



Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Чернігівська політехніка»
Навчально-науковий інститут інженерії, виробництва
та будівництва
Кафедра архітектури та дизайну

РОБОЧА ПРОГРАМА
МОУШИН-ДИЗАЙН

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Савченко О.В.

(підпис)(прізвище та ініціали)

« 1 » 09 2025 р.

Розробник (-и): Руднев Дмитро Ярославович, викладач

(прізвище та ініціали, посада, науковий ступінь і вчене звання)

(підпис)

Робочу програму навчальної дисципліни обговорено на засіданні кафедри архітектури і дизайну
(назва кафедри)

Протокол від « 1 » 09 2025 р. № 12

Узгоджено з гарантом освітньої програми:

(підпис)

Пономаревська О.І.

(прізвище та ініціали)

1. Загальна інформація про дисципліну.

Тип дисципліни	Вибіркова
Мова викладання	Українська
Рік навчання та семестр	1 рік, 2 семестр
Викладач (-і)	Руднев Дмитро Ярославович, викладач,
Профайл викладача (-ів)	Дайте лінк на профайл викладачів на сайті кафедри.
Контакти викладача	Тел.: 0937216641 dmitriyrudniev@stu.cn.ua

2. Анотація курсу. Дисципліна, спрямована на вивчення принципів створення рухомої графіки, анімації та візуальних ефектів для цифрових продуктів. Курс охоплює як художні, так і технічні аспекти: композицію, ритм, таймінг, колір, звук, а також роботу з професійними програмами (After Effects, Blender, Figma/Framer для інтеграції). Студенти навчатимуться поєднувати дизайн та анімацію, щоб створювати промовідео, рекламні ролики, UI-анімації, титри та презентації.

3. Мета та цілі курсу. Метою курсу є розвиток професійних компетенцій у галузі веб-технологій та дизайну з використанням методів розробки та адаптації користувацьких інтерфейсів для веб-сайтів. Зокрема, це:

- **ЗК 1.** Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- **ЗК 2.** Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми
- **ЗК 5.** Здатність розробляти та керувати проектами.
- **СК 2** Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту.
- **СК 6** Здатність застосовувати у практиці дизайну виразні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.
- **СК 7** Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.
- **СК 9** Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт

4. Результати навчання. Навчальна дисципліна «Моушн-дизайн» має допомогти сформувати наступні програмні результати навчання:

- **РН 1.** Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.
- **РН 3.** Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.
- **РН 14.** Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом (за спеціалізаціями).
- **РН 15.** Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань (за спеціалізаціями).

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми ЗВО повинні:

знати:

- історію становлення motion design та основні напрями його розвитку;
- ключові принципи класичної анімації (12 принципів анімації);
- основи композиції, кольорознавства та ритму у рухомій графіці;
- можливості та функціонал програмних засобів (Blender, Figma/Framer)
- сучасні тенденції та тренди у сфері motion design;
- принципи інтеграції рухомої графіки у веб- та мобільні інтерфейси;
- базові підходи до роботи із звуком та музичним супроводом у відео;
- методи підготовки та експорту анімаційних проєктів для різних платформ.

вміти:

- аналізувати та оцінювати приклади motion design у різних медіа;
- створювати прості анімації геометричних форм, тексту та логотипів;
- застосовувати принципи анімації для побудови динамічних композицій;
- працювати з інструментами для створення 2D- та 3D-анімації (Open Toonz, Blender);
- реалізовувати UI-анімації у веб- та мобільних додатках (Figma/Framer);
- синхронізувати анімацію із звуковим рядом та ефектами;
- розробляти та захищати власний анімаційний проєкт (тизер, рекламний ролик, UI-анімація).

Пререквізити. З метою кращого засвоєння навчального матеріалу дисципліни ЗВО повинні до її початку володіти знаннями та навичками з дисциплін шкільного курсу: «Інформатика». У свою чергу знання з даної дисципліни дадуть ЗВО змогу оволодіти знаннями теоретичних та практичних методів розв'язання типових задач з розробки інтерфейсів, забезпечити успішне

виконання курсових проектів, випускних робіт і проектів ОПП рівня магістр, науково дослідної роботи ЗВО.

