

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

Факультет журналістики

Кафедра медіапродюсування та видавничої справи

З А Т В Е Р Д Ж У Ю
Проректор з науково-педагогічної
та навчальної роботи
Олексій ЖИЛЬЦОВ
« _____ » _____ 2024 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Моушн-дизайн

для студентів

Спеціальностей

061 Журналістика

Рівня вищої освіти другого (магістерського)

Освітніх програм

061.00.02 Реклама і зв'язки з громадськістю

061.00.06 Контент-продюсування цифрових медіапроектів

061.00.07 Міжнародні медіа та цифрові комунікації

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА	
Код ЄДРПОУ 45307965	
Програма № <u>0293/24</u>	
Начальник відділу моніторингу якості освіти	
<i>Жильцов</i> (підпис)	<i>Жильцов</i> (прізвище, ініціали)
« _____ »	20 <u>24</u> р.

Київ-2024

Розробники:

Арсенюк Максим Валерійович, Гарачковський Олександр Ігорович

Викладачі:

Гарачковський Олександр Ігорович, викладач кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри медіапродюсування та видавничої справи

Протокол від 2 вересня 2024 року № 1

Завідувач кафедри _____ Н. М. Фіголь

Робочу програму погоджено із гарантом освітньо-професійної програми з контент-продюсування цифрових медіапроектів

_____ 2024 року

Гарант освітньо-професійної програми _____ Н. М. Фіголь

Робочу програму перевірено

_____ 2024 року

Заступник декана Факультету журналістики

з науково-методичної та навчальної роботи _____ В. Є. Сошинська

Пролонговано

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. _____, «__» 20__ р., протокол № _____

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	Вибіркова	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	5/150	-
Курс	2	-
Семестр	3	-
Кількість змістових модулів з розподілом	4	-
Обсяг кредитів	5	-
Обсяг годин, в тому числі:	150	-
Аудиторні	40	-
Модульний контроль	10	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	100	-
Форма семестрового контролю	Залік	-

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Моушн-дизайн» є опанування студентами необхідних теоретичних основ, методики і практичних навичок щодо створення анімаційних відео у основних галузях медіаринку.

Завдання дисципліни передбачають формування фахових компетентностей:

ФК-4. Здатність проводити проєктну інноваційну діяльність у галузі цифрових медій

ФК-10. Здатність продукувати інноваційний дизайн цифрових медій.

Робота студентів у Центрах компетентностей:

- у Центрі мультимедійних технологій студенти здобувають практичні навички зі створення анімації в рекламі.

3. Результати навчання за дисципліною

Програмні результати навчання:

ПРН-13. Проводити інноваційну діяльність у галузі цифрових медій. Створювати якісний цифровий контент.

ПРН-19. Створювати дизайн-концепцію цифрових продуктів та послуг.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план для денної форми навчання

Назви змістових модулів і тем	Усього	Розподіл годин між видами робіт					Самостійна
		Аудиторна:					
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторна	Модульні	
Змістовий модуль №1. Вступ до дисципліни та програмне забезпечення							
Тема 1. Основні види та типи анімації	14	2			2		10
Тема 2. Моушн-дизайн у After Effects. Основні підходи та можливості	2				2		
Тема 3. Базовий огляд програмного забезпечення. Структура інтерфейсу та початок роботи	12				2		10
Тема 4. Перші кроки у Моушн-дизайні.	2				2		
Модульний контроль 1	2					2	
<i>Разом</i>	32	2			8	2	20
Змістовий модуль № 2. Основні класи та їх можливості							
Тема 5. Text Layer. Текстовий клас та його можливості	14				4		10
Тема 6. Розробка анімації на основі текстового класу	2				2		
Тема 7. Shape Layer. Шейповий клас та його можливості	12				2		10
Тема 8. Розробка анімації на основі шейпового класу	2				2		
Модульний контроль 2	2					2	
<i>Разом</i>	32				10	2	20
Змістовий модуль № 3. Анімація оперативної графіки та Композитинг							
Тема 9. Розробка анімації оперативної графіки.	14				4		10
Тема 10. Практика розробки оперативної графіки	2				2		
Тема 11. Композитинг та його можливості	12				2		10
Тема 12. Практика Композитингу	2				2		
Модульний контроль 3	2					2	
<i>Разом</i>	32				10	2	20
Змістовий модуль № 4. Моушн-дизайн у соціальних мережах. Монетизація навичок							
Тема 13. Анімація «сторіс» та постів у соціальних мереж	14				4		10
Тема 14. Практика анімації постів для соціальних мереж	12				2		10
Тема 15. Моушн-Дизайн у 3Д	12				2		10
Тема 16. Монетизація професійної діяльності	12				2		10
Модульний контроль 4, 5	4					4	
<i>Разом</i>	54				10	4	40
Усього	150	2			38	10	100

5. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1.

