

**Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і
дизайну імені Михайла Бойчука**
Факультету дизайну
Кафедра графічного дизайну

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК.09.01 Моушн-дизайн І

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура та мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	
Освітня програма	ОПП «Графічний дизайн»
Статус дисципліни	вибіркова
Курс/Семестр	4 курс (VII семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	120 (4 кредити)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції
	Семінарські
	Практичні (60)
	Самостійна робота (60)
Форма підсумкового контролю	Диференційований залік (VII семестр)
Викладач	Грушовський Тарас Ігорович
Контактна інформація викладача	grushowskiytaras@gmail.com
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystancijne-navchannya Moodle
Дні занять	Згідно розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття, напрямки та сфери застосування. Тема 2. Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects. Тема 3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects: типографіка, форми, маски, композиція та ефекти. Тема 4. Розроблення 2D моушн-проекту для графічної комунікації та реклами. Ключові слова: моушн дизайн, 2D-анімація, Adobe After Effects, ключові кадри, Graph Editor, типографіка, Shape Layers, маски, композиція, ефекти, айдентика, рекламна комунікація. Роль та місце дисципліни у системі підготовки: дисципліна формує практичні компетентності бакалаврів графічного дизайну у сфері 2D моушн-графіки, анімованої типографіки та айдентики, цифрової візуальної комунікації й рекламного дизайну.
Мета та завдання дисципліни	Метою вивчення навчальної дисципліни «Моушн дизайн 1» є формування у здобувачів вищої освіти розуміння принципів моушн дизайну та практичних навичок створення 2D-анімації в Adobe After Effects. Дисципліна спрямована на опанування роботи з композиціями, шарами, ключовими кадрами, графіками руху, типографікою, формами, масками та ефектами, а також на застосування анімації у графічній комунікації, айдентиці та рекламних матеріалах. Основні завдання навчальної дисципліни: • ознайомлення з історією, основними поняттями, напрямками та сферами застосування моушн дизайну; • опанування інтерфейсу Adobe After Effects, композицій, шарів, таймлайну, трансформацій і ключових кадрів; • засвоєння принципів анімації, таймінгу, спейсингу, easing та роботи з Graph Editor; • опанування Shape Layers, масок, Track Matte, Parenting, Pre-compose та ефектів; • створення анімованої типографіки, логотипів, графічних форм та елементів візуальної айдентики; • розроблення короткого 2D моушн-проекту для графічної комунікації або реклами від концепції та сторіборду до фінального експорту; • формування навичок аргументованої презентації художніх і технічних рішень.

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

Знати:

- історію, основні поняття та напрямки в моушн дизайні;
- сфери застосування 2D моушн-графіки у графічному дизайні, рекламі, айдентиці, титрах і цифрових комунікаціях;
- ключові принципи анімації та способи їх застосування у цифровому середовищі;
- принципи організації інтерфейсу Adobe After Effects, роботу з композиціями, шарами, таймлайном і ключовими кадрами;
- принципи керування таймінгом, інтерполяцією та характером руху засобами Graph Editor;
- можливості Shape Layers, масок, Track Matte, Parenting, Pre-compose та ефектів у побудові 2D моушн-композицій;
- принципи анімації типографіки, логотипів, графічних форм та елементів візуальної айдентики;
- послідовність розроблення короткого 2D моушн-проєкту від концепції та сторіборду до фінального експорту.

Вміти:

- організовувати робочий проєкт Adobe After Effects відповідно до поставленої дизайнерської задачі;
- застосовувати принципи анімації під час роботи з графічними об'єктами, типографікою та елементами айдентики;
- працювати з композиціями, шарами, ключовими кадрами, масками, Shape Layers, Track Matte, Parenting і Pre-compose;
- керувати таймінгом, easing та характером руху за допомогою Graph Editor;
- створювати анімовану типографіку, логотипи, плакатні композиції та графічні елементи для цифрових форматів;
- поєднувати графічні елементи, текст, зображення й ефекти у цілісній 2D моушн-композиції;
- створювати короткий рекламний або комунікаційний 2D моушн-проєкт у Adobe After Effects;
- готувати та експортувати завершений відеоматеріал відповідно до формату публікації й аргументовано презентувати результат.

Передумови вивчення дисципліни	Передумовою для вивчення дисципліни є опанування навчальних дисциплін, що формують розуміння композиції, шрифту, кольору, цифрової графіки, візуальної айдентики та принципів проєктування. Попередній досвід роботи з анімацією не є обов'язковим.
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що передбачають застосування методів проєктування, цифрових інструментів, анімації та принципів візуальної комунікації.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності дизайнера у сфері моушн графіки та рухомої візуальної комунікації. ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, включно з референсами, історичними прикладами, сучасними моушн-проєктами, рекламною графікою та візуальною айдентикою. ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт, аргументувати художні й технічні рішення та вдосконалювати їх на основі переглядів і зворотного зв'язку.
Фахові компетенції спеціальності (ФК)	СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних і багатофункціональних об'єктів дизайну. СК 2. Здатність здійснювати формоутворення та анімацію графічних об'єктів у часовому середовищі. СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну з урахуванням часу, ритму, ієрархії, типографіки, кольору та характеру руху. СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності та адаптувати статичні графічні рішення до анімованого формату. СК 7. Здатність використовувати Adobe After Effects для створення 2D моушн-графіки, анімованої типографіки, композицій, ефектів і фіналізації відеоматеріалів. СК 8. Здатність здійснювати колористичне, композиційне та динамічне вирішення моушн-дизайнерського об'єкта відповідно до концепції, візуальної мови бренду та поставленого завдання.

