

Документ подписан посредством электронной подписи  
Информация о владельце:  
ФИО: Шамрай-Курбатова Лидия Викторовна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.06.2026 14:05:44  
Уникальный программный ключ:  
b1e4399771b07e18f31755456972d73b2ccfc531

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Волгоградский институт бизнеса»

## Рабочая программа учебной дисциплины

### Моушн-дизайн

(Наименование дисциплины)

### 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»

(Направление подготовки / Профиль)

### Бакалавр

(Квалификация)

Кафедра разработчик

Экономики и управления

Год набора

2026

Вид учебной деятельности	Трудоемкость (объем) дисциплины	
	Очная форма	Очно-заочная форма
	д	в
Зачетные единицы	3	3
Общее количество часов	108	108
Аудиторные часы контактной работы обучающегося с преподавателями:	32	20
– Лекционные (Л)	16	10
– Практические (ПЗ)	16	10
– Лабораторные (ЛЗ)		
– Семинарские (СЗ)		
Самостоятельная работа обучающихся (СРО)	76	88
К (Р-Г) Р (П) (+;-)		
Тестирование (+;-)		
ДКР (+;-)		
Зачет (+;-)	+	+
Зачет с оценкой (+;- (Кол-во часов))		
Экзамен (+;- (Кол-во часов))		

Волгоград 2026

## Содержание

Раздел 1. Организационно-методический раздел .....	3
Раздел 2. Тематический план.....	5
Раздел 3. Содержание дисциплины.....	7
Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся.....	10
Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся.....	11
Раздел 6. Оценочные средства промежуточной аттестации (с ключами) .....	19
Раздел 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины .....	20
Раздел 8. Материально-техническая база и информационные технологии.....	23
Раздел 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины .....	25

## Раздел 1. Организационно-методический раздел

### 1.1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «**Моушн-дизайн**» входит в перечень **элективных дисциплин** для подготовки обучающихся по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»**.

Целью дисциплины является формирование **компетенций** (в соответствии с ФГОС ВО и требованиями к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОПОП ВО)):

**ПК-4. Способен к художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

**ПК-4.1.** Способен использовать специализированное ПО для проектирования.

**ПК-4.2.** Способен подготовить дизайн-проект с учетом современных технологий реализации.

Перечисленные компетенции формируются в процессе достижения **индикаторов компетенций**:

Обобщенная трудовая функция/ трудовая функция	Код и наименование дескриптора компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенций (из ПС)
<b>ПК-4</b> Способен к технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (ПС 11.013 Графический дизайнер код В/02.6)	<b>ПК-4.1</b> Способен использовать специализированное ПО для проектирования  <b>ПК-4.2</b> Способен подготовить дизайн-проект с учетом современных технологий реализации	<b>Знание:</b> ИД-1 ПК-4.1 Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6 ИД-2 ПК-4.2 Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения В/02.6 <b>Умения:</b> ИД-3 ПК-4.1 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6 ИД-4 ПК-4.2 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов В/02.6 <b>Навыки и (или)опыт деятельности:</b> ИД-5 ПК-4.1 Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации В/02.6 ИД-6 ПК-4.2 Подготовка графических материалов для передачи в производство В/02.6

### 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

направления подготовки **54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»**

№	Предшествующие дисциплины (дисциплины, изучаемые параллельно)	Последующие дисциплины
1	2	3
1	Компьютерная графика	Программная инженерия
2	Графический дизайн	
3	Введение в цифровые инструменты	

4	Программирование для дизайна	
5	Разработка клиент-серверных приложений	
6	Современные архитектуры нейронных сетей для цифрового дизайна	
7	Анимация интерфейсов	

*Последовательность формирования компетенций в указанных дисциплинах может быть изменена в зависимости от формы и срока обучения, а также преподавания с использованием дистанционных технологий обучения.*

### **1.3. Нормативная документация**

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн**;
- Учебного плана направления подготовки **54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»** 2026 года набора;
- Образца рабочей программы учебной дисциплины (приказ № 113-О от 01.09.2021 г.).

**Раздел 2. Тематический план  
Очная форма обучения (полный срок)**

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
		Всего	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Введение в моушн-дизайн	12	2	2	8	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
2	Принципы анимации в моушн-графике	12	2	2	8	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
3	Кинетическая типографика	12	2	2	8	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
4	Композиция, цвет и свет в моушн-графике	12	2	2	8	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
5	Сторителлинг и структура моушн-ролика	14	2	2	10	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
6	Звуковой дизайн и синхронизация аудио-видео	14	2	2	10	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
7	Экспорт, оптимизация и адаптация под платформы	14	2	2	10	ИД-3 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
8	Презентация моушн-работы и защита проекта	18	2	2	14	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
<b>Вид промежуточной аттестации (Зачет)</b>						
<b>Итого</b>		<b>108</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>76</b>	

**Очно-заочная форма обучения (полный срок)**

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
		Всего	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Введение в моушн-дизайн	12	1	1	10	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
2	Принципы анимации в моушн-графике	12	1	1	10	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
3	Кинетическая типографика	12	1	1	10	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
4	Композиция, цвет и свет в моушн-графике	12	1	1	10	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
5	Сторителлинг и структура моушн-ролика	14	2	2	10	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
6	Звуковой дизайн и синхронизация аудио-видео	18	2	2	14	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
7	Экспорт, оптимизация и адаптация под платформы	14	1	1	12	ИД-3 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
8	Презентация моушн-работы и защита	14	1	1	12	ИД-5 ПК-4.1

проекта					ИД-6 ПК-4.2
<b>Вид промежуточной аттестации (Зачет)</b>					
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>88</b>	

## Раздел 3. Содержание дисциплины

### 3.1. Содержание дисциплины

#### Тема 1. Введение в моушн-дизайн

Моушн-дизайн как прикладная дисциплина: исторические этапы развития, ключевые представители направления, эволюция инструментальных средств. Отличительные особенности коммерческого моушн-контента и функциональной анимации интерфейсов: нарративная структура, эмоциональное воздействие, брендинг против юзабилити, ориентации на задачу. Форматы моушн-контента: промо-ролик, объясняющая анимация, тизер, адаптация под социальные сети (соотношения сторон 9:16, 1:1, 16:9), цифровые наружные носители. Российский контекст: импортозамещение программных инструментов, локальные студии, актуальные тенденции 2024–2026 годов. Этические аспекты и авторское право: лицензирование музыкального сопровождения, шрифтовых гарнитур, стоковых материалов, требования Федерального закона № 152-ФЗ при использовании персонажей.