Введення у дисципліну та програмне забезпечення.

Тема 1. Основні види та типи анімації.

Огляд основних сфер діяльності у сфері анімації. Моушн-дизайн, Оперативна графіка у телебаченні, Композитинг у рекламі, музичних кліпах та серіалах/кіно.

Тема 2. Анімація у After Effects.

Основні принципи, підходи та прийоми анімації у програмному середовищі. Демонстрація дієвих принципів із класичної мультиплікаційної анімації. Тренування та розуміння переваг візуального сприйняття анімованих об'єктів.

Тема 3. Базовий огляд програмного забезпечення.

Огляд структури інтерфейсу. Логіка роботи програмного забезпечення. Архітектура та модель створення анімації (Від створення проєкту до фіналізації та фінального рендерингу відеоролика)

Тема 4. Перші кроки у Моушн-дизайні.

Перше практичне завдання, створення проєкту та простої анімації.

Змістовий модуль 2.

Основні класи та їх можливості.

Тема 5. Text Layer. Текстовий клас та його можливості.

Огляд текстового класу, його унікальних властивостей та можливостей анімації. Демонстрація процедурного підходу.

Тема 6. Розробка анімації на основі текстового класу.

Практичні роботи зі створення анімації за допомогою текстового класу та його унікальних властивостей. Базові проєктні роботи для майбутнього портфоліо.

Тема 7. Shape Layer. Шейповий клас та його можливості.

Огляд шейпового класу, його унікальних властивостей та можливостей анімації. Демонстрація процедурного підходу.

Тема 8. Розробка анімації на основі шейпового класу

Практичні роботи зі створення анімації за допомогою текстового класу та його унікальних властивостей. Базові проєктні роботи для майбутнього портфоліо.

Змістовий модуль 3.

Анімація оперативної графіки та Композитинг.

Тема 9. Розробка анімації оперативної графіки.

Практичні роботи зі створення анімаційних проєктів основних різновидів оперативної графіки, що використовуються на медійному ринку. Базові проєктні роботи для майбутнього портфолію.

Тема 10. Практика розробки оперативної графіки

Практичні роботи із композитингу та його можливостей. Базові проєктні роботи для майбутнього портфолію.

Тема 11. Композитинг та його можливості

Огляд теоретичної бази створення спецефектів у рекламі, музичних кліпах, кіно/серіалів. Розподіл видів робіт за типами, демонстрація можливостей.

Тема 12. Практика Композитингу

Практичні роботи із композитингу та його можливостей. Базові проєктні роботи для майбутнього портфолію.

Змістовий модуль 4.

Моушн-дизайн у соціальних мережах. Монетизація навичок

Тема 13. Анімація «сторіс» та постів у соціальних мереж

Огляд логіки та техніки створення анімованого контенту для соціальних мереж, що використовуються на медійному ринку. Базові проєктні роботи для майбутнього портфолію.

Тема 14. Практика анімації постів для соціальних мереж

Практичні роботи зі створення анімованих постів для соціальних мереж. Базові проєктні роботи для майбутнього портфолію.

Тема 15. Моушн-дизайн у 3Д

Види діяльності та огляд основних творчих та професійних напрямів розвитку. Демонстрація можливостей 3Д програмного забезпечення Cinema 4D.

Тема 16. Монетизація професійної діяльності

Огляд основних напрямів професійної діяльності. Підходи та навички розрахунку вартості погодинної та попроектної вартості послуг.

6. Контроль навчальних досягнень

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій									
Відвідування практичних занять									
Робота на практичному занятті									
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	10	4	40	5	50	5	50	5	50
Виконання завдань для самостійної роботи	5	1	5	1	5	1	5	2	10
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	2	50
Виконання ІНДЗ									
<i>Разом</i>	340		70		80		80		110
Максимальна кількість балів									
Розрахунок коефіцієнта		Розрахунок: $340:100=3,4$ Студент набрав: 222 бали Оцінка: $222:3,4 = 65$ балів E (зараховано)							

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Змістовий модуль I (20 год.)