Структура навчальної дисципліни:

Назва модулів і тем	Кількість годин
---------------------	-----------------

	усього	лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття, напрямки та сфери застосування.	30			15	15
Тема 2. Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects.	30			15	15
Тема 3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects: типографіка, форми, маски, композиція та ефекти.	30			15	15
Тема 4. Розроблення 2D моушн-проєкту для графічної комунікації та реклами.	30			15	15
Разом за семестр	120			60	60
Усього годин	120			60	60

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Adobe. After Effects User Guide. URL: <https://helpx.adobe.com/after-effects/user-guide.html> (дата звернення: 10.08.2026).
2. Adobe Learn. After Effects tutorials and learning resources. URL: <https://helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html> (дата звернення: 10.08.2026).
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 ed. Faber & Faber, 2009.
4. Shaw A. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. 2nd ed. Routledge, 2019.
5. Krasner J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. 3rd ed. Focal Press, 2013.
6. Meyer T., Meyer C. Creating Motion Graphics with After Effects. 5th ed. Focal Press, 2010.
7. Whitaker H., Halas J., Sito T. Timing for Animation. 2nd ed. Focal Press, 2009.
8. Block B. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. 3rd ed. Routledge, 2020.
9. Adobe. Motion graphics and animation learning resources. URL: <https://www.adobe.com/products/aftereffects.html> (дата звернення: 10.08.2026).
10. Art of the Title. Title sequence design archive and case studies. URL: <https://www.artofthetitle.com/> (дата звернення: 10.08.2026).

Додаткові:

1. School of Motion. Motion design learning materials and articles. URL: <https://www.schoolofmotion.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
2. Ben Marriott. Motion design and After Effects tutorials. URL: <https://www.benmarriott.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
3. Motionographer. Motion design projects, interviews and professional references. URL: <https://motionographer.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
4. Art of the Title. Title sequence design archive and case studies. URL: <https://www.artofthetitle.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
5. Behance. Motion Graphics projects and portfolio references. URL: <https://www.behance.net/> (дата звернення: 10.08.2026).
6. Vimeo. Animation and motion design references. URL: <https://vimeo.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
7. Adobe Community. After Effects discussions and practical problem solving. URL: <https://community.adobe.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
8. Adobe Creative Cloud Blog. Motion design and visual communication articles. URL: <https://blog.adobe.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
9. Dribbble. Motion design references. URL: <https://dribbble.com/> (дата звернення: 10.08.2026).
10. Behance. Branding and motion identity references. URL: <https://www.behance.net/> (дата звернення: 10.08.2026).

Інформаційні ресурси

1. [Adobe After Effects User Guide](#)
2. [Adobe Learn](#)
3. [School of Motion](#)
4. [Ben Marriott](#)
5. [Motionographer](#)
6. [Art of the Title](#)
7. [Behance](#)
8. [Vimeo](#)
9. [Dribbble](#)
10. [Adobe Community](#)

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
7 семестр			

Тема 1. Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття, напрямки та сфери застосування.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Тема 2. Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Тема 3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects: типографіка, форми, маски, композиція та ефекти.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Тема 4. Розроблення 2D моушн-проєкту для графічної комунікації та реклами.	Згідно графіку	Поточний контроль, перегляд практичних завдань	15
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	Згідно графіку	Презентація та захист	40

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Персональний комп'ютер або ноутбук із достатньою продуктивністю для роботи з 2D-анімацією, композиціями та відеоефектами, з доступом до мережі Інтернет; мультимедійний проєктор або інтерактивна панель; навушники або акустична система; графічний планшет або інші пристрої введення за потреби.
Необхідні засоби	Референси моушн-графіки, титрів, анімованої айдентики, рекламних роликів і digital-комунікацій; прев'ю анімацій, відеофайли та презентаційні матеріали для проміжних і підсумкових переглядів.
Програмне забезпечення	Adobe After Effects; Adobe Media Encoder або засоби експорту Adobe After Effects; графічні редактори для підготовки растрових і векторних матеріалів за потреби; офіційна документація Adobe; Google Drive, OneDrive або інші хмарні сервіси.
Матеріали, інструменти	Папір, олівці, маркери або інші матеріали для ескізування композиції, сторіборду та схеми руху; шрифти, логотипи, ілюстрації, фотографії, векторні й растрові графічні елементи; легальні бібліотеки зображень, відео та аудіоматеріалів.

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Усі роботи студентів повинні бути завантажені на

	кафедральний Гугл диск. Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни «Моушн дизайн 1» розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.
Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на пошту викладача (grushowskiytaras@gmail.com). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — МД1); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — pdf, відеоматеріали — відповідно до вимог завдання. Роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача або завантажені до визначеного кафедрою хмарного сховища. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни

(<https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/>)

Розробник си­ла­бу­су
нав­ча­ль­ної дис­ци­п­лі­ни



Т.І.Грушовський

Гарант освітньої програми

О. С. Гальчинська

В.О. завідувача кафедри



І.В. Петрова

Си­ла­бу­с зат­вер­д­же­но
на засіданні кафедри графічного дизайну

від «26_» серпня 2026 р., протокол №1