

Київський університет імені Бориса Грінченка

Інститут журналістики

Кафедра видавничої справи

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи

О. Б. Жильцов

« 07 » 09 2021 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Моушн-дизайн

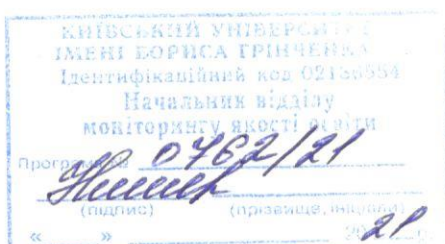
для студентів

спеціальності 061 Журналістика

освітнього рівня другого (магістерського)

освітньої програми 061.00.06 Контент-продюсування цифрових медіапроектів

Київ-2021



Розробники:

Арсенюк Максим Валерійович, викладач кафедри видавничої справи

Викладачі:

Арсенюк Максим Валерійович, викладач кафедри видавничої справи

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри видавничої справи

Протокол від 18 січня 2021 року № 6

Завідувач кафедри МММ Л. Г. Масімова

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

18 січня 2021 року

Гарант освітньо-професійної програми МММ Л. Г. Масімова

Робочу програму перевірено

19 січня 2021 р.

Заступник директора Інституту журналістики

з науково-методичної та навчальної роботи Р О. А. Росінська

Пролонговано

на 2021/2022 н.р. підпис (ПІБ), «27»08 2021 р., протокол № 1 МММ

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № ____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № ____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № ____

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Вид дисципліни	Вибіркова частина (Блок 1)	-
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	-
Загальний обсяг кредитів/годин	13/390	-
Курс	5	-
Семестр	2/3	-
Кількість змістових модулів з розподілом	4	-
Обсяг кредитів	13	-
Обсяг годин, в тому числі:	390	-
Аудиторні	104	-
Модульний контроль	26	-
Семестровий контроль	-	-
Самостійна робота	260	-
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. «Введення у дисципліну та програмне забезпечення.»							
Тема 1. Основні види та типи анімації	14				4		10
Тема 2. Моушен дизайн у After Effects. Основні підходи та можливості	12				2		10
Тема 3. Базовий огляд програмного забезпечення. Структура інтерфейсу та початок роботи	14				4		10
Тема 4. Перші кроки у моушен дизайні.	14				4		20
Модульний контроль	6					4	
<i>Разом</i>	<i>68</i>				<i>14</i>	<i>4</i>	<i>50</i>
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	16				6		20
Тема 7. Shape Layer. Шейповий клас та його можливості	14				4		20
Тема 8. Розробка анімації на основі шейпового класу	16				6		20
Модульний контроль	6					6	
<i>Разом</i>	<i>94</i>				<i>18</i>	<i>6</i>	<i>70</i>
Змістовий модуль № 3. Анімація оперативної графіки та Композитинг							
Тема 9. Розробка анімації оперативної графіки.	16				6		10
Тема 10. Практика розробки оперативної графіки	34				14		20
Тема 11. Композитинг та його можливості	26				6		20
Тема 12. Практика Композитингу	34				14		20
Модульний контроль	8					8	
<i>Разом</i>	<i>118</i>				<i>40</i>	<i>8</i>	<i>70</i>
Змістовий модуль № 4. Моушн-дизайн у соціальних мережах. Монетизація навичок							
Тема 13. Анімація «сторіс» та постів у соціальних мереж	20				10		10
Тема 14. Практика анімації постів для соціальних мереж	32				14		20
Тема 15. Моушн-Дизайн у 3Д	24				4		20
Тема 16. Монетизація професійної діяльності	24				4		20
Модульний контроль	6					8	
<i>Разом</i>	<i>110</i>				<i>32</i>	<i>8</i>	<i>70</i>
Усього	390				104	26	260

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 проекту до фіналізації та фінального рендерингу відеоролика)

Тема 4. Перші кроки у моушен дизайні.

Перше практичне завдання, створення проекту 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 текстовго класу.

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

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 проектні роботи для майбутнього протфоліо.

Змістовий модуль 3.

Анімація оперативної графіки та Композитинг.

Тема 9. Розробка анімації оперативної графіки.