#### Тема 2. Принципы анимации в моушн-графике

Двенадцать базовых принципов анимации: адаптация ключевых принципов (тайминг, плавность, предварение, инерция) для задач моушн-дизайна, допустимые упрощения. Физические закономерности в моушн-графике: масса, инерция, упругость, трение — методы симуляции без сложной скелетной анимации. Стилистические направления: плоский дизайн, трёхмерная графика, смешанные техники, глитч-эффекты, ретро-стилистика — выбор стиля под коммуникативную задачу и бренд-гайдлайн. Работа с референсными материалами: создание мудборда, аниматика, раскадровка — этапы предпроизводственной подготовки. Инструменты предпроизводственного этапа для разработки сценариев.

#### Тема 3. Кинетическая типографика

Типографика в динамике: обеспечение читаемости, визуальная иерархия, ритмическая организация, акцентирование. Паттерны анимации текста: появление, выделение, трансформация, исчезновение — критерии уместности применения. Синхронизация с аудиосопровождением: ритм, темп, паузы, акценты — работа с временной шкалой и маркерами. Техническая реализация: текст как векторный объект, растеризация, параметры экспорта, субтитры, локализация (кириллица, направление письма справа налево). Доступность контента: субтитры, контрастность, скорость чтения, учёт системной настройки «предпочтение уменьшенного движения» для веб-версий.

#### Тема 4. Композиция, цвет и свет в моушн-графике

Композиционные решения в динамике: правило третей, направляющие линии, глубина пространства, управление фокусом внимания при движении. Цветовые решения в анимации: палитры, контраст, эмоциональная нагрузка, адаптация под бренд-гайдлайн. Свет и тень: создание объёма, передача настроения, направление освещения, стилизация. Работа с виртуальной камерой: траектория движения, фокусное расстояние, глубина резкости, стабилизация в двух- и трёхмерном пространстве. Параметры экспорта и цветовые пространства, расширенный динамический диапазон, контроль отображения на различных устройствах.

#### Тема 5. Сторителлинг и структура моушн-ролика

Архетипы нарратива: герой, путь, конфликт, разрешение — адаптация под формат 30–60 секунд. Структурная организация ролика: захват внимания (0–3 сек), формулировка проблемы (3–15 сек), презентация решения (15–45 сек), призыв к действию (45–60 сек). Работа со сценарием: логлайн, синопсис, тайминг, визуальные метафоры, использование юмора и эмоциональных триггеров. Адаптация под платформы: вертикальный формат для историй, квадратный для ленты, горизонтальный для видеохостингов и лендингов. Тестирование нарратива: А/Б-тестирование заголовков, тепловые карты просмотра, метрики удержания аудитории.

## **Тема 6. Звуковой дизайн и синхронизация аудио-видео**

Роль звукового сопровождения в моушн-дизайне: музыкальное оформление, звуковые эффекты, закадровый голос, использование тишины как выразительного средства. Подбор и лицензирование аудио: стоковые платформы, открытые библиотеки, создание собственных семплов, требования Федерального закона № 152-ФЗ при использовании синтезированного голоса. Синхронизация: использование маркеров, сопоставление с ритмом, акцентирование, паузы, работа с временной шкалой. Базовая обработка аудио: нормализация, компрессия, эквализация, плавные переходы, удаление шума. Параметры экспорта аудио: форматы, синхронизация с видеорядом, метаданные.

## **Тема 7. Экспорт, оптимизация и адаптация под платформы**

Кодеки и контейнеры — критерии выбора для веб-контента, социальных сетей, офлайн-использования. Битрейт, разрешение, частота кадров: баланс качества и размера файла, адаптация под мобильные сети четвёртого и пятого поколения, мобильные устройства. Адаптация форматов: конвертация 16:9 → 9:16 → 1:1 — рекомпозиция, кадрирование, добавление фона, субтитры, призывы к действию. Требования платформ: ВКонтакте, Яндекс.Дзен, RuTub — технические спецификации, ограничения, рекомендуемые практики. Автоматизация экспорта: пресеты, скрипты, пакетная обработка, контроль качества.

## **Тема 8. Презентация моушн-работы и защита проекта**

Структура презентации моушн-проекта: задача → концепция → реализация → результат → метрики (охват, удержание, конверсия). Визуализация процесса: раскадровка, аниматик, референсы, сравнение «до/после», детализация сцен. Подготовка к ответам на сложные вопросы: бюджет, сроки, альтернативные решения, авторское право, адаптация под другие форматы. Интеграция в выпускную квалификационную работу: включение моушн-материалов в пояснительную записку, графическую часть, экономическое обоснование. Оформление портфолио: презентация моушн-работ для трудоустройства.

### **3.2. Содержание практического блока дисциплины Очная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
ПЗ 1	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов
ПЗ 2	Создание сториборда и аниматика
ПЗ 3	Кинетическая типографика: анимация заголовка
ПЗ 4	Композиция и цвет в динамике: анимация сцены
ПЗ 5	Звуковой дизайн и синхронизация
ПЗ 6	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы
ПЗ 7	Оптимизация и контроль качества
ПЗ 8	Итоговая защита моушн-проекта

### **Очно-заочная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия</b>
<b>1</b>	<b>2</b>
ПЗ 1	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов. Создание сториборда и аниматика
ПЗ 2	Кинетическая типографика: анимация заголовка. Композиция и цвет в динамике: анимация сцены
ПЗ 3	Звуковой дизайн и синхронизация
ПЗ 4	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы
ПЗ 5	Оптимизация и контроль качества. Итоговая защита моушн-проекта

### 3.3. Образовательные технологии

#### Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
1	2	3	4	5
1.	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов	ПЗ	Метод проектов	100
2.	Создание сториборда и аниматика	ПЗ	Метод проектов	100
3.	Кинетическая типографика: анимация заголовка	ПЗ	Метод проектов	100
4.	Композиция и цвет в динамике: анимация сцены	ПЗ	Метод проектов	100
5.	Звуковой дизайн и синхронизация	ПЗ	Метод проектов	100
6.	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы	ПЗ	Метод проектов	100
7.	Оптимизация и контроль качества	ПЗ	Метод проектов	100
8.	Итоговая защита моушн-проекта	ПЗ	Метод проектов	100
<b>Итого %</b>				<b>30%</b>