5. Обсяг курсу.

Вид заняття	Загальна кількість годин
Лекції	18
Лабораторні заняття	14
Самостійна робота	88
Індивідуальне завдання – розрахункова графічна робота/курсова робота - 0	
Всього кредитів – <i>вказати кількість кредитів</i>	4

6. Тематика курсу. Найменування тем, обсяг у годинах, зміст.

Змістовий модуль 1. Вступ до Моушн-дизайну.

Тема 1. Вступ до Motion Design

Лекції – 2 год., лабораторні – 1 год., самостійна робота – 11 год.

Поняття та особливості рухомої графіки, основні напрями застосування (реклама, кіно, веб, мобільні додатки). Історія розвитку та ключові приклади.

Тема 2. Принципи анімації та візуального сторітелінгу

Лекції – 2 год., лабораторні – 1 год., самостійна робота – 11 год..

снови 12 принципів анімації, використання руху для передачі сенсу й емоцій, сторітелінг у графічному дизайні.

Тема 3. Композиція, ритм і колір у Motion Design

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год.

Візуальний баланс, темп і динаміка в анімації, роль кольорових рішень та поєднань у сприйнятті рухомої графіки.

Тема 4. Таймінг та кінематика руху

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год.

Принципи побудови плавності руху, прискорення та уповільнення (easing), траєкторії руху та динамічні переходи.

Тема 5. Програмні засоби Motion Design

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год.

Огляд середовищ для створення анімацій: After Effects, Blender, Cinema 4D, Adobe Animate. Їхні можливості, переваги та застосування.

Змістовий модуль 2. Критерії якості та розвиток.

Тема 6. Типографіка в анімації

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год..

Принципи kinetic typography, створення динамічних текстових композицій, акцентування змісту через рух.

Тема 7. UI Motion Design

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год..

Використання анімації у веб- та мобільних інтерфейсах: переходи, мікроанімації, інтерактивні ефекти.

Тема 8. Звук у Motion Design

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год..

Роль звукового супроводу та ефектів у створенні цілісної анімації. Основи синхронізації звуку й відео.

Тема 9. Сучасні тренди Motion Design

Лекції – 2 год., лабораторні – 2 год., самостійна робота – 11 год..

Актуальні напрями та стилі: 3D motion, flat animation, morphing, інтерактивна анімація. Перспективи розвитку галузі.

7. Система оцінювання та вимоги

Загальна система оцінювання курсу	Фінальна оцінка за курс формується з 60% балів за всі лабораторні роботи та 40% за підсумковий залік. Максимальна кількість балів за курс – 100 балів.
Практичні (лабораторні) заняття	Оцінка за кожну лабораторну роботу формується з наступних критеріїв: - Якість виконання завдання: оцінюється повнота, коректність та креативність реалізації поставлених завдань у проєкті. Наголос робиться на візуальній реалізації, ефективному використанні функціоналу рушія та готових пресетів анімацій. - Оформлення звіту: структурованість, логічність, наявність скріншотів, чітких пояснень до кожного кроку виконання роботи та демонстрація розуміння використаних інструментів. - Захист роботи: здатність студента пояснити прийняті дизайнерські рішення, продемонструвати анімацію свого проєкту та відповісти на запитання викладача щодо застосованих інструментів та принципів анімації.
Умови допуску до підсумкового контролю	Для допуску до підсумкового контролю студент повинен: - Виконати та захистити всі 7 практичних (лабораторних) робіт. - Набрати мінімум 20 балів за результатами поточної роботи протягом семестру. - Відвідувати лекційні заняття: активна участь у дискусіях та засвоєння теоретичного матеріалу є важливою складовою успішного навчання.

