

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.10

Моушн-дизайн

Учебный план: 2025-2026 54.03.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №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)		Контактная Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудовой мощность, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
6	УП	68	75,75	0,25	4	Зачет
	РПД	68	75,75	0,25	4	
7	УП	64	53	27	4	Экзамен
	РПД	64	53	27	4	
Итого	УП	132	128,75	27,25	8	
	РПД	132	128,75	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 Минобрнауки России 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:

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

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
Знать: методы сбора и аналитической обработки информации, необходимой для разработки проектного задания на создание моушн-графики и анимации.
Уметь: согласовывать с заказчиком последовательность и сроки разработки моушн-графики.
Владеть: профессиональной терминологией в области графического дизайна, моушн-дизайна, анимационного кино.
ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для традиционных медиа и цифровой среды
Знать: 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.
Уметь: 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.
Владеть: навыками создания анимационной графики в разнообразных форматах: рекламные ролики, музыкальные видеоклипы, видеопрезентации, титры, оформление ТВ каналов, анимированная инфографика, видеомаптинг и т.д.; основным инструментарием, необходимым для комплексной работы над любым проектом моушн-дизайна.
ПК-3: Способен осуществлять проектирование пользовательского опыта и разработку графического дизайна интерфейсов мультимедийных, Web и мобильных приложений
Знать: основы и принципы движения в пользовательском опыте; методы анимации пользовательского интерфейса.
Уметь: создавать интуитивно понятный интерфейс с помощью моушн-дизайна.
Владеть: 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)	Контакт ная 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 эффектов.					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.	7				О,П
Тема 9. Этапы создания обучающего ролика. Предпроектные исследования. Препродакшн, продакшн, постпродакшн.		2	2	ГД	
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 видеомэппинга Этапы подготовки и реализации проекта. Виды 3D видеомэппинга. Анализ примеров. Обзор аппаратного и программного обеспечения для реализации 3D видеомэппинга. Актуальные тенденции и новые решения трехмерного видеомэппинга.		8	6	ГД	
Раздел 6. Моушн-дизайн в пользовательском интерфейсе					Пр,З,ДЗ,П
Тема 13. Роль и принципы моушн-дизайна в пользовательском интерфейсе.		2		ГД	
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		4	8	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)		64	53		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		134,75	153,25		

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	Раскрывает особенности предпроектных исследований, необходимых для разработки ТЗ на создание моушн-графики. Устанавливает и обосновывает календарный план разработки моушн-графики. Использует профессиональную терминологию в создании презентаций по сферам применения моушн-дизайна и его современным тенденциям.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-2	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. Использует выразительный потенциал и нарративные свойства разнообразных медийных средств в создании продуктов моушн-дизайна Решает типовые задачи по созданию разных форматов моушн-графики (рекламный ролик, оформление ТВ-канала, музыкальный видеоклип видеомэппинг), используя современный инструментарий, принципы и техники моушн-дизайна.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание
ПК-3	Раскрывает роль моушн-графики в создании значимого пользовательского опыта; рассматривает принципы и методы применения анимации в интерфейсах. Создает интерактивную презентацию, наглядно демонстрирующую суть 12 принципов UX анимации. Создает анимированные переходы и микроанимацию элементов пользовательского интерфейса для высокодетализированного прототипа цифрового продукта (варианты на выбор: веб-сайт/веб-, мобильное приложение/игровое приложение)	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание Практико-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	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.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки; полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные	

	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	Понятия и функции моушн-дизайна
2	Этапы становления и развития моушн-дизайна
3	Отличия моушн-дизайна и анимации
4	Основные сферы применения моушн-дизайна
5	Мультимодальная природа моушн-графики
6	Комиксный стиль моушн-дизайна
7	Изометрический моушн-дизайн
8	Плоский дизайн в создании моушн-графики
9	Строковый стиль в моушн-дизайне
10	Моушн-графика в pop-up стилистике
11	Liquid motion — стиль анимации: специфика и примеры
Семестр 7	
12	Задачи, которые можно решать с помощью синемаграфа
13	Дайте определение термину "синемаграф"
14	Принципы применения анимации в интерфейсах
15	Плавные переходы в реальном и в нереальном времени, которые поддерживают юзабилити
16	Способы поддержки юзабилити через анимацию
17	Этапы создания обучающего ролика с персонажной анимацией и динамичной инфографикой
18	Задачи анимационной графики в обучающем видео
19	Преимущества динамичной инфографики
20	Роль раскадровки в создании моушн-графики
21	Специфика создания анимационного видео с 3D анимацией

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
6.1.1 Основная учебная литература				
Лаптев В. В., Янчус В. Э.	Основы режиссуры. Цветокоррекция видеоизображения	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379
Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Костюк И. С., Чинцова Я. К.	Исследование и разработка объектов инфографики	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202069

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