



ПО 14 Моушн-дизайн

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

Реквізити навчальної дисципліни

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітня програма	Дизайн
Статус дисципліни	Нормативна
Форма навчання	Очна (денна)
Рік підготовки, семестр	II курс, весняний семестр – очна (денна)
Обсяг дисципліни	4 кредити ЄКТС / 60 год. (лекції – 18 год., практ. – 42 год)
Семестровий контроль/ контрольні заходи	Залік
Розклад занять	Roz.kpi.ua
Мова викладання	Українська
Інформація про керівника курсу	Лектор: PhD, асистент кафедри ТПВ, Бардовський Богдан Олександрович, bardovskyi.bohdan@iit.kpi.ua
Розміщення курсу	

Програма навчальної дисципліни

1. Опис навчальної дисципліни, її мета, предмет вивчення та результати навчання

Моушн-дизайн є одним із найбільш динамічно розвиваючихся напрямів сучасної візуальної комунікації, що поєднує графічний дизайн, анімацію та кінематографічні прийоми. Основне завдання викладення дисципліни полягає у вивченні студентами ключових принципів та інструментів створення анімованої графіки, відеографіки та інтерактивних візуальних рішень. Курс спрямований на розуміння всіх етапів виробництва моушн-контенту — від концепції та розробки сценарію до фінального рендерингу та публікації — з орієнтацією на актуальні технології та тенденції цифрового медіасередовища. Також акцентується увага на розвитку творчого мислення та здатності до критичного аналізу й оптимізації робочих процесів для створення ефективних візуальних рішень у різних медіаконтекстах.

Мета дисципліни — формування у студентів системних знань з теоретичних основ моушн-дизайну, а саме принципів анімації, композиції, роботи з кольором, типографікою та звуком у русі, від розробки концепції та раскадровки до узгодженого використання програмного забезпечення й технічних засобів у обраному доцільному творчому процесі для якісного створення анімованої продукції; набуття практичних навичок розробки різних типів моушн-контенту для цифрових та медіаплатформ.

Предмет дисципліни — принципи, технології та творчі методи створення анімованої графіки та моушн-контенту.

В результаті вивчення навчальної дисципліни «Моушн-дизайн» студенти одержують знання та уміння:

знання: видів та форматів моушн-контенту, основних принципів анімації, композиції та монтажу; інструментів і програмного забезпечення, що застосовуються у виробництві анімованої графіки; принципів роботи з кольором, типографікою, звуком та ритмом у русі; стандартів і вимог до моушн-продукції для різних медіаплатформ і каналів поширення; тенденцій та перспектив розвитку моушн-дизайну в контексті цифрових медіа та брендингу.

вміння: розробляти концепцію, сценарій та раскадровку для моушн-проектів різного типу і призначення; створювати анімовану графіку, відеографіку та інтро/аутро-заставки з використанням професійного програмного забезпечення; інтегрувати типографіку, ілюстрації, звук та відеоматеріали у цілісні анімаційні рішення; адаптувати моушн-контент до вимог конкретних платформ і форматів; аналізувати та вдосконалювати власні роботи з урахуванням естетичних і функціональних критеріїв.

досвід: у практичному застосуванні принципів анімації та моушн-дизайну при створенні реальних проектів; у використанні сучасних інструментів та робочих процесів у галузі цифрової анімації та відеографіки; у співпраці з командою для ефективної реалізації творчих проектів у сфері моушн-дизайну та візуальних комунікацій.

Інтегральна компетентність:

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у сфері моушн-дизайну та візуальних комунікацій або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій і методів мистецтвознавчих, технічних та гуманітарних наук і характеризується творчою комплексністю та варіативністю умов реалізації проектів.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 01 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 04 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 05 Здатність працювати в команді.

ЗК 06 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК 07 Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

ЗК 09 Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі цінності.

Фахові компетентності (ФК)

ФК 01 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ФК 03 Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

ФК 04 Здатність застосовувати навички проектно-графіки у професійній діяльності.

