

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.01 Моушн-дизайн в цифровых продуктах

Учебный план: 2026-2027 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
3	УП	64	79,75	0,25	4	Зачет
	РПД	64	79,75	0,25	4	
Итого	УП	64	79,75	0,25	4	
	РПД	64	79,75	0,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор

Доцент

Дворко Нина Ивановна

Епанян Виктория
Викторовна

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 в цифровых продуктах.

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:

- Типографика в цифровой среде
- Учебная практика (музейная практика)
- Дизайн компьютерных игр
- Актуальные проблемы современного искусства
- Цвет в дизайне

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства
Знать: методы проведения системно-комплексных дизайнерских исследований в области моушн-дизайна.
Уметь: выявлять ведущие тенденции развития моушн-дизайна в цифровых продуктах.
Владеть: навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию моушн-графики и анимации разных жанров.
ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: типовые формы проектных заданий на создание моушн-графики и анимации разных жанров.
Уметь: составлять по типовой форме техническое задание на создание неинтерактивной моушн-графики и интерфейсной анимации для цифровых продуктов, использующих повествовательную технику.
Владеть: методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки разных типов моушн-графики для интерактивных цифровых проектов, использующих повествовательную технику.
ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; правила и инструменты анимации; типологию композиционных средств и их взаимодействие в современном моушн-дизайне; оптимальные методы и средства разработки дизайн-концепции моушн-графики в цифровой среде.
Уметь: визуализировать образы проектируемой моушн-графики в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывать эскизы визуальных объектов; строить композиции в рамках медиастратегии на основе синтеза визуального и музыкального ряда; подготавливать графические материалы по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство.
Владеть: передовыми методиками творческой работы над проектами моушн-графики; методами анализа соответствия смыслового визуального и музыкального наполнения дизайн - проекта цифрового продукта; современным инструментарием моушн-дизайна.
ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику
Знать: задачи, решаемые моушн-дизайном в интерактивных цифровых медиа; правила, приемы и принципы анимации интерфейсов в мобильных приложениях, десктоп и веб-проектах.
Уметь: при помощи анимации рассказывать пользователям об изменениях в состоянии системы, устанавливать связи между элементами и способствовать созданию уникальных цифровых продуктов.
Владеть: навыками создания интуитивно понятных интерфейсов с помощью моушн-дизайна.
ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: типовые этапы проектирования разных видов моушн-графики в интерактивных цифровых проектах, использующих повествовательную технику.
Уметь: определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию моушн-графики в цифровых продуктах.
Владеть: навыками планирования работ по созданию моушн-графики в цифровых продуктах.

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. Моушн-дизайн для брендинга.	3				О,П
Тема 1. Моушн-дизайн в системе цифровых бренд-коммуникаций. Основные функции моушн-дизайна. Коммуникативные преимущества анимационной графики в отличие от статичной. Анализ примеров применения анимационного дизайна в формировании цифровой айдентики.		5	7	ГД	
Тема 2. Создание в After Effects анимационной версии логотипа цифрового медиапродукта.		7	11	ГД	
Раздел 2. Освоение персонажной анимации и сложного функционала After Effects.					ДЗ
Тема 3. Анимация 2D персонажей в After Effects с помощью плагина Duik, костей и инверсной кинематики. Знакомство с плагином Duik. Подготовка персонажа для анимации.		5	7	ГД	
Тема 4. Анимация персонажа. Создание естественной походки с деталям при ходьбе.		9	7	ГД	
Раздел 3. Анимация UX/UI-интерфейсов.					О,ДЗ,П
Тема 5. Роль анимации в интерфейсах сайтов и приложений. Функции интерфейсной анимации. Взаимодействие в реальном времени и пост-события. Улучшение юзабилити с помощью анимации.		4	4	Т	
Тема 6. 12 принципов интерфейсной анимации: как правила классической анимации работают в UI. Разбор кейсов.		4	6	ГД	
Тема 7. Анимация интерфейсных элементов в After Effects. Микровзаимодействия. Анимация иконок, прелоадеров, видеобэкграундов		10	13,75	ГД	
Раздел 4. Работа с 3D в After Effects.					О
Тема 8. 3D анимация с помощью After Effects и Cinema 4D. Импорт проекта, композиция, деформеры, освещение, постобработка.		8	10	Т	
Тема 9. Создание 3D анимационного ролика. Подбор референсов и создание тритмента. Создание концепции ролика. Разработка раскадровок. Создание 3D сцен. 3D анимация в After Effects.		12	14	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	79,75		

Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		64,25	79,75		

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 подходы и методы предпроектных исследований в области моушн-дизайна. Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем. Выявляет существующие и прогнозирует будущие тенденции в сфере объектов и систем моушн-дизайна и анимации. Демонстрирует результат работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию моушн-графики и анимации разных жанров.	Вопросы для устного собеседования Проектно-ориентированное задание Проектно-ориентированное задание
ПК-2	Рассматривает современные типовые формы создания брифов и технических заданий. Формирует техническое задание на проектирование цифрового медиапродукта. Осуществлять сбор, обработку, анализ и обобщение данных для предпроектных исследований в сфере дизайна.	Вопросы для устного собеседования Проектно-ориентированное задание
ПК-3	Производит анализ мировых образцов в сфере анимационной графики как эталонных ориентиров для собственных решений. Применяет оптимальные методы и средства разработки дизайн-концепции моушн-графики в цифровой среде. Осуществляет поиск и систематизацию необходимой для проведения исследования информации в отечественных и зарубежных информационных системах, в сети Интернет.	Устное собеседование Проектно-ориентированное задание
ПК-4	Объясняет правила, приемы и принципы анимации интерфейсов в мобильных приложениях, десктоп и веб-проектах. Создает интуитивно понятный интерфейс с помощью моушн-дизайна При помощи анимации информирует и устанавливает связи между элементами интерфейса интерактивного цифрового продукта.	Устное собеседование Проектно-ориентированное задание
ПК-5	Объясняет типовые этапы проектирования разных видов моушн-графики в интерактивных цифровых проектах, использующих повествовательную технику. Определяет порядок выполнения отдельных видов работ по анимационному дизайну. Осуществляет проектное планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;	Устное собеседование

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
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 3	
1	Типология композиционных средств и их взаимодействие в современном моушн-дизайне
2	Понятия и функции моушн-дизайна
3	Отличия моушн-дизайна и анимации
4	Коммуникативные преимущества анимационной графики в отличие от статичной
5	Моушен-дизайн в системе цифровых бренд-коммуникаций
6	Персонажная анимация в After Effects.
7	Анимация интерфейса
8	12 принципов UX в анимации
9	Четыре способа поддержки юзабилити через анимацию
10	Использование 3D слоев в After Effects

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Создание анимационной версии логотипа цифрового медиапродукта в After Effects.

Создание естественной походки персонажа с деталям при ходьбе.

Создание анимации иконок, прелоадеров, видеобэкграундов.

Создание 3D анимационного ролика с помощью модуля рендеринга композиций CINEMA 4D.

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 проводится в форме 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				
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
Дроздова Е. Н.	3D-моделирование и анимация	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20249512
Епанян В. В., Смородина О. В.	Компьютерная графика и анимация. Модуль: графика и 2D анимация	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2024194
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Николаева И. В.	Программное обеспечение 2D графики. Анимация	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202474
Кодатенко А. Д.	Мультимедийные технологии в дизайне. Анимационная графика. Основы работы в Adobe After Effects	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2025	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202553
Шараборина Д. Е.	Анимация в игровой графике	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2024	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202476

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>
Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>
Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>
Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>
Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
3ds MAX
Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license
Adobe After Effects
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro
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