#### Очно-заочная форма обучения (полный срок)

№	Тема занятия	Вид учебного занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	% учебного времени
1	2	3	4	5
1.	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов. Создание сториборда и аниматика	ПЗ	Метод проектов	100
2.	Кинетическая типографика: анимация заголовка. Композиция и цвет в динамике: анимация сцены	ПЗ	Метод проектов	100
3.	Звуковой дизайн и синхронизация	ПЗ	Метод проектов	100
4.	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы	ПЗ	Метод проектов	100
5.	Оптимизация и контроль качества. Итоговая защита моушн-проекта	ПЗ	Метод проектов	100
<b>Итого %</b>				<b>30%</b>

## Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся

### 4.1. Организация самостоятельной работы обучающихся

№	Тема дисциплины	№ вопросов	№ рекомендуемой литературы
1	2	3	4
1	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов	1	1-3
2	Создание сториборда и аниматика	2	1-3
3	Кинетическая типографика: анимация заголовка	3	1-3
4	Композиция и цвет в динамике: анимация сцены	4	1-3
5	Звуковой дизайн и синхронизация	5	1-3
6	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы	6	1-3
7	Оптимизация и контроль качества	7	1-3
8	Итоговая защита моушн-проекта	8	1-3

#### Перечень вопросов, выносимых на самостоятельную работу обучающихся

1. Как эволюционировали инструменты и методы моушн-дизайна в российском контексте в период 2021–2026 годов, и какие факторы импортозамещения повлияли на выбор программного обеспечения?
2. Какие из двенадцати классических принципов анимации являются наиболее критичными для коммерческого моушн-контента, и в каких случаях допустимо их упрощение без потери коммуникативной эффективности?
3. Каким образом кинетическая типографика может усиливать смысловое сообщение, и какие технические приёмы обеспечивают читаемость текста в динамике на различных устройствах?
4. Как цветовые пространства и параметры экспорта влияют на визуальное восприятие моушн-контента при воспроизведении на разных типах экранов?
5. Какие структурные элементы нарратива обеспечивают максимальное удержание внимания зрителя в формате 30–60 секунд, и как адаптировать сценарий под вертикальные и квадратные форматы?
6. Каковы правовые требования к лицензированию музыкального сопровождения, шрифтовых гарнитур и синтезированного голоса при создании коммерческого моушн-контента?
7. Какие критерии следует учитывать при выборе кодека, битрейта и разрешения для экспорта видео-контента под конкретные требования цифровых платформ?
8. Какими методами можно оценить эффективность моушн-решения с точки зрения коммуникативных метрик (охват, удержание, конверсия), и как интегрировать эти данные в презентацию проекта для стейкхолдеров?

#### 4.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся обеспечивается следующими учебно-методическими материалами:

1. Указаниями в рабочей программе по дисциплине (п.4.1.)
2. Лекционные материалы в составе учебно-методического комплекса по дисциплине
3. Заданиями и методическими рекомендациями по организации самостоятельной работы обучающихся в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.
4. Глоссарием по дисциплине в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.

## Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся

Фонд оценочных средств по дисциплине представляет собой совокупность контролирующих материалов, предназначенных для измерения уровня достижения обучающимися установленных результатов образовательной программы. ФОС по дисциплине используется при проведении оперативного контроля и промежуточной аттестации обучающихся. Требования к структуре и содержанию ФОС дисциплины регламентируются Положением о фонде оценочных материалов по программам высшего образования – программам бакалавриата, магистратуры.

### 5.1. Паспорт фонда оценочных средств Очная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
1	2	3	4	5	6
1	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов	ЛС	МП	ПРВ	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
2	Создание сториборда и аниматика	ЛС	МП	ПРВ	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
3	Кинетическая типографика: анимация заголовка	ЛС	МП	ПРВ	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
4	Композиция и цвет в динамике: анимация сцены	ЛС	МП	ПРВ	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
5	Звуковой дизайн и синхронизация	ЛС	МП	ПРВ	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
6	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы	ЛС	МП	ПРВ	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
7	Оптимизация и контроль качества	ЛС	МП	ПРВ	ИД-3 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
8	Итоговая защита моушн-проекта	ЛС	МП, УО	ПРВ, ЗЗ	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2

### Очно-заочная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
1	2	3	4	5	6
1	Анализ моушн-референсов и декомпозиция принципов. Создание сториборда и аниматика	ЛС	МП	ПРВ	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2
2	Кинетическая типографика: анимация заголовка. Композиция и цвет в динамике: анимация сцены	ЛС	МП	ПРВ	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
3	Звуковой дизайн и синхронизация	ЛС	МП	ПРВ	ИД-5 ПК-4.1 ИД-6 ПК-4.2
4	Экспорт и адаптация под 3 варианта платформы	ЛС	МП	ПРВ	ИД-1 ПК-4.1 ИД-2 ПК-4.2

5	Оптимизация и контроль качества. Итоговая защита моушн-проекта	ЛС	МП,УО	ПРВ, 33	ИД-3 ПК-4.1 ИД-4 ПК-4.2
---	---	----	-------	------------	----------------------------

**Условные обозначения оценочных средств (Столбцы 3, 4, 5):**

**33** – Защита выполненных заданий (творческих, расчетных и т.д.), представление презентаций;

**Т** – Тестирование компьютерное;

**УО** – Устный (фронтальный, индивидуальный, комбинированный) опрос;

**КР** – Контрольная работа (аудиторные или домашние, индивидуальные, парные или групповые контрольные, самостоятельные работы, диктанты и т.д.);

**К** – Коллоквиум;

**ПРВ** – Проверка рефератов, отчетов, рецензий, аннотаций, конспектов, графического материала, эссе, переводов, решений заданий, выполненных заданий в электронном виде и т.д.;