ФК 06 Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

ФК 07 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК 08 Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

ФК 11 Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів.

ФК 12 Здатність здійснювати розробку продуктів мультимедійного дизайну та їх наповнення з урахуванням сучасних тенденцій.

Програмні результати навчання (ПРН)

ПРН 01 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 03 Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію, основи наукових досліджень.

ПРН 04 Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 06 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдань на високому професійному рівні.

ПРН 07 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних рішень.

ПРН 08 Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

ПРН 10 Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

ПРН 11 Розробляти композиційні вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 16 Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

ПРН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ПРН 18 Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ПРН 19 Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, враховувати тенденції ринку праці, формувати портфоліо.

ПРН 20 Використовувати у професійній діяльності знання методів проектування продуктів мультимедійного дизайну з урахуванням вимог споживача.

2. Пререквізити та постреквізити дисципліни (місце в структурно-логічній схемі навчання за відповідною освітньою програмою)

Для вивчення дисципліни ПО 14 «Моушн-дизайн» необхідне засвоєння наступних дисциплін:

- ПО 07 «Комп'ютерна графіка» (усі три частини: векторна графіка, растрові зображення, макетування і верстка) — як основа роботи з цифровим зображенням;
- ПО 08 «Основи композиції» — як теоретична база побудови візуальних рішень;
- ПО 04 «Колір та кольоровідтворення» — як основа колористичних рішень в анімації;
- ПО 12 «Типографіка та дизайн шрифтів» — оскільки кінетична типографіка є невід'ємною частиною моушн-дизайну.

Дисципліна ПО 14 «Моушн-дизайн» забезпечує подальше вивчення професійних дисциплін:

- ПО 15 «Вебдизайн» — використання анімації в інтерфейсах;
- ПО 16 «Підготовка мультимедійного контенту» — моушн як складова мультимедійних продуктів;
- ПО 18 «Штучний інтелект в дизайні» — застосування ШІ-інструментів у створенні анімованого контенту;
- ПО 21 «Візуалізація дизайн-проектів» — презентація проектів із використанням анімації, а також є важливою для проходження ПО 23 «Виробничої практики», ПО 24 «Переддипломної практики» та виконання ПО 25 «Дипломного проектування».

3. Зміст навчальної дисципліни

Розділ 1. Введення в моушн-дизайн. Історія, тенденції та сфери застосування.

Розділ 2. Принципи анімації як основа моушн-дизайну.

Розділ 3. Робота в Adobe After Effects: інтерфейс, інструменти, базові техніки.

Розділ 4. Кінетична типографіка: анімація тексту та шрифтових композицій.

Розділ 5. Анімація графічних об'єктів та ілюстрацій. Морфінг та трансформації.

Розділ 6. Робота з кольором, світлом та текстурами в русі.

Розділ 7. Композиція в часі: ритм, темп, монтаж анімованих сцен.

Розділ 8. Звуковий супровід у моушн-дизайні: синхронізація аудіо та відео.

Розділ 9. Розробка моушн-контенту для цифрових платформ (соціальні мережі, вебсайти, digital-реклама).

Розділ 10. Основи 3D-анімації та інтеграція 3D-елементів у моушн-проекти.

Розділ 11. Розробка брендованого моушн-контенту: заставки, айдентика, рекламні ролики.

Розділ 12. Портфоліо та презентація моушн-проектів. Стандарти галузі та ринок праці.

