



Вижницький фаховий коледж мистецтв та дизайну
імені Василя Шкрібляка

СИЛАБУС
навчальної дисципліни
MOTION-ДИЗАЙН

Освітньо-професійна програма Графічний дизайн
Спеціальність 022 Дизайн
Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Освітній компонент ВК 12 (вибір з каталогу освітніх компонентів)
Мова навчання українська

<p>ПРОФАЙЛ викладача (-ів)</p>	<p>Перетятко Вадим Миколайович, викладач, спеціаліст I категорії. E-mail: vadimnikolaevich2205@gmail.com Формат дисципліни: очний Посилання на електронний ресурс викладання: (доступ надається групі здобувачів освіти, що вивчають дисципліну) Місце проведення заняття: аудиторія згідно розкладу занять. Платформа: Google Meet (згідно створеного за потреби посилання)</p>
<p>АНОТАЦІЯ дисципліни (призначення навчальної дисципліни)</p>	<p>Предметом вивчення навчальної дисципліни є закони, засоби та принципи створення анімаційної продукції, види та засоби подачі анімаційної продукції, активні засоби і категорії виконання анімаційної композиції, технологічні та технічні властивості обладнання для створення анімації.</p>
<p>МЕТА навчальної дисципліни</p>	<p>Метою викладання навчальної дисципліни «Motion-дизайн» є теоретичне засвоєння закономірностей, засобів та принципів створення анімації, творчого вирішення проблем моушн-дизайну, практичне засвоєння прийомів виконання завдання в комп'ютерних програмах. Основними завданнями вивчення дисципліни «Motion-дизайн» є вивчення та засвоєння практичних основ та методів проектування моушн-дизайну, основних закономірностей та принципів створення анімації, практичне оволодіння навичками створення циклічних анімацій.</p>
<p>ОБСЯГ навчальної дисципліни</p>	<p>Обсяг: 2 кредити ЄКТС, 70 год. Лекції: 21 год. Практичні: 49 год.</p>
<p>КОМПЕТЕНЦІЇ</p>	<p>По закінченні вивчення курсу здобувачі освіти повинні знати:</p> <ul style="list-style-type: none">• закони, засоби та принципи створення анімації;• види та засоби візуалізації об'єктів анімаційного дизайну;• основи комп'ютерної анімації;• активні засоби і категорії виконання графічної композиції;• технологічні та технічні властивості обладнання для зберігання готового графічного об'єкта. <p>Здобувачі освіти повинні вміти:</p> <ul style="list-style-type: none">• застосовувати закономірності та засоби створення анімованих композицій на практиці;• аналізувати аналоги та прототипи;• працювати над розробкою ескізів;

	<ul style="list-style-type: none"> • творчо вирішувати проблеми дизайну форми та руху; • розробляти макети циклічних анімацій.
<p>ПОЛІТИКА навчальної дисципліни</p>	<p>Академічна доброчесність: Здобувач освіти, виконуючи аудиторну чи самостійну роботу повинен дотримуватись політики доброчесності. У разі наявності плагіату в будь-яких видах робіт здобувач вищої освіти отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати завдання, які передбачені у силабусі. Загальна максимальна сума балів, яка присвоюється здобувачу за курс, становить 5 балів, яка є сумою балів за виконання практичних семестрових завдань та самостійну роботу. При виставленні підсумкового балу обов'язково враховується присутність здобувача на аудиторних заняттях, активність під час практичних занять; акуратність, правильність виконання, креативність та ініціативність в роботі, а також виконання самостійної роботи в повному обсязі, недопустимість пропусків занять без поважних причин.</p> <p>Неформальна освіта: здобувачі, які перебувають за кордоном (з поважних причин) виконують усі завдання за індивідуальним графіком навчання і оцінюються за загальними критеріями.</p>
<p>Інформаційно-методичне забезпечення програми</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Адріан Шонессі, Штефан Сагмайстер «Як бути графічним дизайнером і не втратити свою душу» / Adrian Shaughnessy, Stefan Sagmeister «How to be a Graphic Designer Without Losing Your Soul» British Book, 2010. – 176 с. 2. Derek Birdsall. Notes on Book Design. New Haven: Yale University Press, 2004. 236 pp. 3. Кет Колдуелл «Графічний дизайн для всіх» / Cath Caldwell «Graphic Design for Everyone» DK (Dorling Kindersley) 2019. – 224 с. 4. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник : для студентів вищ. навч. закл. / Михайло Якович Куленко ; Київ. нац. ун-т будівництва та архітектури ; за ред. Є. А. Антонович. – Вид. 3-тє, перероб. та допов. – Київ : Кондор, 2018. – 543 с. : іл. 5. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва (Kunst der Farbe: subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst. Studienausgabe) / Видавництво: ArtHuss, 2022. – 96 с. 6. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах (Gestaltungs und Formenlehre. Mein Vorkurs am Bauhaus und später) / Видавництво: ArtHuss, 2021. – 136 с. 7. Потієнко В.О. Інформатика. Графічний дизайн (вибірковий модуль для учнів 10–11 класів, рівень стандарту) Серія: Інформатика. Посібники на підтримку вибіркового модулів / Видавництво: РАНОК Навчальна література, 2020. – 160 с. 8. Робін Вільямс Книга для недизайнерів / Видавництво Vivat Серія книг Подарункові видання, 2022. – 240 с. 9. Синєпупова Наталія Композиція. Тотальний контроль / Видавництво ArtHuss, 2019. – 240 с. 10. Галереї інструментів Adobe Photoshop [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/tools.html 11. Галереї інструментів Adobe Illustrator [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/using/tools.html 12. Галереї інструментів Adobe Premiere [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://www.adobe.com/ua/products/premiere.html 13. Галереї інструментів Adobe Animate [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://www.adobe.com/products/animate.html 14. Галереї інструментів Adobe InDesign [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://www.adobe.com/products/indesign.html 15. Колекція фондових ресурсів високої роздільної здатності [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://stock.adobe.com/ua/