**ДИ** – Деловая игра;

**РИ** – Ролевая игра;

**КМ** – Кейс-метод;

**КС** – Круглый стол;

**КСМ** – Компьютерная симуляция;

**МШ** – Метод мозгового штурма;

**ЛС** – Лекция-ситуация;

**ЛК** – Лекция-конференция;

**ЛВ** – Лекция-визуализация;

**ПЛ** – Проблемная лекция;

**Д** – Дискуссия, полемика, диспут, дебаты;

**П** – Портфолио;

**ПВУ** – Просмотр видеоуроков;

**МП** – Метод проектов.

## 5.2. Оценочные средства текущего контроля

### Перечень практических (семинарских) заданий

#### Тема 1. Введение в моушн-дизайн: от анимации к коммуникации

*Цель: сформировать навыки аналитического разбора моушн-контента через призму коммуникативных задач и технических требований. Задачи: научиться декомпозировать ролик на структурные элементы, оценивать соответствие формату платформы, формулировать рекомендации по улучшению.*

**Входные данные:** • Подборка из трёх моушн-роликов в единой тематике (успешный, средний, неудачный примеры) • Чек-лист анализа: структура, принципы анимации, типографика, цвет, звук, нарратив • Шаблон аналитической таблицы в текстовом редакторе

**Инструменты:** P7-Офис / Яндекс.Документы / VLC-плеер

#### Пошаговое задание:

1. Просмотреть три ролика, зафиксировать первоначальные впечатления по каждому
2. Декомпозировать каждый ролик по элементам: структура (хук–проблема–решение–призыв), применение принципов анимации, работа с типографикой, цветовая палитра, звуковое сопровождение, нарративная линия
3. Оценить каждый ролик по критериям: ясность сообщения, удержание внимания, техническое качество, адаптивность под платформу
4. Выявить ключевые факторы, повлиявшие на эффективность коммуникации в «успешном» и «неудачном» примерах
5. Сформулировать две конкретные рекомендации по улучшению для «среднего» ролика с обоснованием
6. Записать краткий скринкаст (2–3 минуты) с комментариями к одному из роликов

#### Итоговый результат:

.pdf / .docx документ с аналитической таблицей и рекомендациями / Фамилия\_ПР1\_АнализМоушн  
.mp4 скринкаст с комментариями / Фамилия\_ПР1\_Скринкаст  
.txt черновик заметок по просмотру / Фамилия\_ПР1\_Заметки

#### Критерии оценки (чек-лист):

- [ ] Декомпозиция выполнена по всем заявленным элементам, без пропусков
- [ ] Оценка по критериям аргументирована конкретными примерами из роликов
- [ ] Рекомендации практичны, привязаны к выявленным проблемам
- [ ] Скринкаст демонстрирует умение вербализовать визуальный анализ

#### Тема 2. Принципы анимации в моушн-графике: от классики к цифре

*Цель: освоить применение классических принципов анимации в цифровом моушн-контенте. Задачи: адаптировать принципы под задачи коммерческого ролика, реализовать ключевые приёмы в программной среде, оценить влияние на восприятие.*

**Входные данные:** • Готовый сториборд из 6–8 кадров (предоставляется или разрабатывается студентом) • Библиотека референсов с примерами применения принципов анимации • Шаблон проекта в Блендер

**Инструменты:** Блендер (инструмент «Жирный карандаш»)

## Пошаговое задание:

1. Выбрать один из двенадцати принципов анимации (например, «предвосхищение» или «инерция») для детальной проработки
2. Спроектировать анимацию одного кадра из сториборда с акцентом на выбранный принцип: задать ключевые кадры, настроить плавность, добавить вторичное движение при необходимости
3. Реализовать анимацию в выбранной программной среде, соблюдая технические ограничения (частота кадров, разрешение)
4. Экспортировать превью (10–15 секунд) и проверить плавность воспроизведения
5. Подготовить краткое обоснование: как применение принципа влияет на восприятие движения, в каких случаях допустимо упрощение
6. Зафиксировать настройки проекта для воспроизведения и передачи

## Итоговый результат:

.mp4 анимированный фрагмент (10–15 сек) / Фамилия\_ПР2\_АнимацияПринцип  
.txt обоснование выбора принципа и настроек / Фамилия\_ПР2\_Обоснование .blend /  
.ntz файл проекта / Фамилия\_ПР2\_Проект

## Критерии оценки (чек-лист):

- [ ] Принцип анимации применён осознанно, его влияние на восприятие очевидно
- [ ] Техническая реализация соответствует требованиям экспорта (частота кадров, плавность)
- [ ] Обоснование демонстрирует понимание компромиссов между выразительностью и производительностью
- [ ] Файл проекта структурирован, настройки задокументированы

## Тема 3. Кинетическая типографика: шрифт как движение

*Цель: развить навыки анимации текста как коммуникативного инструмента. Задачи: спроектировать паттерн движения под смысловую нагрузку, обеспечить читаемость в динамике, адаптировать под требования доступности.*

**Входные данные:** • Текстовый контент (заголовок, слоган, короткий тезис) из проекта или предоставленный преподавателем • Бренд-гайдлайн (при наличии): шрифтовая гарнитура, цветовая палитра • Аудиодорожка для синхронизации (опционально)

**Инструменты:** Блендер (инструмент «Жирный карандаш»)

## Пошаговое задание:

1. Проанализировать текст: выделить ключевые слова, смысловые акценты, эмоциональную окраску
2. Спроектировать паттерн анимации: появление, акцентирование, трансформация, исчезновение — с привязкой к ритму и смыслу
3. Реализовать анимацию в выбранной среде: настроить ключевые кадры, изинг, синхронизацию с аудио (при наличии)
4. Добавить субтитры и предусмотреть адаптацию под системную настройку «предпочтение уменьшенного движения»
5. Экспортировать в два формата: для социальных сетей (соотношение 9:16, кодек Эйч.264) и для веба (МП4 + ВебМ)
6. Проверить читаемость на мобильном устройстве и десктопе

## Итоговый результат:

.mp4 анимированный заголовок (2 формата) / Фамилия\_ПР3\_Типографика

.txt документация принципов и чек-лист доступности / Фамилия\_ПР3\_Документация  
.ia / .ntz файл проекта / Фамилия\_ПР3\_Проект

#### **Критерии оценки (чек-лист):**

- [ ] Анимация усиливает смысл текста, не отвлекает от содержания
- [ ] Читаемость сохранена на всех этапах движения и на разных устройствах
- [ ] Учтены требования доступности (субтитры, адаптация под «уменьшенное движение»)
- [ ] Экспортные настройки соответствуют требованиям целевых платформ