4. Навчальні матеріали та ресурси

Основна література:

1. Fridsma L., Gyncild B. *Adobe After Effects Classroom in a Book* (2024 release). — Adobe Press / Peachpit Press, 2024. — 432 с. — ISBN 978-0-13-817691-1. URL: <https://www.peachpit.com/store/adobe-after-effects-classroom-in-a-book-2024-release>
2. Krasner J. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. 3rd Edition. — Focal Press / Routledge, 2013. — 408 с. — ISBN 978-0-240-82113-9. URL: <https://www.routledge.com/Motion-Graphic-Design-Applied-History-and-Aesthetics/Krasner/p/book/9780240821139>
3. Williams R. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Expanded Edition. — Faber and Faber, 2012. — 382 с. — ISBN 978-0-571-23833-0. URL: <https://www.amazon.com/Animators-Survival-Kit-Expanded-Principles/dp/0571238343>
4. Möhl M. *Motion Graphics in After Effects that Speaks to Your Brain*. — aescrpts + aeplugins, 2020. — Електронне видання. Режим доступу: <https://aescrpts.com/ebook-motion-graphics-in-after-effects-that-speaks-to-your-brain/>
5. Krasner J. *Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice*. — Focal Press, 2004. — 322 с. — ISBN 978-0-240-80482-8. URL: <https://www.amazon.com/Motion-Graphic-Design-Fine-Animation/dp/0240804821>
5. **Додаткова література:**
 1. Stone R. B., Wahlin L. *The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice*. — Routledge, 2018. — 352 с. — ISBN 978-1-138-49080-2. URL: <https://www.routledge.com/The-Theory-and-Practice-of-Motion-Design/Stone-Wahlin/p/book/9781138490802>
 2. Betancourt M. *Typography and Motion Graphics: The Reading-Image*. — Routledge, 2019. — 148 с. — ISBN 978-0-367-02928-9. URL: <https://www.routledge.com/Typography-and-Motion-Graphics-The-Reading-Image/Betancourt/p/book/9780367029289>
 3. Betancourt M. *The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States*. — Wildside Press, 2013. — 306 с. — ISBN 978-1-4344-2958-7.
 4. Lupton E. *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. 2nd Edition. — Princeton Architectural Press, 2010. — 224 с. — ISBN 978-1-56898-969-3.
 5. Wheeler A. *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. 5th Edition. — Wiley, 2017. — 336 с. — ISBN 978-1-118-98078-6.
 6. *School of Motion Blog* [Електронний ресурс] : навчальні статті, подкасти та матеріали з моушн-дизайну / School of Motion Inc. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://www.schoolofmotion.com/blog> — Дата звернення: 02.06.2026.
 7. *Adobe After Effects User Guide* [Електронний ресурс] : офіційна документація та навчальні матеріали / Adobe Inc. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/after-effects/user-guide.html> — Дата звернення: 02.06.2026.
 8. *Motion Design School* [Електронний ресурс] : відеокурси та навчальні матеріали з After Effects, Cinema 4D, Blender / Motion Design School. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://motiondesign.school> — Дата звернення: 02.06.2026.
 9. *Motionographer* [Електронний ресурс] : галерея та аналітика моушн-проектів / Motionographer LLC. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://motionographer.com> — Дата звернення: 02.06.2026.
 10. *Vimeo Staff Picks* [Електронний ресурс] : добірка найкращих відеоробіт у сфері моушн-дизайну / Vimeo, LLC. — Електрон. дані. — Режим доступу: <https://vimeo.com/channels/staffpicks> — Дата звернення: 02.06.2026.

6. Навчальний контент

7. **Методика опанування навчальної дисципліни (освітнього компонента)**

Основні методи навчання для лекційних занять — пояснювально-ілюстративний метод та інформаційно-рецептивний — одержання знань з електронних презентацій, навчально-методичної літератури, відеоматеріалів та аналізу реальних моушн-проектів; сприйняття та осмислення наведеної інформації, фактів, оцінок, висновків щодо принципів анімації, композиції в часі, колористичних і типографічних рішень у русі. Також активно використовується наочний

метод, де джерелом знань є демонстрація та розбір зразків моушн-дизайну — рекламних роликів, брендovаних заставок, кінетичної типографіки, інфографіки та інших форматів анімованого контенту провідних світових студій і дизайнерів.