Завдання: Створити 3Д куб у середовищі After Effects. Створити відеоролик.

Змістовий модуль II (20 год.)

Завдання:

Змістовий модуль III (20 год.)

Завдання: Розробити анімовані переходи між відеороликами. Створити відеоролик.

Змістовий модуль IV (40 год.)

Завдання: Розробити портфоліо з розроблених проєктів.

Додати портфоліо у своє E-портфоліо на сайті університету.

Критерії оцінювання самостійної роботи

№ п/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1.	Реалізація проєкту	4 бал
2.	Рендеринг відеоролику	1 бал
<i>Разом</i>		5 балів

Самостійна робота студента оцінюється від 0 до 5 балів за такими критеріями: 5 балів – завдання виконано в повному обсязі. Виявляє активність і креативність під час виконання завдань.

4 бали – завдання виконано в повному обсязі, лаконічно, змістовно, обґрунтовано, але з незначними помилками.

3 бали – завдання виконано в повному обсязі, але зі значними.

2 бали – завдання виконано не в повному обсязі, частково самостійно.

1 бал – більшу частину завдань не виконано.

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом в електронному вигляді і прикріплюється до електронного курсу.

Модульна контрольна робота проводиться після вивчення певного змістового модуля. Оцінюється за виконання завдань у формі, зазначеній викладачем робочій програмі. *Форми* модульного контролю – розробка анімаційного відеоролика з використанням інструментів вивченого модуля.

Кількість модульних контрольних робіт з навчальної дисципліни – 5, виконання кожної роботи є обов'язковим.

Модульна контрольна робота № 1

Завдання: Комплексна анімація текстового класу.

Модульна контрольна робота № 2

Завдання: Комплексна анімація шейпового класу.

Модульна контрольна робота № 3

Завдання: Розробка оперативної графіки для ТВ каналів, передач, інтернет проєктів.

Модульна контрольна робота № 4, 5

Завдання: Створення комплексу анімованих публікацій для соціальних мереж.

Критерії оцінювання модульної контрольної роботи:

1) Розуміння, ступінь засвоєння та практичне володіння інструментарієм.

2) Обсяг і правильність виконаних завдань.

3) Залучення додаткових інструментів.

4) Творчість підходу при розробці анімації.

Правильне виконання всіх завдань оцінюється максимально у 25 балів.

25 балів – Студент володіє теоретичним матеріалом в повному обсязі.

продемонстровано відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового

матеріалу з можливими незначними недоліками.

21-24 - Студент володіє теоретичним матеріалом, але не в повному обсязі.

16-20 балів – Студент розуміє і сприймає навчальний матеріал, але не в повному обсязі з незначною кількістю помилок.

11-15 балів – Студент розуміє і сприймає навчальний матеріал. Продемонстровано посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.

6-10 балів – Студент розуміє і сприймає навчальний матеріал. Продемонстровано мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь).

0-5 – Студент продемонстровано незадовільний рівень знань, з можливістю повторного виконання за умови належного самостійного доопрацювання.

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання.

Семестровий контроль є результатом вивчення кожного модуля, який містить підсумок усіх форм поточного контролю та виконання модульної контрольної роботи.

Критерії оцінювання лабораторних робіт:

Теоретичні знання і практичні вміння і навички студента оцінюються в межах від 0 до 10 балів.

10 балів – завдання виконано в повному обсязі. Студент виявляє творчі і креативні здібності, демонструє глибокі знання навчального матеріалу, що міститься у лекції, основній та додатковій літературі, вміє аналізувати явища, які вивчаються, у їхньому взаємозв'язку та розвитку, чітко й лаконічно, логічно й послідовно відповідати на поставлені запитання;

демонструє вміння використовувати теоретичні положення при виконанні лабораторних завдань; бере активну участь в обговоренні проблем.

7-9 балів – завдання виконано в повному обсязі, лаконічно, змістовно, обґрунтовано, але з певними помилками. Студент виявляє міцні ґрунтовні знання навчального матеріалу та застосовує їх на практиці.