#### **Тема 4. Композиция, цвет и свет в моушн-графике**

*Цель: научиться создавать визуально целостные динамические кадры. Задачи: управлять фокусом внимания через композицию, подбирать цветовую палитру под эмоциональную задачу, контролировать отображение на различных устройствах.*

**Входные данные:** • Выбранная сцена из сториборда (например, «презентация решения») • Цветовая палитра (предоставляется или разрабатывается студентом) • Референсы по композиции и работе со светом

**Инструменты:** Блендер (режим 2.5Д) / Натрон + Крита / Инструменты разработчика для веб-превью

#### **Пошаговое задание:**

1. Спроектировать композицию сцены: задать направляющие линии, определить фокус внимания, предусмотреть глубину пространства
2. Подобрать/настроить цветовую палитру: обеспечить контраст, передать эмоциональную нагрузку, соблюсти соответствие бренд-гайдлайну
3. Настроить освещение: направление, интенсивность, стилизация (плоский дизайн или объём)
4. Реализовать анимацию элементов, камеры, света и эффектов в выбранной среде
5. Экспортировать превью и проверить отображение на трёх типах устройств: мобильное, десктоп, телевизор (эмуляция)
6. Зафиксировать выявленные расхождения и внести корректировки (цветокоррекция под сRGB, адаптация контраста)

#### **Итоговый результат:**

.mp4 анимированная сцена (10–15 сек) / Фамилия\_ПР4\_Композиция  
.pdf отчёт о проверке на устройствах с скриншотами / Фамилия\_ПР4\_ОтчётУстройства  
.blend / .ntz файл проекта / Фамилия\_ПР4\_Проект

#### **Критерии оценки (чек-лист):**

- [ ] Композиция направляет взгляд зрителя к ключевым элементам в динамике
- [ ] Цветовая палитра работает на эмоциональную задачу и сохраняет целостность при движении
- [ ] Отображение на разных устройствах проверено, расхождения задокументированы и скорректированы
- [ ] Файл проекта содержит слои и настройки, позволяющие воспроизвести результат

#### **Тема 5. Сторителлинг и структура моушн-ролика**

*Цель: освоить построение нарратива в коротком формате. Задачи: адаптировать архетипы сторителлинга под 30–60 секунд, распределить тайминг по структурным элементам, протестировать логику на фокус-группе.*

**Входные данные:** • Краткое описание продукта/бренда для ролика • Шаблон сценария с таймингом (логлайн, синопсис, раскадровка) • Чек-лист тестирования нарратива

**Инструменты:** P7-Офис / Крита (для раскадровки) / ДаВинчи Резолв / Кденлайв (для аниматика)

#### **Пошаговое задание:**

1. Сформулировать логлайн и синопсис ролика (30 секунд, продукт/бренд)
2. Разбить сценарий на структурные элементы: захват внимания (0–3 сек), проблема (3–15 сек), решение (15–45 сек), призыв к действию (45–60 сек)
3. Подобрать визуальные метафоры и эмоциональные триггеры для каждого этапа
4. Нарисовать раскадровку (6–8 кадров) с примечаниями по движению и звуку
5. Собрать аниматик: оцифровать кадры, расставить тайминг, добавить временную аудиодорожку
6. Протестировать аниматик на 2–3 одnogруппниках: зафиксировать обратную связь по понятности логики и удержанию внимания

#### **Итоговый результат:**

.pdf раскадровка с комментариями / Фамилия\_ПР5\_Раскадровка

.mp4 аниматик (30 сек) / Фамилия\_ПР5\_Аниматик

.txt отчёт о тестировании с обратной связью / Фамилия\_ПР5\_ТестНарратив

#### **Критерии оценки (чек-лист):**

- [ ] Структура ролика соответствует модели «захват–проблема–решение–призыв»
- [ ] Тайминг распределён обоснованно, без перегруза отдельных этапов
- [ ] Визуальные метафоры усиливают сообщение, не усложняют восприятие
- [ ] Обратная связь от тестирования учтена, внесены коррективы в аниматик

### **Тема 6. Звуковой дизайн и синхронизация аудио-видео**

*Цель: развить навыки интеграции звука как равноправного элемента мультимедиа-контента. Задачи: подобрать лицензионно чистое аудио, выполнить точную синхронизацию с визуальным рядом, обработать аудио для улучшения качества.*

**Входные данные:** • Анимация из предыдущих заданий (готовый фрагмент 10–30 секунд) • Библиотека аудио: музыка, звуковые эффекты, примеры закадрового голоса • Чек-лист проверки лицензионной чистоты

**Инструменты:** ДаВинчи Резолв / Кденлайв / Одасити / Яндекс.Речекит (опционально для синтеза голоса)

#### **Пошаговое задание:**

1. Подобрать аудиодорожку: музыка + звуковые эффекты + закадровый голос (возможно использование синтезированного голоса)
2. Проверить лицензионную чистоту: источник, тип лицензии, соответствие требованиям Федерального закона № 152-ФЗ при использовании голоса
3. Синхронизировать аудио с анимацией: расставить маркеры, сопоставить визуальные акценты с ритмом и паузами

4. Обработать аудио: нормализация, компрессия, эквализация, плавные переходы, удаление шума
5. Экспортировать финальную версию с аудио, проверить синхронизацию на трёх устройствах
6. Подготовить отчёт по лицензированию и параметрам обработки

**Итоговый результат:**

.mp4 финальный ролик с синхронизированным звуком / Фамилия\_ПР6\_ФиналАудио  
 .txt отчёт по лицензированию и чек-лист обработки / Фамилия\_ПР6\_ОтчётАудио  
 .dpr / .kdenlive файл проекта / Фамилия\_ПР6\_Проект

**Критерии оценки (чек-лист):**

- [ ] Аудио подобрано с соблюдением лицензионных требований, источники задокументированы
- [ ] Синхронизация точная: визуальные и звуковые акценты совпадают, рассинхрон не обнаружен
- [ ] Обработка аудио улучшила качество: устранён шум, выровнена громкость, сохранена динамика
- [ ] Проверка на устройствах подтвердила стабильность воспроизведения

**Тема 7. Экспорт, оптимизация и адаптация под платформы**

*Цель: освоить подготовку моушин-контента под технические требования различных цифровых каналов. Задачи: адаптировать композицию под разные соотношения сторон, выбрать оптимальные параметры экспорта, задокументировать процесс.*