Метод проблемного викладу застосовується у процесі виконання практичних робіт — студентам ставиться конкретне творче завдання (розробка концепції, раскадровки або готового анімаційного ролика), наводяться можливі підходи та інструменти вирішення, а студенти беруть активну участь у пошуку оптимального рішення, пропонують власні концепції та захищають свій творчий вибір. Метод проектного навчання реалізується через виконання наскрізних практичних завдань, що охоплюють весь цикл створення моушн-продукту: від брифу та мудборду до фінального рендерингу та презентації готової роботи.

При виконанні окремих практичних завдань застосовується репродуктивний метод — завдання виконуються за покроковими рекомендаціями викладача та навчальними тьюторіалами для засвоєння базових технічних прийомів роботи в програмному забезпеченні (Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro тощо) і відтворення опанованих знань у власних роботах. Зазначені вище методи разом сприяють формуванню знань, навичок і вмінь у студентів, формують основні розумові операції — аналіз, синтез, узагальнення та творча інтерпретація; методи орієнтовані на пробудження інтересу до візуальної культури та анімації, пізнавальної потреби, актуалізації базових знань із графічного дизайну та композиції, необхідних умінь і навичок роботи з цифровими інструментами; на вивчення нового матеріалу; на конкретизацію та поглиблення знань, набування практичних умінь і навичок, які сприяють використанню пізнаного у власній творчій та професійній діяльності.

Під час навчання та для оперативної взаємодії зі студентами використовуються сучасні інформаційно-комунікаційні та мережеві технології для вирішення навчальних завдань, зокрема платформи для демонстрації та обговорення робіт (Vimeo, Behance), хмарні сховища для обміну проектними файлами, а також спеціалізоване програмне забезпечення для анімації та відеомонтажу. Для лекційних занять використовуються проектор та електронні презентації з інтегрованими відеоматеріалами та інтерактивними прикладами. Студенту на першому занятті видається весь перелік тем, завдань до практичних робіт, методика їх виконання, захисту та оцінювання, а також перелік рекомендованого програмного забезпечення та онлайн-ресурсів, необхідних для опанування дисципліни.

Ле к	Назва теми лекції та перелік основних питань
1	Вступ. Предмет та завдання дисципліни «Моушн-дизайн». Розділ 1. Введення в моушн-дизайн. Історія, тенденції та сфери застосування. Тема 1.1. Поняття моушн-дизайну та його місце у системі візуальних комунікацій. Відмінність моушн-дизайну від суміжних дисциплін: анімації, відеографіки, кінематографу. Основні сфери застосування: реклама, брендинг, кіно, цифрові медіа, UI/UX. Тема 1.2. Історичний розвиток моушн-дизайну: від авангардних експериментів 1920-х до сучасних цифрових технологій. Ключові постаті та студії, що сформували галузь. Сучасні тенденції та перспективи розвитку моушн-дизайну в контексті цифрової трансформації медіасередовища.
2	Тема 2.1. Дванадцять класичних принципів анімації Disney та їх застосування в моушн-дизайні: Squash and Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead & Pose to Pose, Follow Through & Overlapping Action, Slow In & Slow Out, Arc, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, Appeal. Тема 2.2. Поняття ізингу (easing) та графіків швидкості (velocity curves). Ритм, темп і таймінг як засоби виразності в анімації. Принципи побудови анімаційного руху для графічних об'єктів на відміну від персонажної анімації.
3	Розділ 3. Робота в Adobe After Effects: інтерфейс, інструменти, базові техніки.