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

Модуль за тематичним планом дисципліни та форма контролю		Кількість балів
Змістовий модуль 1. Вступ до моушин-дизайну.		0...20
1	Тема 1. Вступ до Motion Design	0...5
2	Тема 2. Принципи анімації та візуального сторітелінгу	0...5
3	Тема 3. Композиція, ритм і колір у Motion Design	0...5
4	Тема 4. Таймінг та кінематика руху	0...5
5	Тема 5. Програмні засоби Motion Design	0...5
Змістовий модуль 2. Критерії якості та розвиток		0...40
6	Тема 6. Типографіка в анімації	0...10
7	Тема 7. UI Motion Design	0...10
8	Тема 8. Звук у Motion Design	0...10
9	Тема 9. Сучасні тренди Motion Design	0...10
Семестровий контроль (екзамен)		0...40
Разом		0...100

Для захисту лабораторної роботи здобувач повинен відповісти на три запитання за вибором викладача з лекційного курсу за темою лабораторної роботи. Для денної форми навчання за кожну лабораторну роботу здобувач отримує певну кількість балів з урахуванням максимальної кількості балів згідно наведеної вище таблиці. При цьому враховується якість оформлення звіту та повнота відповідей на запитання при захисті лабораторної роботи.

Шкала оцінювання результатів навчання

Оцінка в балах	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою (диференційований залік)	
		для екзамену (диференційованого заліку), курсового проєкту (роботи), практики, атестації	для заліку
90 – 100	A (відмінно)	відмінно	зараховано
82-89	B (дуже добре)	добре	
75-81	C (добре)		
66-74	D (задовільно)	задовільно	
60-65	E (достатньо)		
0-59	FX (незадовільно)	незадовільно з можливістю повторного складання	незараховано з можливістю повторного складання

8. Обладнання та програмне забезпечення

Лекційний матеріал подається у вигляді презентацій за допомогою медіапроектора або шляхом демонстрації екрану через будь-яку систему відеоконференції. Під час лекцій аналізуються проблемні ситуації, організується зворотний зв'язок з аудиторією шляхом формулювання запитань у режимі діалогу, пропонуються інтерактивні завдання. Під час лабораторних занять коротко розглядаються теоретичні положення відповідно до тематичного плану занять, докладно розбираються приклади, а надалі здобувачами самостійно вирішуються практичні задачі з розробки та проектування користувацьких інтерфейсів.

Метою лабораторних робіт є закріплення теоретичних знань, отриманих на лекціях, та розвиток практичних навичок у створенні сцен для анімації, створення анімацій та використання готових пресетів.

Лабораторні заняття спрямовані на те, щоб здобувачі вищої освіти навчилися працювати з сучасними інструментами анімації та 2D/3D моделювання, такими як Figma та Blender. В процесі навчальної дисципліни здобувачі вищої освіти опанують навички з використання візуальних та аудіо пресетів для створення креативних та естетично привабливих анімацій.

Основний акцент робиться на практичному застосуванні дизайнерського мислення та отриманні досвіду зі створення динамічного контенту, що відповідає актуальним стандартам мюшин дизайну та вимогам користувачів.

9. Політики курсу. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. У випадку таких подій – реагування відповідно до [Кодексу академічної доброчесності Національного університету «Чернігівська політехніка»](#). Роботи, виконані у команді, не вважаються плагіатом.

У випадку, якщо здобувач протягом семестру не виконав у повному обсязі всіх видів навчальної роботи, має невідпрацьовані лабораторні роботи або не набрав мінімально необхідну кількість балів (20), він не допускається до складання диференційованого заліку під час семестрового контролю, але має право ліквідувати академічну заборгованість у порядку, передбаченому [«Положенням про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів НУ «Чернігівська політехніка»](#)». Повторне складання заліку з метою підвищення позитивної оцінки не дозволяється. У випадку повторного складання заліку всі набрані протягом семестру бали анулюються, а повторний диференційований залік складається у вигляді тестування.