**Входные данные:** • Финальный ролик из предыдущего задания (30–60 секунд) • Таблица требований платформ: ВКонтакте, Яндекс.Дзен, Телеграм, Ютуб (кодек, битрейт, разрешение, длительность) • Шаблон чек-листа экспорта

**Инструменты:** ДаВинчи Резолв / ЭфЭфПэГэм (командная строка) / Р7-Офис для документации

**Пошаговое задание:**

1. Подготовить три версии ролика: горизонтальная (16:9, лендинг/Ютуб), вертикальная (9:16, истории/Рилс), квадратная (1:1, лента ВКонтакте/Дзен)
2. Для каждой версии выполнить рекомпозицию: кадрирование, добавление фона, адаптация субтитров и призывов к действию
3. Настроить параметры экспорта: кодек (Эйч.264 / Эйч.265), битрейт, разрешение, частота кадров — под требования каждой платформы
4. Экспортировать файлы, проверить вес и соответствие техническим ограничениям платформ
5. Провести контроль качества: отсутствие артефактов сжатия, читаемость текста, синхронизация аудио-видео
6. Задокументировать процесс: пресеты, чек-листы, выявленные проблемы и способы их решения

**Итоговый результат:** 3 файла

.mp4 (разные форматы) / Фамилия\_ПР7\_Экспорт\_16-9 / \_9-16 / \_1-1  
 .pdf таблица соответствия платформам и чек-лист экспорта / Фамилия\_ПР7\_Документация  
 .txt лог экспорта с параметрами / Фамилия\_ПР7\_ЛогЭкспорт

**Критерии оценки (чек-лист):**

- [ ] Рекомпозиция выполнена корректно: ключевые элементы сохранены, композиция целостна в каждом формате
- [ ] Параметры экспорта соответствуют требованиям платформ, вес файла оптимизирован

- [ ] Контроль качества подтвердил отсутствие артефактов, рассинхрона, проблем с читаемостью
- [ ] Документация полна: пресеты, чек-листы и решения проблем позволяют воспроизвести процесс

## Тема 8. Презентация моушн-работы и защита проекта

*Цель: сформировать навыки презентации моушн-решения для стейкхолдеров. Задачи: структурировать материалы проекта, обосновать ключевые решения через метрики, подготовить ответы на типовые вопросы.*

**Входные данные:** • Финальный пакет материалов: ролик (3 формата), раскадровка, аниматик, отчёт по лицензированию, чек-листы • Шаблон презентации проекта (задача → концепция → реализация → результат → метрики) • Список типовых вопросов стейкхолдеров (бюджет, сроки, адаптация, авторское право)

**Инструменты:** P7-Офис / Obs-студия (для записи демо) / Яндекс.Диск (для хранения)

### Пошаговое задание:

1. Собрать финальный пакет: упорядочить файлы, проверить полноту документации, подготовить архив
2. Подготовить презентацию: сформулировать задачу, описать концепцию и ключевые решения, представить результат и метрики (при наличии)
3. Записать демо-видео (3 минуты): краткий разбор ключевых решений (анимация, звук, экспорт) с визуальными примерами
4. Подготовить ответы на типовые вопросы: бюджет, сроки, альтернативы, авторское право, адаптация под другие форматы
5. Провести репетицию защиты: зафиксировать тайминг, отработать аргументацию, скорректировать слайды
6. Сформировать план интеграции работы в выпускную квалификационную работу (разделы пояснительной записки, графическая часть)

### Итоговый результат:

.zip архив с финальным пакетом материалов / Фамилия\_ПР8\_ПакетПроект

.pdf презентация для защиты / Фамилия\_ПР8\_Презентация

.mp4 демо-видео (3 мин) / Фамилия\_ПР8\_Демо

.txt план интеграции в выпускную квалификационную работу / Фамилия\_ПР8\_ПланВКР

### Критерии оценки (чек-лист):

- [ ] Пакет материалов полон, файлы структурированы и подписаны согласно конвенции
- [ ] Презентация логично связывает задачу, решение и результат, метрики приведены при наличии
- [ ] Демо-видео наглядно демонстрирует ключевые решения, укладывается в тайминг
- [ ] Ответы на вопросы аргументированы, план интеграции в выпускную квалификационную работу конкретен и реалистичен

## 5.4. Перечень вопросов промежуточной аттестации по дисциплине

### Вопросы к зачету:

1. В чём принципиальное отличие коммерческого моушн-дизайна от функциональной анимации интерфейсов?
2. Какие основные форматы моушн-контента используются в социальных сетях и чем они различаются?
3. Какие требования Федерального закона № 152-ФЗ необходимо учитывать при использовании персонажей в моушн-контенте?
4. Какие три из двенадцати принципов анимации являются наиболее критичными для моушн-графики и почему?
5. Как принципы массы и инерции применяются в моушн-дизайне без использования сложной скелетной анимации?
6. Какие этапы включает предпроизводственная подготовка моушн-проекта?
7. Какие факторы обеспечивают читаемость кинетической типографики в динамике?
8. Как синхронизировать анимацию текста с аудиодорожкой: какие приёмы и инструменты используются?
9. Что такое системная настройка «предпочтение уменьшенного движения» и как её учитывать при проектировании?
10. Как правило третей и направляющие линии работают в динамическом кадре?
11. Какие цветовые пространства (сРГБ, Рек.709) используются при экспорте моушн-контента и для каких целей?
12. Как направление и интенсивность освещения влияют на эмоциональное восприятие моушн-сцены?
13. Какова типовая структура 30-секундного моушн-ролика по модели «захват–проблема–решение–призыв»?
14. Какие архетипы сторителлинга наиболее эффективны в коротком формате и почему?
15. Как адаптировать сценарий моушн-ролика под вертикальный и квадратный форматы?
16. Какие компоненты входят в звуковой дизайн моушн-ролика и какова функция каждого?
17. Как проверить лицензионную чистоту музыкального сопровождения и шрифтовых гарнитур?
18. Какие этапы базовой обработки аудио необходимы перед финальным экспортом?
19. В каких случаях целесообразно использовать кодек Эйч.264, а в каких — Эйч.265?
20. Как битрейт влияет на баланс между качеством изображения и размером файла при экспорте?
21. Какие технические требования к видео-контенту предъявляют платформы ВКонтакте и Яндекс.Дзен?
22. Какова структура презентации моушн-проекта для стейкхолдеров?
23. Какие метрики эффективности моушн-контента можно использовать для обоснования решений?
24. Как подготовить моушн-работу для включения в выпускную квалификационную работу?
25. Какие принципы обеспечивают адаптивность моушн-контента под разные устройства?
26. Как контролировать качество моушн-ролика на этапах производства?
27. Какие этические аспекты необходимо учитывать при работе со стоковыми материалами?
28. Как стилистический выбор (плоский дизайн, трёхмерная графика, смешанная техника) влияет на производственный процесс?
29. Какие критерии определяют уместность применения визуальных эффектов в коммерческом моушне?
30. Как документировать производственный процесс моушн-проекта для обеспечения воспроизводимости результата?