	Тема 3.1. Огляд інтерфейсу Adobe After Effects: панелі, робочий простір, структура проекту. Поняття композиції, шарів, ключових кадрів. Основні типи шарів: solid, shape, text, null, adjustment. Базові трансформації: Position, Scale, Rotation, Opacity, Anchor Point. Тема 3.2. Принципи роботи з ключовими кадрами та графіком швидкості (Graph Editor). Прекомпозиція та організація проекту. Огляд базових ефектів та їх застосування. Рендеринг і експорт: формати, кодеки, налаштування для різних платформ.
4	Розділ 4. Кінетична типографіка: анімація тексту та шрифтових композицій. Тема 4.1. Поняття кінетичної типографіки та її роль у моушн-дизайні. Типографічна ієрархія в русі: читабельність, ритм, акцент. Основні техніки анімації тексту в After Effects: Text Animators, Range Selector, Path Text. Класифікація підходів до анімації тексту: reveal, kinetic, expressive. Тема 4.2. Взаємодія тексту з графічними елементами та звуком. Аналіз успішних прикладів кінетичної типографіки в рекламі, музичних відео та заставках. Принципи проектування читабельної та виразної типографічної анімації для різних форматів і платформ.
5	Розділ 5–6. Анімація графічних об'єктів. Робота з кольором, світлом та текстурами в русі. Тема 5.1. Анімація векторних графічних об'єктів: Shape Layers, Path операції, Trim Paths. Техніки морфінгу та трансформації форм. Створення складних анімованих ілюстрацій: ієрархія об'єктів, Parenting, Null Objects. Використання плагінів для прискорення роботи з графікою. Тема 5.2. Роль кольору в моушн-дизайні: колірні схеми, градієнти та їх анімація. Робота зі світлом та тінями для створення глибини й об'єму. Текстури, шуми та органічні ефекти як засоби виразності. Корекція кольору та колористична стилізація у фінальному монтажі.
6	Розділ 7–8. Композиція в часі. Звуковий супровід у моушн-дизайні. Тема 6.1. Композиція у часовому вимірі: поняття монтажу в моушн-дизайні. Ритм і темп як інструменти управління увагою глядача. Принципи переходів між сценами: cut, fade, morph, match cut. Побудова драматургії короткого анімаційного ролика: вступ, розвиток, кульмінація, завершення. Тема 6.2. Роль звуку в моушн-дизайні: музика, звукові ефекти, войсовер. Принципи синхронізації анімації з аудіодоріжкою: sound keys, beat detection. Вплив звукового супроводу на сприйняття і ритм моушн-продукту. Практичні підходи до підбору та інтеграції аудіо у фінальний проєкт.
7	Розділ 9–10. Моушн-контент для цифрових платформ. Основи 3D-анімації. Тема 7.1. Специфіка моушн-контенту для різних цифрових платформ: соціальні мережі (Instagram, TikTok, YouTube), вебсайти, digital-реклама, презентації. Технічні вимоги до форматів, розміру, тривалості та якості відео для кожної платформи. Принципи адаптації одного моушн-проєкту до різних форматів і співвідношень сторін. Тема 7.2. Основи 3D-анімації в контексті моушн-дизайну: поняття 3D-простору, камери, освітлення. Інструменти 3D в Adobe After Effects: Camera, Light, 3D Layers. Огляд можливостей Cinema 4D та Blender для створення 3D-елементів з подальшою інтеграцією у After Effects. Тенденції використання 3D у сучасному моушн-дизайні.
8	Розділ 11–12. Брендований моушн-контент. Портфоліо та ринок праці. Тема 8.1. Моушн-дизайн як інструмент брендингу: анімований логотип, брендowana заставка, моушн-айдентика. Принципи розробки брендovanого моушн-контенту в рамках існуючої фірмової стилістики. Аналіз прикладів моушн-айдентики провідних брендів. Специфіка роботи з рекламним роликом: від брифу та раскадровки до фінального продукту. Тема 8.2. Стандарти галузі та ринок праці моушн-дизайнера: спеціалізації, кар'єрні шляхи, фриланс і студійна робота. Принципи формування портфоліо моушн-дизайнера: відбір робіт, презентація, платформи (Behance, Vimeo, особистий сайт). Актуальні

	тенденції галузі: ШІ в моушн-дизайні, інтерактивна анімація, AR/VR та перспективи розвитку професії.
--	--