До загальної політики курсу відноситься дотримання принципів відвідування занять у відповідності до затвердженого розкладу, а також вільного відвідування лекційних занять для осіб, які отримали на це дозвіл відповідно до [«Порядку надання дозволу на вільне відвідування](#)

[занять здобувачам вищої освіти НУ «Чернігівська політехніка»». Запорукою успішного вивчення дисципліни є активність та залучення під час проведення лабораторних/практичних та лекційних занять – відповіді на запитання викладача \(як один з елементів поточного контролю\), задавання питань для уточнення незрозумілих моментів, вирішення практичних завдань. Консультації відбуваються в аудиторіях університету у відповідності до затвердженого розкладу або ж особистих чи групових консультацій \(через вбудований форум\) на сторінці курсу в системі дистанційного навчання НУ «Чернігівська політехніка».](#)

Політика дедлайнів

Своєчасність здачі лабораторної роботи оцінюється в 0,5 балу за кожен лабораторну роботу. Відповідно, максимальна оцінка за невчасно здані роботи зменшується на зазначену кількість балів. Виключенням може бути наявність поважних причин несвоєчасної здачі зазначених робіт (хвороба, участь в зазначений час в інших видах навчальної, наукової чи організаційної роботи, офіційна робота за фахом тощо).

Політика користування ноутбуками / смартфонами

Прохання до здобувачів тримати смартфони переведеними у беззвучний режим протягом лекційних та практичних занять, так як дзвінки, переписки та спілкування у соціальних мережах відволікають від проведення занять як викладача, так й інших здобувачів. Ноутбуки, планшети та смартфони не можуть використовуватися в аудиторіях під час занять та під час проведення підсумкового контролю (за виключенням проходження тестового контролю в системі Moodle).

Політика заохочень та стягнень

За результатами навчальної, наукової або організаційної діяльності здобувачів вищої освіти за курсом їм можуть нараховуватися додаткові бали – до 10 балів, у залежності від вагомості досягнень. Види позанавчальної діяльності, за якими здобувачі вищої освіти заохочуються додатковою кількістю балів: участь у міжнародних проектах, наукові дослідження, тези, участь у науково-практичних конференціях, винаходи, патенти, авторські свідоцтва за напрямками курсу.

Політика академічної доброчесності

Академічна доброчесність повинна бути забезпечена під час проходження даного курсу, зокрема при виконанні лабораторних, контрольних та розрахунково-графічних робіт (КР/КП) (принципи описані у [Кодексі академічної доброчесності НУ «Чернігівська політехніка»](#)). Списування під час проміжного та підсумкового контролів, виконання практичних завдань на замовлення, підказки вважаються проявами академічної недоброчесності. Від усіх слухачів курсу очікується дотримання академічної доброчесності у зазначених вище моментах. До здобувачів вищої освіти, у яких було виявлено порушення академічної доброчесності, застосовуються різноманітні дисциплінарні заходи (включаючи повторне проходження певних етапів).

Правила перезарахування кредитів

Кредити, отримані в інших закладах вищої освіти, а також результати навчання у неформальній та/або інформальній освіті, можуть бути перезараховані викладачем у відповідності до положення [«Порядок визначення академічної різниці та перезарахування навчальних дисциплін у НУ «Чернігівська політехніка»](#)». Визнання результатів навчання у неформальній освіті розповсюджується на окремі змістові модулі (теми) навчальної дисципліни.

10. Рекомендована література.

- 1) Крістоферсон А. Adobe After Effects CC Visual Effects and Compositing Studio Techniques. — New Riders, 2016. — 624 с.
- 2) Лайнотт Л. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. — Routledge, 2015. — 340 с.
- 3) Крамер Е. The Freelance Manifesto: A Field Guide for the Modern Motion Designer. — School of Motion, 2017. — 202 с.
- 4) Перкінс Дж. Animation Fundamentals for Motion Design. — CRC Press, 2020. — 280 с.
- 5) Коммерс М. After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design Using Motion Graphics. — Routledge, 2018. — 276 с.
- 6) Бек Дж. Blender for Motion Graphics: Quick Skills for Designers. — Packt Publishing, 2019. — 350 с.