## Раздел 6. Оценочные средства промежуточной аттестации (с ключами)

**1. Укажите один правильный ответ.** В чём заключается ключевое отличие коммерческого моушн-дизайна от функциональной анимации интерфейсов?

- а) Моушн-дизайн решает задачи юзабилити и навигации, а анимация интерфейсов — эмоционального вовлечения
- б) Моушн-дизайн фокусируется на нарративе, брендинге и эмоциональном воздействии, а анимация интерфейсов — на функциональности и ориентации пользователя
- в) Моушн-дизайн не использует звуковое сопровождение, в отличие от анимации интерфейсов
- г) Моушн-дизайн применяется только в трёхмерном пространстве, а анимация интерфейсов — в двухмерном

**Правильный ответ: б)**

**2. Выберите два правильных ответа.** Какие два приёма обеспечивают доступность кинетической типографики для пользователей с особенностями восприятия?

- а) Отказ от анимации при включённой системной настройке «предпочтение уменьшенного движения»
- б) Использование исключительно рукописных шрифтов без засечек
- в) Добавление синхронизированных субтитров с высокой контрастностью фона
- г) Увеличение скорости анимации до 60 кадров в секунду для всех элементов

**Правильный ответ: а) в)**

**3. Разместите по порядку структурные элементы 30-секундного моушн-ролика в соответствии с моделью удержания внимания (от начального к завершающему):**

- 1. Призыв к действию
- 2. Формулировка проблемы
- 3. Захват внимания (хук)
- 4. Презентация решения

**Правильный ответ: 3, 2, 4, 1**

**4. Укажите один правильный ответ.** Какое требование законодательства Российской Федерации необходимо соблюдать при использовании синтезированного голоса в коммерческом моушн-ролике?

- а) Получение согласия на обработку персональных данных в соответствии с Федеральным законом № 152-ФЗ
- б) Обязательная регистрация голоса в государственном реестре аудиоматериалов
- в) Использование исключительно мужского голоса для нейтральности восприятия
- г) Публикация ролика только в закрытых корпоративных сетях

**Правильный ответ: а)**

**5. Запишите термин** (с большой буквы), обозначающий черновую последовательность статичных кадров с указанием тайминга и временной аудиодорожкой, используемую для тестирования нарратива до начала полноценной анимации. \_\_\_\_\_ — инструмент предпроизводственной проверки логики ролика.

**Правильный ответ: Аниматик**

**6. Выберите два правильных ответа.** Какие два компонента входят в звуковой дизайн моушн-ролика и выполняют коммуникативную функцию?

- а) Фоновая музыка, задающая эмоциональный тон
- б) Звуковые эффекты, акцентирующие ключевые действия
- в) Визуальные переходы между кадрами
- г) Технические метаданные файла экспорта

**Правильный ответ: а) б)**

**7. Разместите по порядку** этапы производственного процесса моушн-проекта (от начала к завершению):

1. Финальный экспорт и адаптация под платформы
2. Создание раскадровки и аниматика
3. Подбор лицензионных ассетов и написание сценария
4. Анимация ключевых сцен и синхронизация со звуком

**Правильный ответ: 3, 2, 4, 1**

**8. Запишите термин** (с маленькой буквы), обозначающий композиционный приём, при котором кадр мысленно делится на девять равных частей, а ключевые элементы размещаются на пересечениях линий для управления вниманием зрителя в динамике. \_\_\_\_\_ — базовый принцип построения кадра в моушн-графике.

**Правильный ответ: правило третей**

**9. Установите соответствие** между функциями в моушн-пайплайне и программными средствами, рекомендованными в курсе:

Функция	Программное средство
А) Двумерная анимация	1) OpenTunes
Б) Композитинг и цветокоррекция	2) DaVinci Resolve
В) Трёхмерная графика и риггинг	3) Blender
Г) Векторная подготовка ассетов	4) Inkscape

**Правильный ответ: А-1, Б-2, В-3, Г-4**

**10. Выберите два правильных ответа.** Какие два параметра напрямую влияют на баланс между качеством изображения и весом файла при экспорте для мобильных сетей?

- а) Битрейт видео
- б) Частота дискретизации аудио
- в) Разрешение кадра
- г) Количество маркеров на временной шкале

**Правильный ответ: а) в)**

**11. Укажите один правильный ответ.** Какая метрика является наиболее релевантной для оценки эффективности 30-секундного промо-ролика в социальных сетях?

- а) Коэффициент конверсии в покупку в первые 3 секунды
- б) Показатель удержания внимания аудитории до конца просмотра
- в) Количество использованных визуальных эффектов
- г) Время рендеринга проекта

**Правильный ответ: б)**

**12. Запишите термин** (с маленькой буквы), обозначающий стилистическое направление в моушн-графике, характеризующееся отсутствием объёма, использованием плоских цветовых плашек и минималистичной геометрией. \_\_\_\_\_ — современный подход, часто применяемый в промо-анимации.

**Правильный ответ: плоский дизайн**

**13. Установите соответствие** между элементами нарратива и их функцией в коротком моушн-ролике:

Элемент	Функция
А) Конфликт	1) Обозначение препятствия или потребности целевой аудитории
Б) Герой	2) Персонаж или бренд, с которым зритель идентифицирует себя

Элемент	Функция
В) Разрешение	3) Демонстрация продукта или услуги как способа преодоления препятствия
Г) Метафора	4) Визуальный образ, упрощающий восприятие сложной идеи

**Правильный ответ: А-1, Б-2, В-3, Г-4**

**14. Выберите два правильных ответа.** Какие два действия необходимо выполнить на этапе контроля качества моушн-ролика перед финальной публикацией?