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва тем та перелік завдань	Кількість годин					
		Загал. обсяг годин	Аудиторні заняття				Самостійна робота
			Лекції	Семінари	Практичне навчання	Індивід. робота	
III курс VI семестр							
Змістовний модуль I. Сюжетна анімація							
	Всього за VI семестр	36	10	-	26	-	-
IV курс VII семестр							
Змістовний модуль II. Циклічна анімація							
	Всього за VII семестр	34	11	-	23	-	-
	Всього:	70	21	-	49	-	-

ФОРМА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ УСПІШНОСТІ НАВЧАННЯ

Підсумковий семестровий контроль з навчальної дисципліни проводиться Художньою радою коледжу згідно з навчальним планом у формі комплексного залікового (6,7 семестру) перегляду усіх академічних і творчих завдань, визначених програмою навчальної дисципліни з подальшим обговоренням (детальним аналізом) в академічних групах результатів успішності навчання, досягнень здобувачів вищої освіти. Під час підсумкового перегляду Художня рада виставляє оцінку згідно розроблених критеріїв оцінювання.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ЗАВДАНЬ З «МОТІОН-ДИЗАЙНУ»

Професійна підготовка вищих навчальних закладів складається з професійно-теоретичної та професійно-практичної підготовки.

Професійно-теоретична підготовка передбачає оволодіння знаннями двох напрямків: загального та спеціального. Об'єктами оцінювання навчальних здібностей студентів з професійно-теоретичної підготовки є загальні, технічні, спеціальні знання з анімаційного дизайну, здобуті в процесі вивчення навчальної дисципліни, уміння та навички застосувати ці знання під час виконання як навчальних (типових) так і нестандартних (самостійних, домашніх) завдань у межах навчальної програми.

Професійно-практична підготовка полягає в оволодінні здобувачами освіти уміннями і навичками застосування здобутих професійних теоретичних знань з анімаційного дизайну у продуктивній діяльності за обраною професією. Об'єктами оцінювання навчальних досягнень студентів з професійно-практичної підготовки є вміння застосовувати професійні знання для виконання навчального або контрольного завдання. Основними функціями оцінювання навчальних досягнень студентів є контролююча, навчальна, діагностико-коригуюча, стимулююча і виховна.

При визначенні навчальних досягнень у професійно-теоретичній підготовці аналізу підлягають:

- рівень самостійності здобувача освіти при здійсненні пізнавальної діяльності, відповідях та виконанні практичних завдань (за допомогою, за частковою допомогою, з консультативною допомогою викладача, самостійно),
- рівень відтворення навчального матеріалу;
- характеристика відповіді здобувача освіти;
- рівень застосування знань, умінь і навичок для виконання практичних завдань;
- рівень володіння розумовими здібностями;
- вміння застосовувати спеціальну, довідкову літературу в навчальній діяльності.

При визначенні навчальних досягнень здобувачів освіти з професійно-практичної підготовки аналізу підлягають:

- рівень професійних знань з анімаційного дизайну;
- рівень самостійності студента у процесі організації роботи та виконання навчального завдання;
- обсяг і правильність виконання завдання;

- характер помилок та здатність їх виправляти;
- уміння організувати робоче місце;
- рівень опанування основами професійної культури та здатність до продуктивної творчої співпраці в колективі.

СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Загальна система	Система оцінювання курсу відбувається згідно з оцінювання навчальної дисципліни, критеріями оцінювання рівня компетентності та навчальних досягнень здобувачів, що регламентовані у закладі освіти з навчальної дисципліни.
Практичні заняття	Оцінюється відвідуваність усіх занять протягом семестру, згідно з розкладом та виконання практичної аудиторної роботи упродовж семестру за 5 – бальною шкалою.
Умови допуску до підсумкового контролю	При виставленні допуску до заліку враховуються навчальні досягнення здобувачів за весь навчальний семестр, набрані бали під час аудиторних практичних завдань та при виконанні передбаченої програмою самостійної роботи здобувача.
Підсумковий контроль	Залік: демонстрація практичної роботи виконаної протягом семестру, оцінювання проводиться за 5 – бальною шкалою.

Оцінка за 5-бальною шкалою	Оцінка за 12-бальною шкалою	Критерії
«5» Відмінно	«12»	Високий рівень роботи з анімуванням графічних об'єктів. В роботі простежується цікава загальна композиція, уміння працювати з комп'ютерною технікою, точність побудови графічних об'єктів у векторних та растрових редакторах, виразна передача на площині зображуваного елемента в просторі, знання основних законів комп'ютерного проєктування та анімаційного дизайну, естетичний підхід у вирішенні поставлених задач.
	«11»	Творчо вирішено весь комплекс завдань з анімаційного дизайну: аналіз анімаційної частини, композиція, аналіз форми, векторна побудова, продемонстровано здібність до систематизації та узагальнення. Добре володіння цифровими техніками.
	«10»	Комплекс завдань з анімаційного дизайну виконано на високому рівні. Виконано аналіз анімованої складової завдання, композиція, аналіз форми, векторну побудову, продемонстровано здібність до систематизації та узагальнення. У роботі студент проявив володіння цифровими техніками.
«4» Добре	«9»	Непогане композиційне рішення графічних об'єктів, відповідний рівень конструктивного і перспективного аналізу. Добре володіння засобами створення цифрового малюнку. Загальна привабливість і завершеність роботи, з незначною кількістю несуттєвих помилок, відповідає доброму результату.
	«8»	Композиційне рішення графічних об'єктів виконано на достатньому рівні, присутній відповідний рівень конструктивного і творчого аналізу. Здобувач освіти проявив навички володіння засобами генерування цифрового

		малюнку. Робота, з незначною кількістю несуттєвих помилок, виглядає завершеною.
	«7»	Виконано компонування графічних об'єктів, студент проявляє відповідний рівень перспективного та творчого аналізу, добре орієнтується у роботі із засобами створення цифрового малюнку. Загальна привабливість і завершеність роботи, з незначною кількістю несуттєвих помилок, відповідає доброму результату.
«3» Задовільно	«6»	В роботі відтворено значну кількість образотворчих можливостей. Допущені незначні порушення композиції, помилки в конструктивній побудові, присутній частковий аналіз проєктної частини кольором. Слабке володіння зображувальною технікою в проєкті. Робота відповідає середньому рівню якісних показників.
	«5»	Рівень зображальних умінь і навичок невисокий. В роботі допущено значну кількість помилок у вирішенні композиції та побудови графічних об'єктів. Результат відповідає середнім якісним показникам. Завдяки систематичній праці можна покращити результати з обраної спеціальності.
	«4»	Рівень зображальних умінь і навичок невисокий. В роботі допущено значну кількість помилок у вирішенні композиції та побудови цифрового зображення. Рівень зображальних умінь і навичок невисокий. В роботі допущено значну кількість помилок у вирішенні композиції та побудови графічних об'єктів.
«2» Незадовільно	«3»	Низький рівень умінь і навичок в плані анімаційного дизайну. Порушення композиційного рішення, відсутність аналізу побудови, незавершеність роботи. Робота вказує на відсутність здатності до обраної спеціальності.
	«2»	Робота не відповідає вимогам завдання: у композиції анімованого об'єкту допущені грубі помилки, немає головних понять про роботу в графічних редакторах, відсутня побудова графічних об'єктів. Примітивність художніх засобів, повна творча пасивність. Робота вказує на відсутність здатності до обраної спеціальності.
	«1»	Робота не відповідає вимогам завдання: у композиції допущені грубі помилки, немає головних понять про роботу у графічних редакторах, відсутня побудова, форма графічних елементів не визначена. Примітивність художніх засобів, повна творча пасивність. Робота вказує на відсутність здатності до обраної спеціальності.

Силабус схвалено на засіданні циклової комісії «Дизайн»

Протокол № _____ від « _____ » _____ 202__ року

Голова циклової комісії _____ (_____)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Обговорено та рекомендовано до затвердження

Методичною радою коледжу

Протокол № _____ від « _____ » _____ 202__ р.,

Голова методичної ради _____ (_____)
(підпис) (прізвище та ініціали)