Комп'ютерні практикуми

Заняття 1	Ознайомлення з правилами охорони праці та техніки безпеки під час роботи з комп'ютерним обладнанням та програмним забезпеченням.
Заняття 2	Комп'ютерний практикум №1. Знайомство з інтерфейсом Adobe After Effects. Перша композиція. Налаштування робочого простору та панелей. Створення нової композиції: параметри розміру, частоти кадрів, тривалості. Імпорт медіафайлів. Ознайомлення з основними типами шарів: Solid, Shape, Text, Null. Базова структура проєкту та організація файлів.
Заняття 3	Комп'ютерний практикум №2. Анімація базових трансформацій. Робота з ключовими кадрами властивостей Position, Scale, Rotation, Opacity, Anchor Point. Принципи встановлення та редагування ключових кадрів на таймлайні. Створення простої анімації руху графічного об'єкта. Попередній перегляд та збереження проєкту.
Заняття 4	Комп'ютерний практикум №3. Graph Editor: налаштування кривих швидкості. Робота з редактором графіків (Graph Editor): Speed Graph та Value Graph. Принципи Slow In / Slow Out на практиці. Налаштування ізингу для плавної та виразної анімації. Порівняння лінійної та кривої анімації на прикладах.
Заняття 5	Комп'ютерний практикум №4. Shape Layers та анімація векторних фігур. Створення та редагування векторних фігур за допомогою Shape Layers. Інструменти Trim Paths, Repeater, Merge Paths. Анімація контурів та параметрів форм. Створення простої анімованої графічної композиції з набору геометричних об'єктів.
Заняття 6	Комп'ютерний практикум №5. Морфінг та ієрархічна анімація. Техніки морфінгу та трансформації між формами. Інструмент Parenting для зв'язування шарів. Робота з Null Objects як керуючим елементом анімації. Побудова ієрархічної структури складної анімованої сцени з кількох пов'язаних об'єктів.
Заняття 7	Комп'ютерний практикум №6. Кінетична типографіка. Анімація тексту засобами Text Animators та Range Selector. Техніки reveal, kinetic та expressive type animation. Налаштування параметрів: Position, Opacity, Scale, Blur для текстових аніматорів. Створення короткого кінетичного типографічного ролика.
Заняття 8	Комп'ютерний практикум №7. Робота з кольором в анімації. Колірні схеми та їх застосування в моушн-дизайні. Анімація градієнтів та кольорних переходів. Корекція кольору засобами After Effects: Lumetri Color, Curves, Hue/Saturation. Створення стилістично цілісної анімованої композиції з опрацьованим колористичним рішенням.
Заняття 9	Комп'ютерний практикум №8. Синхронізація анімації зі звуком. Імпорт та робота з аудіодоріжкою в After Effects. Принципи синхронізації анімації з ритмом музики. Використання Sound Keys та маркерів для прив'язки анімації до аудіо. Створення ритмічного моушн-ролика тривалістю 10–15 секунд із синхронізацією під музичний трек.
Заняття 10	Комп'ютерний практикум №9. Основи 3D в After Effects Активізація 3D-режиму для шарів. Робота з Camera: типи, налаштування, анімація руху камери. Додавання та налаштування джерел світла (Light). Створення псевдо-3D композиції з глибиною простору та анімованою камерою.
Заняття 11	Комп'ютерний практикум №10. Моушн-контент для соціальних мереж.