- а) Проверка воспроизведения на трёх типах устройств (мобильный, десктоп, телевизор)
- б) Замена всех шрифтов на системные для упрощения рендера
- в) Контроль синхронизации аудио-видео и читаемости субтитров
- г) Увеличение длительности ролика для полного раскрытия темы

**Правильный ответ: а) в)**

**15. Разместите по порядку** этапы базовой обработки аудиодорожки перед финальным сведением с видео (от первичной очистки к итоговой подготовке):

1. Эквиализация для частотной балансировки
2. Нормализация громкости
3. Удаление фонового шума
4. Компрессия для сглаживания динамического диапазона

**Правильный ответ: 3, 4, 1, 2**

**16. Укажите один правильный ответ.** Для чего в рамках защиты моушн-проекта оформляется документация пайплайна?

- а) Для доказательства использования исключительно платного программного обеспечения
- б) Для обеспечения воспроизводимости процесса и передачи проекта другим специалистам
- в) Для увеличения объёма пояснительной записки до установленного минимума
- г) Для защиты авторских прав на используемые стоковые материалы

**Правильный ответ: б)**

## **Раздел 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

### **7.1. Обязательная литература**

1. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>

2. Хохлов, П. В. Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2023. — 132 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138816.html>

### **7.2. Дополнительная литература**

3. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2021. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141900.html>

### **7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. <http://elibrary.ru/>
2. <https://habr.com/>

## Раздел 8. Материально-техническая база и информационные технологии

Материально-техническое обеспечение дисциплины «**Моушн-дизайн**» включает в себя учебные аудитории для проведения лекционных, лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы обучающихся.

Учебные аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения. Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет.

Дисциплина может реализовываться с применением дистанционных технологий обучения. Специфика реализации дисциплины с применением дистанционных технологий обучения устанавливается дополнением к рабочей программе. В части не противоречащей специфике, изложенной в дополнении к программе, применяется настоящая рабочая программа.

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включает в себя: Компьютерная техника, расположенная в учебном корпусе Института (ул.Качинцев, 63, кабинет Центра дистанционного обучения):

- 1) Intel i3 3.4Ghz\ОЗУ 4Gb\500GB\RadeonHD5450
- 2) Intel PENTIUM 2.9GHz\ОЗУ 4GB\500GB
- 3) личные электронные устройства (компьютеры, ноутбуки, планшеты и иное), а также средства связи преподавателей и студентов.

Информационные технологии, необходимые для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включают в себя:

- система дистанционного обучения (СДО) (Learning Management System) (LMS) Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment);
- электронная почта;
- система компьютерного тестирования;
- Цифровой образовательный ресурс IPR SMART;
- система интернет-связи skype;
- телефонная связь;
- ПО для проведения конференций.

Обучение обучающихся инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется посредством применения специальных технических средств в зависимости от вида нозологии.

При проведении учебных занятий по дисциплине используются мультимедийные комплексы, электронные учебники и учебные пособия, адаптированные к ограничениям здоровья обучающихся.

Лекционные аудитории оборудованы мультимедийными кафедрами, подключенными к звуковым колонкам, позволяющими усилить звук для категории слабослышащих обучающихся, а также проекционными экранами, которые увеличивают изображение в несколько раз и позволяют воспринимать учебную информацию обучающимся с нарушениями зрения.

При обучении лиц с нарушениями слуха используется усилитель слуха для слабослышащих людей Cyber Ear модель NAP-40, помогающий обучаемым лучше воспринимать учебную информацию.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебники, учебные пособия, материалы для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

**для лиц с нарушениями зрения:**

- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла;

**для лиц с нарушениями слуха:**

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;

**для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:**

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

**Программное обеспечение, используемое на занятиях:**

- Операционная система Windows,
- Архиватор 7-zip,
- Система тестирования,
- Microsoft Office 2007,
- Антивирус Касперский 6,
- Консультант+,
- Виртуальная машина VirtualBox,
- Виртуальная машина VirtualPC,
- Internet Explorer.
-

## **Раздел 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Для успешного усвоения материала дисциплины требуются значительное время, концентрация внимания и усилия: посещение лекционных занятий и конспектирование преподаваемого материала, работа с ним дома, самостоятельная проработка материала рекомендуемых учебников и учебных пособий при самостоятельной подготовке. Особое внимание следует обратить на выполнение практических работ, практических задач по СРО, тестовых вопросов.

При самостоятельной работе с учебниками и учебными пособиями полезно иметь под рукой справочную литературу (энциклопедии) или доступ к сети Интернет, так как могут встречаться новые термины, понятия, которые раньше обучающиеся не знали.

Цель практических занятий по дисциплине - закрепление знаний по определенной теме, приобретенных в результате прослушивания лекций, получения консультаций и самостоятельного изучения различных источников литературы. При выполнении данных работ обучающиеся должны будут глубоко изучить состав и принцип работы современных информационных систем. Получить практические навыки работы с современными ИС.

Перед практическим занятием обучающийся должен детально изучить теоретические материалы вопросов практики в учебниках, конспектах лекций, периодических журналах и прочее. Если при выполнении практического задания у обучающегося остаются неясности, то ему необходимо оперативно обратиться к преподавателю за уточнением.

После выполнения практического задания обучающиеся должны выполнить самостоятельную работу. Самостоятельная работа включает в себя индивидуальное задание по пройденной теме. Таким образом, каждый обучающийся выполняет только свой вариант задания.

При дистанционном выполнении практических работ обучающийся может самостоятельно приобрести операционные системы Windows XP, Windows 7, Windows 8, Windows 10 и пакет Microsoft Office или Open Office. Ответственность за установку и настройку программного обеспечения в данном случае ложится на обучающегося. Следует воспользоваться методическими указаниями по установке данных программных систем.

Результаты выполненных заданий оцениваются с учетом теоретических знаний по соответствующим разделам дисциплины, техники выполнения работы, объективности и обоснованности принимаемых решений в процессе работы с данными, качества оформления. Переход к выполнению следующего практического задания допускается только после отчета выполненной работы.

Учебно-методическое издание

Рабочая программа учебной дисциплины

---

**Моушн-дизайн**

*(Наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)*

**Сафонова Елена Владимировна**

*(Фамилия, Имя, Отчество составителя)*

---