4-6 балів – завдання виконані не в повному обсязі, частково самостійно. Студент відтворює значну частину матеріалу.

1-3 бали – більшу завдань не виконано. Студент володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становить незначну частину навчального матеріалу.

Семестровий контроль включає бали за поточну роботу студента на лабораторних заняттях, виконання самостійних робіт, модульних контрольних робіт. У результаті вивчення курсу студенти створюють деморіл (перше портфоліо) – Монтаж з відеороликів усіх робіт, розроблених студентом протягом курсу та додавання його у своє Е-портфоліо на сайті університету.

6.5. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань/умінь/навичок в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань/умінь/навичок в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань/умінь/навичок з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань/умінь/навичок із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань/умінь/навичок
F, FX	1-59 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним проходженням – досить низький рівень знань/умінь/навичок, що вимагає повторного проходження

8. Рекомендовані джерела

Основні джерела:

1. Куленко, Михайло. Основи графічного дизайну: підручник. К.: Кондор, 2018. 544 с.
2. Назаркевич, Євгенія Петрівна. Стереозображення у графічному дизайні: монографія / Є. П. Назаркевич. К.: КПІ ім. Ігоря Сікорського, Видавництво «Політехніка», 2018. 205 с.

Додаткові джерела:

3. Єфімов Ю. В. Комп'ютерна графіка: ADOBE двома руками : навчальний посібник / Ю. В. Єфімов. К.: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2018. 120 с.

Вебресурси:

1. Офіційний сайт Adobe з відеоуроками та пояснювальної інформації
URL: <https://www.adobe.com/ua/learn/after-effects>
2. Канал з відеоуроками-практичними завданнями. англ. URL:
<https://www.youtube.com/user/avnishparker/videos>
3. Один з перших та найкращих викладачів After Effects, англ. URL:
<https://www.videocopilot.net/tutorials/>
4. Канал з відеоуроками-практичними завданнями. англ. URL:
<https://www.youtube.com/c/BenMarriott/videos>
5. Канал з відеоуроками-практичними завданнями. англ. URL:
<https://www.youtube.com/c/mtmograph/videos>

7. Навчально-методична карта дисципліни «Моушн-дизайн»

Разом: 150 год., лекції – 8 год, лабораторні заняття – 32 год., МКР – 10 год.,

самостійна робота – 100 год., семестровий контроль – залік

Модулі	Змістовий модуль I	Змістовий модуль II	Змістовий модуль III	Змістовий модуль IV
Назва модуля	Введення у дисципліну та програмне забезпечення	Основні класи та їх можливості	Анімація оперативної графіки та Композитинг	Моушн-дизайн: монетизація діяльності
Кількість балів за модуль	70 б.	80 б.	80 б.	110 б.
Лабораторні роботи				
Теми лабораторних робіт	<p>Основні види та типи анімації – 10 б.</p> <p>Моушн-дизайн у After Effects. Основні підходи та можливості – 10 б.</p> <p>Базовий огляд програмного забезпечення. Структура інтерфейсу та початок роботи. – 10 б.</p> <p>Перші кроки у моушн-дизайні. – 10б.</p>	<p>Text Layer. Текстовий клас та його можливості. 20 б.</p> <p>Розробка анімації на основі текстового класу 10 б.</p> <p>Shape Layer. Шейповий клас та його можливості. 10 б.</p> <p>Розробка анімації на основі шейпового класу 10 б.</p>	<p>Розробка анімації оперативної графіки 20 б.</p> <p>Практика розробки оперативної графіки 10 б.</p> <p>Композитинг та його можливості 10 б.</p> <p>Практика Композитингу 10 б.</p>	<p>Анімація «сторіс» та постів у соціальних мереж 20 б.</p> <p>Практика анімації постів для соціальних мереж - 10 б.</p> <p>Моушн-дизайн у 3Д 10 б.</p> <p>Монетизація професійної діяльності 10 б.</p>
Самостійна робота	5 б.	5 б.	5 б.	10 б.
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота №1. – 25 б.	Модульна контрольна робота № 2. – 25 б.	Модульна контрольна робота № 3. – 25 б.	Модульні контрольні роботи № 4, 5. – 50 б.
Підсумковий контроль	Залік Усього 340 балів, коефіцієнт 3,4			