	Технічні вимоги до відеоконтенту для Instagram, TikTok, YouTube: формати, співвідношення сторін, тривалість. Адаптація композиції під вертикальний формат 9:16. Розробка та виконання анімованого Stories/Reels: концепція, графіка, текст, звук. Експорт у відповідному форматі.
Заняття 12	Комп'ютерний практикум №11. Анімований логотип Аналіз прикладів Logo Reveal провідних брендів. Принципи розробки анімованої версії логотипу в рамках існуючої фірмової стилістики. Виконання Logo Reveal тривалістю 3–5 секунд: від статичного макету до фінальної анімації з урахуванням принципів Anticipation, Staging, Appeal.
Заняття 13	Комп'ютерний практикум №12. Брендowana заставка (Intro/Outro). Принципи розробки брендowanej відеозаставки: структура, тривалість, стилістика. Розробка концепції та раскадровки майбутньої заставки. Виконання Intro/Outro тривалістю 5–10 секунд з інтеграцією логотипу, типографіки, графічних елементів та звукового супроводу.
Заняття 14 Заняття 15	Комп'ютерний практикум №13. Фінальний проєкт: розробка моушн-ролика Самостійна розробка повноцінного моушн-ролика тривалістю 15–30 секунд за власною концепцією або заданим брифом. Застосування всіх опанованих інструментів та принципів: композиція, анімація, типографіка, колір, звук. Фінальний рендеринг у заданому форматі та підготовка до презентації. Презентація та захист виконаного моушн-ролика. Обговорення творчих рішень, технічних прийомів та відповідність брифу. Взаємна критика та аналіз робіт групи. Підведення підсумків семестру.

8. Політика та контроль

9. Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Відвідування лекцій та комп'ютерних практикумів, а також відсутність на них, не оцінюється. Однак студентам наполегливо рекомендується відвідувати заняття, оскільки на лекціях викладається теоретичний матеріал з принципів анімації, композиції та технологій моушн-дизайну, а на практикумах формуються практичні навички роботи в програмному забезпеченні, необхідні для виконання завдань та фінального проєкту.

При використанні чужих робіт і завдань як своїх (плагіат), зокрема використанні готових шаблонів, анімацій або проєктних файлів третіх осіб без відповідного зазначення джерела, роботи студенту не зараховуються. Студенту можуть бути нараховані заохочувальні бали (до 10 балів) за оригінальний творчий підхід, нестандартні художні або технічні рішення при виконанні практичних робіт, виконання завдань підвищеної складності, а також за особливу якість фінального моушн-проєкту.

Комп'ютерні практикуми мають бути не лише виконані, а й захищені шляхом відповіді на поставлені викладачем запитання щодо етапів виконання роботи, застосованих інструментів та технічних прийомів, теоретичного обґрунтування прийнятих творчих рішень тощо. Всі практичні роботи мають бути виконані та захищені до семестрового контролю. Фінальний проєкт (комп'ютерний практикум №13) подається у вигляді відеофайлу у встановленому форматі та презентується на підсумковому занятті.

Усі перескладання здійснюються відповідно до «Положення про поточний, календарний та семестровий контроль результатів навчання в КПІ ім. Ігоря Сікорського» (<https://osvita.kpi.ua/node/32>).

10. Види контролю та рейтингова система оцінювання результатів навчання (PCO)

Оцінювання результатів навчання виконується згідно «Положення про систему оцінювання результатів навчання в КПІ ім. Ігоря Сікорського» (<https://osvita.kpi.ua/node/37>)

Поточний контроль: відбувається шляхом виконання та захисту комп'ютерних практикумів. Результати поточного контролю регулярно заносяться викладачем у модуль «Поточний контроль» Електронного кампусу.

Календарний контроль: проводиться двічі на семестр як моніторинг поточного стану виконання вимог силабусу. Результати календарного контролю заносяться у модуль «Календарний контроль» Електронного кампусу.

Семестровий контроль: екзамен

Умови допуску до семестрового контролю: виконання та захист усіх комп'ютерних практикумів, семестровий рейтинг не менше 42 балів..

Рейтинг студента з дисципліни складається з балів, які він отримує за:

- виконання та захист комп'ютерних практикумів (КП);
- складання модульної контрольної роботи (МКР).

Рейтинг студента з дисципліни (РД) формується як сума балів поточної успішності навчання: $РД = КП \text{ (виконання)} + КП \text{ (захист)} + МКР = 100 \text{ балів}$, $РД = 42 + 28 + 30 = 100 \text{ балів}$

№	Комп'ютерний практикум	Виконання	Захист	Разом
КП №1	Інтерфейс After Effects. Перша композиція	3	2	5
КП №2	Анімація базових трансформацій	3	2	5
КП №3	Graph Editor: криві швидкості	3	2	5
КП №4	Shape Layers та анімація фігур	3	2	5
КП №5	Морфінг та ієрархічна анімація	3	2	5
КП №6	Кінетична типографіка	4	2	6
КП №7	Робота з кольором	3	2	5
КП №8	Синхронізація зі звуком	4	2	6
КП №9	Основи 3D в After Effects	3	2	5
КП №10	Моушн-контент для соцмереж	4	2	6
КП №11	Анімований логотип	4	3	7
КП №12	Брендована заставка	4	3	7
КП №13	Фінальний проєкт	5	4	9
Разом		46	30	76

Модульна контрольна робота (МКР) — 30 балів, проводиться наприкінці семестру у вигляді письмового тестування з теоретичного матеріалу курсу та містить 3 питання по 10 балів кожне:

- «відмінно», повна відповідь (не менше 95 %) — 9,5–10 балів;
- «добре», достатньо повна відповідь (не менше 75 %, або відповідь має незначні помилки) — 7,5–9 балів;
- «задовільно», неповна відповідь з суттєвими помилками (не менше 60 %) — 6–7 балів;
- «незадовільно», відповідь не розкриває питання — 0 балів.

Максимальна сума балів за роботу у семестрі складає 50. Необхідною умовою допуску до екзамену є виконання всіх практичних та лабораторних робіт, семестровий рейтинг не менше 30 балів.

Екзамен містить 4 теоретичні питання, які спрямовані на перевірку набутих знань студентів в результаті вивчення дисципліни.

Кожне теоретичне питання оцінюється у 12,5 балів за такими критеріями:

- «відмінно», повна відповідь (не менше 95 %) — 11,5–12,5 балів;
- «добре», достатньо повна відповідь (не менше 75 %, або відповідь має незначні помилки та неточності) — 9,5–11 балів;

- «задовільно», неповна відповідь з суттєвими помилками (не менше 60 %) – 7,5–9 балів;
- «незадовільно», незадовільна відповідь (у відповіді лише тезисні вислови та окремі визначення понять – питання не розкрито) – 0 балів.

Таблиця відповідності рейтингових балів оцінкам за університетською шкалою:

Кількість балів	Оцінка
100-95	Відмінно
94-85	Дуже добре
84-75	Добре
74-65	Задовільно
64-60	Достатньо
Менше 60	Незадовільно
Не виконані умови допуску	Не допущено

11. Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)

Визнання результатів неформальної/інформальної освіти регулюється «Положенням про визнання в КПІ ім. І. Сікорського результатів навчання, набутих у неформальній/інформальній освіті» (<https://osvita.kpi.ua/node/179>), згідно з яким визнання результатів навчання проводиться, як правило, до початку семестру. Освітній компонент може бути зарахований частково або повністю за результатами подання документів (сертифікатів) про проходження професійних курсів/тренінгів, онлайн освіти тощо за тематикою освітнього компонента.

Опис матеріально-технічного та інформаційного забезпечення дисципліни

Дисципліна "Моушн-дизайн" повністю забезпечена, як лекційними аудиторіями з сучасною технікою для проведення лекцій у формі презентацій, так лабораторіями, які мають необхідне забезпечення.

Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):

Складено: асистент, PhD, Бардовський Богдан Олександрович

Ухвалено кафедрою ТПВ, протокол № 15 від 26.06.2026.

Ухвалено кафедрою репрографії, протокол №17 від 24.06.2026.

Погоджено Методичною комісією НН ВПІ, протокол № 11 від 30.06. 2026.