



Факультет / відділення  
«Дизайн»

Кафедра / циклова комісія  
«Дизайн»

## СИЛАБУС

<b>Базова інформація про дисципліну</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	DC001 Вступ до моушн-дизайну / Introduction to Motion Design
<b>Рівень вищої освіти фахової передвищої освіти</b>	Початковий рівень (короткий цикл)
<b>Семестр</b>	I семестр
<b>Кафедра/циклова комісія</b>	Дизайн
<b>Анотація курсу</b>	<p>Метою навчання дисципліни «Вступ до моушн-дизайну» є набуття студентами спеціальності 022 Дизайн знань і професійних навичок по розробці анімованих роликів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.</p> <p>Дисципліна «Вступ до моушн-дизайну» є однією з основних дисциплін, які викладаються на третьому курсі спеціалізації «Дизайн». У межах цього курсу студенти починають знайомитися з такими поняттями, як 2Д-анімація, її класифікацією, вивчають і закріплюють на практиці основи розробки анімованих роликів та презентації.</p> <p>Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам.</p> <p>Навчальна дисципліна «Вступ до моушн-дизайну» за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного напрямку продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності 022 Дизайн.</p>
<b>Сторінка курсу в MOODLE</b>	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=303">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=303</a>
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Лектор курсу</b>	Вакуленко Ольга Вікторівна канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті

	E-mail: vakulenkoo@ukr.net
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	
<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	<p>Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.</p> <p>Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.</p> <p>Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p>
<b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b>	<p>Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності.</p> <p>Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.</p> <p>Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.</p> <p>Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань.</p> <p>Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання.</p> <p>Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.</p>
<b>Перелік програмних результатів навчання</b>	<p>Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації.</p> <p>Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань.</p> <p>Знати базові поняття, концепції в дизайні, принципи дизайну, процеси створення об'єктів дизайну, традиційні та інноваційні техніки і технології, пов'язаність етапів створення і методів поширення продукту (твору).</p> <p>Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем.</p>

	<p>Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку.</p> <p>Використовувати для творчого самовираження успішні українські та закордонні дизайнерські практики, засоби національної ідентифікації.</p> <p>Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.</p> <p>Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</p> <p>Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>Проявляти ініціативу та креативні підприємницькі навички у професійній діяльності, у пошуку нових напрямів роботи та просуванні дизайнерського продукту на ринок.</p> <p>Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.</p> <p>Презентувати власні професійні компетентності, створенні об'єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами та споживачами, враховуючи тенденції ринку праці у сфері дизайну.</p>
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Структура навантаження на студента</b>	<p>Загальна кількість годин – 90</p> <p>Кількість кредитів – 3</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 45</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 45</p> <p>Форма підсумкового контролю – залік</p>
<b>Методи навчання</b>	<p>Вербальний метод; пояснювально-демонстраційний метод; метод проблемного викладання; репродуктивний метод; робота з навчально-</p>

	методичною літературою; метод візуалізації (презентація, метод ілюстрації), практичні методи, дослідницький метод.
<b>Зміст дисципліни</b>	
Тема 1. Вступ.	After Effects як інструмент двовимірної анімації. 12 принципів анімації.
Тема 2. Основи роботи у After Effects.	Налаштування редактора. Імпорт з інших додатків. Малювання. Робота з кольором, групами, текстом, растровою і векторною графікою.
Тема 3. Двовимірна анімація.	Методи створення анімації. Анімація крапки, лінії, примітивів. Налаштування ритму і траєкторії руху. Типи ключових кадрів.
Тема 4. Основні принципи і прийоми анімації.	Анімація форми. Анімація руху. Рух по маршруту. Маски.
Тема 5. Анімована типографіка.	Особливості екранної типографіки. Вбудовані пресети текстової анімації. Розробка власних пресетів текстової анімації.
Тема 6. Елементи екранної інфографіки — лічильники, графіки.	Корисні скрипти для швидкого налаштування таймінгу.
Тема 7. Зациклена анімація.	Індекси. Інтерполяція. Шейповий конструктор
Тема 8. Візуалізація.	Контролери, колірні схеми, псевдоефекти. Робота з Path
Тема 9. Рендер готових проєктів.	Параметри рендеру, оптимізація під носій, створення шаблонів і корисні прийоми роботи.
Тема 10. Завершення роботи над проєктом.	Підготовка до заліку. Робота над презентацією проєктів.
<b>Політика дисципліни</b>	
<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
<b>Система оцінювання</b>	

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку, відповідно до графіку навчального процесу.

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю. Підсумкова оцінка за умови іспиту виставляється як загальна сума балів набраних за результатами поточного (70%) та підсумкового контролю.

#### Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

<i>№</i>	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
1	«Анімація знаку»	За допомогою простих примітивів, з використанням методів анімації створити ролик тривалістю 20-30 с.	10	0
2	Анімована типографіка	Створити анімовану композицію з певних фраз, передаючи їх смислове навантаження. Ролик тривалістю 20-30 с.	10	10
3	Анімація персонажу	Створити ролик з персонажем. Тема довільна. Ролик тривалістю 20-30 с.	10	10
4	Анімований сторіз для соцмереж	Створити анімований сторіз для реклами певного продукту. Ролик тривалістю 15 с.	10	10
5	Презентація проєктів		30	
			<b>70</b>	<b>30</b>
<b>Всього балів</b>			<b>100</b>	

#### Шкала оцінювання

<b>ECTS</b>	<b>Бали</b>	<b>Зміст</b>
<b>A</b>	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
<b>B</b>	80-89	Повні знання, міцні вміння
<b>C</b>	70-79	Хороші знання та вміння
<b>D</b>	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння

<b>E</b>	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
<b>FX</b>	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
<b>F</b>	1-34	Необхідний повторний курс

### Список рекомендованих джерел

1. Сторінка After Effects на сайті Adobe. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/aftereffects.html>
2. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 256 с.
3. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
4. Амін Джахірул. Анатомія для художників: Наочний посібник із зображення людського тіла. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 304 с.
5. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
6. Блер Престон. Мальована анімація з Престоном Блером. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 128 с.
7. Вілл Гомперц. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. К.: Видавництво: ArtHuss, 2017. 486 с.
8. Вільямс Річард. Анімація: Посібник з виживання. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 392 с.
9. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
10. Галина Скляренко. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. Книга друга. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
11. Ганс Блумквіст. Натхнення кольором. Ідеальні палітри для оригінальних інтер'єрів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
12. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
13. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
14. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
15. Г.Скляренко, Н.Маценко, К.Рай, Р.Рублевська, І.Естеркін. 30 років присутності. Сучасні українські художники. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. Кількість сторінок: том 1 - 144 с., том 2 - 136 с., том 3 - 136 с.
16. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
17. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
18. Діана Клочко. 65 українських шедеврів. Визнані й неявні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 244 с.
19. Джеф Петтон, Пітер Ікономі. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 336 с.
20. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.

21. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
22. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
23. Дональд А. Норман. Опанувати складність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 288 с
24. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
25. Джаннальберто Бендацці. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 384 с.
26. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність . К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.
27. Ендрю Селбі. Анімація. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 224 с.
28. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
29. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
30. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
31. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.
32. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
33. Наталія Синепупова. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
34. Нікіта Кравцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
35. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
36. Опалев М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Сильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
37. Ребекка Етвуд. Життя в кольорі. Як зробити дім яскравішим: натхнення і практичні поради. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 272 с.
38. Ребекка Етвуд. Життя з визерунком. Колір, текстура та принти у вашій домівці. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 288 с.
39. Ренді Данкан, Метью Сміт, Пол Левіц. Сила коміксів. Історія, форма й культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 512 с.
40. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
41. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 296 с.
42. Brown N. Designing Web Animation Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
43. Carter R. Experimental Typography: Working with Computer Type 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
44. Chandler C., Unger R. A project guide to UX design. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
45. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. Journal of Cognitive Neuroscience. 23 (5). P. 1247–1262.

46. Duff J.M., Mohler J.L. Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
47. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 c.
48. Hembree Ryan. The complete graphic designer. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 c.
49. Hopkins C. Scientific Advertising. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
50. Koren L. Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
51. Landa Robin. Graphic Design Solutions. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
52. Lauer D.A., Pentak S. Design basics. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
53. Lidwell W. Universal Principles of Design. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.
54. Lukas Mathis. Fitts's Law Designed for Use. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
55. Millman, Debbie. How to think like a great graphic designer. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
56. Norman D. A. Emotional design. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.
57. Raskin Jeff. Information Design. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Ed edition, 2000. 374 p.
58. Samara Timothy. Making and breaking the grid a layout design workshop. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.
59. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Kogan-page, 2007. 278 p.
60. Wiberg M. Interaction per se: understanding «the ambience of interaction» as manifested and situated in everyday & ubiquitous IT-use Mikael Wiberg International Journal of Ambient Computing and Intelligence. 2010. Vol. 2, № 2.

#### **Електронні джерела:**

61. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/> (дата звернення 15.11.2020).
62. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/> (дата звернення 15.11.2020).
63. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>. (дата звернення 15.11.2020).
64. Bargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html> (дата звернення 15.11.2020).
65. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/> (дата звернення 15.11.2020).
66. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic> (дата звернення 15.11.2020).



67. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace> (дата звернення 15.11.2020).
68. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vansedesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
69. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/> (дата звернення 15.11.2020).