации в интерфейсах
20	Плавные переходы в реальном и в нереальном времени, которые поддерживают юзабилити
21	Способы поддержки юзабилити через анимацию

## 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

## 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

6 семестр

Создание сложных визуальных эффектов (взрывы, природные катастрофы и др.)

Создание элементов моушн-графики к фрагменту 360 VR видео

Разработка концепции телевизионного дизайна развлекательной программы

7 семестр

Создание обучающего ролика с персонажной анимацией и видеографикой.

Разработка 3D рекламного анимационного ролика

Создание интерактивной презентации с примерами использования принципов интерфейсной анимации

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Зачет, экзамен проводится в форме выполнения и просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/87220.html">http://www.iprbookshop.ru/87220.html</a>
Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/76476.html">http://www.iprbookshop.ru/76476.html</a>
Лаптев В. В., Янчус В. Э.	Основы режиссуры. Цветокоррекция видеоизображения	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Лаптев В. В.	Проектирование инфографики	СПб.: СПбГУПТД	2013	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1758">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1758</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>

2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

3. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

3ds MAX



Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Adobe After Effects  
Adobe Audition  
Adobe Illustrator  
Adobe Photoshop  
Adobe Premiere Pro  
Autodesk 3dsMax  
Blender  
Figma

#### 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду