

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Факультет Дизайну
Кафедра графічного дизайну



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної діяльності

І.В. Петрова

(підпис) (ініціали, прізвище)

«26» серпня 2026 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК.09.01 Моушн-дизайн І

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))

галузь знань 02 Культура і мистецтво

(шифр і назва)

освітня програма Графічний дизайн

(назва)

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

тип дисципліни Вибіркова

(обов'язкова/за вибором)

мова викладання українська

(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-професійної програми (для акредитованих ОПП та акредитованих спеціальностей)

АБО

Керівник проектної групи (для ліцензованих ОПП та ОПП, набір на які здійснюється вперше)

Гальчинська О.С.

(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри

Графічного дизайну

(назва кафедри)

26.08.2026 № 1

В.о. завідувача кафедри

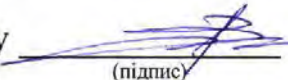
Петрова І.В.

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма навчальної дисципліни «Моушн-дизайн І» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн», освітньою програмою «Графічний дизайн». КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2026, 15 с.

Розробник: Грушовський Тарас Ігорович, викладач кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука.

Робочу програму перевірено

Декан факультету  Т.В.Малік
(підпис) (ініціали, прізвище)
26. 08 2026

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету дизайну
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 26. 08 20 26 № 1

Голова НМР факультету  Т.В. Науменко
(ініціали, прізвище) (підпис)

© КДАДПМД, 2026 рік

1 Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Галузь знань 02 Культура і мистецтво (шифр і назва)	Вибіркова	
Електронна адреса https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/	Спеціальність (освітня програма): 022 Дизайн (шифр і назва) ОПП «Графічний дизайн» (назва)	Рік підготовки:	
		4-й	_____ -й
Загальна кількість годин – 120		Семестр	
		7-й	_____ -й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 самостійної роботи студента – 4	Освітній рівень: перший (бакалаврський) (перший (бакалаврський)/другий (магістерський))	Лекції	
		_____ год.	_____ год.
		Практичні, семінарські	
		60 год.	_____ год.
		Самостійна робота	
		60 год.	_____ год.
		Індивідуальні завдання: _____ год.	
		Вид контролю: <i>Поточний, підсумковий</i>	
		Форма контролю: Диференційований залік	

2 Мета вивчення навчальної 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.

У межах курсу студенти аналізують історичні й сучасні приклади моушн дизайну, опановують професійну термінологію та принципи анімації, виконують вправи з 2D моушн-графіки в Adobe After Effects, працюють з анімованою типографікою, графічними формами та елементами айдентики й створюють завершений короткий моушн-проект для комунікаційної або рекламної задачі.

Формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

- **ЗК 2.** Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- **ЗК 4.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, включно з референсами, історичними прикладами, сучасними моушн-проектами, 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.
- **СК 1.** Здатність застосовувати сучасні методики проектування 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 проектної 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.

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- **РН 1.** Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- **РН 3.** Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію, референси та принципи аналізу рухомого зображення.

- РН 4. Визначати мету, завдання та етапи створення 2D моушн-проєкту, планувати послідовність роботи від концепції й сторіборду до анімації та фінального експорту.
- РН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на професійному рівні.
- РН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати графічні й типографічні об'єкти для розроблення художньо-проєктних та анімаційних рішень.
- РН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси, характер руху та візуальну мову в контексті завдання моушн дизайну.
- РН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєктної графіки та цифрової 2D-анімації.
- РН 17. Застосовувати сучасне спеціалізоване програмне забезпечення Adobe After Effects у професійній діяльності графічного дизайнера.

3 Передумови для 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.

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Комп'ютерна проєктна графіка
2	Основи проєктування і проєктної графіки
3	Композиція
4	Кольорознавство
5	Шрифт
6	Історія дизайну
7	Візуальна айдентика
8	Ілюстрація в дизайні
9	Дизайн періодичних видань
10	Дисципліни за вибором здобувача вищої освіти

4 Очікувані результати навчання

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.

5 Програма навчальної дисципліни

5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усь го	у тому числі				ус ь го	у тому числі			
		л	п	ін д.	с.р.		л	п	ін д.	с. р.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 7										
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-проекту для графічної комунікації та реклами.	30		15		15					
Усього годин	120		60		60					
Вид контролю: (диференційований залік)										

5.4 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН

1	Тема 1. Введення в моушн дизайн. Історія розвитку моушн дизайну, основні поняття, професійна термінологія та напрямки. Аналіз титрів, рекламної графіки, анімованої айдентики, digital-комунікацій і сучасних авторських моушн-проектів. Визначення ролі руху, ритму, композиції та типографіки.	15	
2	Тема 2. Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects. Інтерфейс програми, композиції, шари, таймлайн, трансформації та ключові кадри. Таймінг, спейсинг, easing, Graph Editor, прискорення й уповільнення, anticipation, overshoot, follow through та ритм. Виконання серії анімаційних вправ.	15	
3	Тема 3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects. Shape Layers, маски, Track Matte, Parenting, Pre-compose, текстові аніматори та робота з ефектами. Анімація типографіки, логотипів, іконок, плакатних композицій та елементів візуальної айдентики. Побудова цілісної композиції в часі.	15	
4	Тема 4. Розроблення 2D моушн-проєкту для графічної комунікації та реклами. Вибір теми й формату, аналіз референсів, формування концепції, сторіборд, підготовка графічних матеріалів, анімація, робота з ритмом і переходами, фіналізація та експорт короткого рекламного або бренд-комунікаційного ролика.	15	
Усього годин за 7 семестр		60	

5.5 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Тема 1. Введення в моушн дизайн. Самостійний пошук і добір прикладів моушн дизайну різних напрямків, аналіз композиції, типографіки, кольору, ритму та характеру руху. Підготовка мудборду або короткої презентації з професійними референсами.	15	

2	Тема 2. Принципи анімації. Самостійне опрацювання вправ в Adobe After Effects на ключові кадри, easing, Graph Editor, таймінг і характер руху. Доопрацювання анімацій відповідно до зауважень під час перегляду.	15	
3	Тема 3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects. Самостійне виконання вправ з анімованої типографіки, Shape Layers, масок, Track Matte, Parenting, Pre-compose та ефектів. Створення короткої графічної композиції з використанням елементів айдентики.	15	
4	Тема 4. 2D моушн-проект. Самостійне опрацювання концепції, сторіборду, графічних матеріалів, анімації, переходів і ритму; підготовка фінальної версії рекламного або комунікаційного ролика та матеріалів до підсумкового перегляду.	15	
Усього годин за 7 семестр		60	

6 Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються такі засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування:

- представлення добірки референсів і короткого аналізу історичних та сучасних прикладів моушн дизайну;
- перевірка практичних вправ з принципів анімації, таймінгу та роботи з Graph Editor в Adobe After Effects;
- перегляд робочих файлів Adobe After Effects з оцінюванням структури композицій, шарів, ключових кадрів і організації проекту;
- демонстрація вправ з 2D моушн-графіки, анімованої типографіки, Shape Layers, масок, Track Matte та ефектів;
- проміжні й підсумкові перегляди 2D моушн-проекту з усним обґрунтуванням концепції, композиції, характеру руху та технічної реалізації.

7 Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Перевірка виконання практичних завдань	4*15=60	
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	40	
Всього	100	

8 Критерії оцінювання результатів навчання

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни;

Мінімальний пороговий рівень оцінки варто визначати за допомогою якісних критеріїв і трансформувати його в мінімальну позитивну оцінку використовуваної числової (рейтингової) шкали.

Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

1. Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття, напрямки та сфери застосування

Критерії оцінювання:

- доречність і різноманітність підібраних референсів;
- розуміння історичного контексту, напрямків і професійної термінології;
- якість аналізу композиції, руху, кольору, типографіки та ритму;
- логічність і акуратність оформлення мудборду або короткої презентації.

2. Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects

Критерії оцінювання:

- коректне використання композицій, шарів і ключових кадрів;
- усвідомлене застосування таймінгу, easing та Graph Editor;
- виразність ритму, характеру руху й композиції;
- акуратність організації проекту та коректність експорту.

3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects

Критерії оцінювання:

- доречне використання Shape Layers, масок, Track Matte, Parenting, Pre-compose та ефектів;
- якість анімації типографіки й графічних елементів;
- цілісність композиції, ритму, кольору та візуальної ієрархії;
- технічна акуратність і організація робочого файлу.

4. Розроблення 2D моушн-проекту для графічної комунікації та реклами

Критерії оцінювання:

- відповідність результату обраній комунікаційній або рекламній задачі;
- цілісність концепції, композиції, типографіки й характеру руху;
- якість анімації, переходів, ритму та технічної реалізації;
- завершеність роботи, професійність подачі та аргументація дизайнерських рішень.

Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Тема 1. Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття, напрямки та сфери застосування

Форма контролю:

- презентація добірки референсів і короткого історико-візуального аналізу;
- перевірка засвоєння професійної термінології та напрямків моушн дизайну;
- коротке усне пояснення вибору прикладів і характеру руху.

Критерії оцінювання:

- якість і релевантність аналізу;
- володіння професійною термінологією;
- цілісність і акуратність подачі.

Тема 2. Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects

Форма контролю:

- перегляд серії анімаційних вправ в Adobe After Effects;
- демонстрація роботи з ключовими кадрами, easing та Graph Editor;
- обговорення таймінгу, ритму та використаних принципів анімації.

Критерії оцінювання:

- коректність технічної реалізації;
- виразність таймінгу, ритму й характеру руху;
- якість композиції та візуальної подачі.

Тема 3. 2D моушн-графіка в Adobe After Effects

Форма контролю:

- перегляд вправ з анімованої типографіки та графічних форм;
- демонстрація використання Shape Layers, масок, Track Matte, Parenting, Pre-compose та ефектів;
- пояснення композиційного й анімаційного рішення.

Критерії оцінювання:

- доречність використаних інструментів;
- якість анімації типографіки та графічних елементів;
- цілісність композиції та технічна акуратність.

Тема 4. Розроблення 2D моушн-проєкту для графічної комунікації та реклами

Форма контролю:

- проміжний і підсумковий перегляд 2D моушн-проєкту;
- демонстрація концепції, сторіборду, робочого файлу Adobe After Effects і фінального відеоматеріалу;
- усна презентація комунікаційної задачі та послідовності реалізації проєкту.

Критерії оцінювання:

- професійність художньо-проєктного рішення;
- якість анімації, композиції та технічної реалізації;
- відповідність результату поставленим комунікаційній або рекламній задачі.

Підсумковий семестровий контроль

Форма контролю: диференційований залік у форматі підсумкового перегляду практичних робіт, робочих файлів Adobe After Effects, завершеного 2D моушн-проєкту та усного захисту результатів роботи.

Критерії підсумкового оцінювання:

- повнота виконання всіх основних завдань семестру;
- розуміння історії, термінології та принципів моушн дизайну й анімації;
- впевнене володіння інструментами Adobe After Effects, передбаченими програмою дисципліни;
- якість таймінгу, композиції, типографіки та характеру руху;
- професійний рівень підсумкового 2D моушн-проєкту та його презентації;
- самостійність, відповідальність і готовність до професійної дискусії.

Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

1. Що таке моушн дизайн і які задачі він вирішує у графічній комунікації?
2. Які основні етапи розвитку моушн дизайну можна виділити?
3. Які напрямки сучасного 2D моушн дизайну застосовуються у рекламі, айдентиці та digital-комунікаціях?
4. Яку роль відіграють композиція, типографіка, колір і ритм у моушн дизайні?
5. Які ключові принципи анімації використовуються у 2D моушн-графіці?
6. Що таке таймінг і спейсинг в анімації?
7. Що таке ключові кадри та як вони використовуються в Adobe After Effects?
8. Що таке easing і як він впливає на характер руху?
9. Для чого використовується Graph Editor в Adobe After Effects?
10. Що таке композиція, шар і pre-composition в Adobe After Effects?
11. Як організувати робочий проєкт Adobe After Effects для навчальної або професійної задачі?
12. Для яких задач використовуються Shape Layers?
13. Як працюють маски та Track Matte в Adobe After Effects?
14. Для чого використовуються Parenting та Null Object?
15. Які принципи важливі під час створення анімованої типографіки?
16. Як анімувати логотип або елемент візуальної айдентики?
17. Як побудувати короткий сторіборд для 2D моушн-проєкту?
18. Як забезпечити цілісність переходів, ритму й композиції у короткому ролику?
19. Які етапи розроблення рекламного або бренд-комунікаційного моушн-проєкту?
20. Як підготувати та експортувати завершений відеоматеріал для цифрової публікації?

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
T1 Введення в моушн дизайн. Історія, основні поняття, напрямки та сфери застосування	15
T2 Принципи анімації та робота з рухом в Adobe After Effects	15
T3 2D моушн-графіка в Adobe After Effects	15
T4 Розроблення 2D моушн-проєкту для графічної комунікації та реклами	15
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	40
Разом за семестр вивчення дисципліни	100

8.2 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

9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Інструменти та матеріали:

- папір, олівці, маркери або інші матеріали для ескізування композиції, сторіборду та схеми руху;
- референси моушн-графіки, титрів, анімованої айдентики, рекламних роликів і digital-комунікацій;
- шрифти, логотипи, ілюстрації, фотографії, векторні й растрові графічні елементи для навчальних робіт;
- прев'ю анімацій, відеофайли та презентаційні матеріали для проміжних і підсумкових переглядів.

Обладнання:

- 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 для демонстрації робіт;
- навушники або акустична система для перегляду та синхронізації анімацій з аудіо;
- графічний планшет або інші пристрої введення за потреби.

Програмне забезпечення та сервіси:

- Adobe After Effects як основне середовище створення 2D моушн-графіки, анімованої типографіки, композицій та відеоефектів;
- Adobe Media Encoder або засоби експорту Adobe After Effects для підготовки фінальних відеофайлів;
- графічні редактори для підготовки вихідних растрових і векторних матеріалів за потреби;
- офіційна документація Adobe та навчальні матеріали з моушн дизайну й анімації;
- легальні бібліотеки шрифтів, зображень, відео та аудіоматеріалів для навчальних робіт;
- Google Drive, OneDrive або інші хмарні сервіси для зберігання, резервного копіювання та обміну файлами.

10 Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

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).

10.2 Допоміжна література

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).

10.3 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](#)

Додаток Б

Л И С Т
узгодження робочої навчальної програми
 з дисципліни _____,
 (назва навчальної дисципліни)

складеної відповідно до освітньо-професійної програми
 підготовки _____ за напрямом/спеціальністю _____,
 (бакалаврів/магістрів)
 (шифр та назва напрямку/спеціальності)
 розробленої

 (вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

	Прізвище, ім'я, по батькові завідувача	Підпис	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – _____ (назва кафедри)			
Випускова кафедра – _____ (назва кафедри)			

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

Наприклад, внесено зміни до переліку основної літератури
Наприклад, змінено кількість годин на практичні заняття

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1	Внесено зміни до переліку основної літератури		
2	Змінено кількість годин на практичні заняття		

12 Рекомендовані джерела інформації**12.1 Основна література**

1 ...
2 ...

6.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Назва теми заняття, посилання на методичне забезпечення, літературні джерела		
2			
...			
Усього годин за _____ семестр			

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни
«_____»

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)