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

Тема 10. Практика розробки оперативної графіки

Практичні роботи із композитингу та його можливостей. Базові проектні 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 проектні роботи для майбутнього протфолію.

Змістовий модуль 4.

Моушн-дизайн у соціальних мережах. Монетизація навичок

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

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

Тема 14. Практика анімації постів для соціальних мереж

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

Тема 15. Мошен-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 по-годинної та по-проектної 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	7	70	9	90	20	200	16	160
Виконання завдань для самостійної роботи	5	1	5	1	5	1	5	1	5
Виконання модульної роботи	25	2	50	3	75	4	100	4	100
Виконання ІНДЗ									
<i>Разом</i>	865		125		170		305		265
Максимальна кількість балів									
Розрахунок коефіцієнта	<p>Розрахунок: $865:100=8,65$ Студент набрав: 684 балів Оцінка: $684:8,65 = 79$ бали С (зараховано)</p>								

6.2. 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 – 13, виконання кожної роботи є обов'язковим.

Модульна контрольна робота № 1-2

Завдання: Комплексна анімація текстового класу.

Модульна контрольна робота № 3-5

Завдання: Комплексна анімація шейпового класу.

Модульна контрольна робота № 6-9

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

Модульна контрольна робота № 10-13

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.

6.3. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Змістовий модуль I (50 год.)

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

Змістовий модуль II (70 год.)

Завдання:

Змістовий модуль III (70 год.)

Завдання: Розробити анімовані переходи між відеороликами. Створити відеоролик.

Змістовий модуль IV (70 год.)

Завдання: Розробка портфолію з розроблених проектів. Створити відеоролик.

Критерії оцінювання самостійної роботи

№ п/п	Критерії оцінювання роботи	Максимальна кількість балів за кожним критерієм
1.	Реалізація проекту	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 проведення заходів.

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.

6.4. 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 – практичне 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 практичних завдань; Бере активну участь в обговоренні проблем.

7-9 балів – практичне 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 – практичні завдання виконані не в повному обсязі, частково самостійно. Студент відтворює значну частину матеріалу.

1-3 бали – більшу частину практичних 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

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре	82-89
Добре	75-81
Задовільно	69-74
Достатньо	60-68
Незадовільно	0-59

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:

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

Веб-ресурси:

1. Офіційний сайт Adobe з відеоуроками та пояснювальної інформації
URL: <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/tutorials.html>
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>
6. <https://greyscalegorilla.com/category/tutorials/>
7. Ресурс, систематизована база з відеоуроками-практичними завданнями.
URL: <http://videotuts.ru/>
8. Канал з відеоуроками-практичними завданнями. рос. URL:
<https://www.youtube.com/user/Artemmilan1>

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

Разом: 390 год., лабораторні заняття – 104 год.,
самостійна робота – 260 год., МКР – 26 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	125 б.				170 б.				305 б.				265 б.			
Лабораторні роботи																
Теми лабораторних робіт	Основні види та типи анімації – 20 б.				Text Layer. Текстовий клас та його можливості. 20 б.				Розробка анімації оперативної графіки 30 б.				Анімація «сторіс» та постів у соціальних мереж 50 б.			
	Моушен дизайн у After Effects. Основні підходи та можливості – 10 б.				Розробка анімації на основі текстового класу 30 б.				Композитинг та його можливості 30 б.				Практика анімації постів для соціальних мереж 70 б.			
	Базовий огляд програмного забезпечення. Структура інтерфейсу та початок роботи. – 20 б.				Share Layer. Шейповий клас та його можливості. 20 б.				Практика розробки оперативної графіки 70 б.				Практика Композитингу 70 б.			
	Перші кроки у моушн-дизайні. – 20б.				Розробка анімації на основі шейпового класу 30 б.				Моушен дизайн у 3Д 20 б.				Монетизація професійної діяльності 20 б.			
Самостійна робота	5 б.				5 б.				5 б.				5 б.			
Види поточного контролю	Модульна контрольна робота №1-2. 50 б.				Модульна контрольна робота №3-5. 75 б.				Модульна контрольна робота №6-9. 100 б.				Модульна контрольна робота №10-13. 100 б.			
Підсумковий контроль	Залік Усього 865 бали, коефіцієнт 8,65															