

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.07.2025 09:56:13
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
ОПЦ.18 АНИМАЦИОННАЯ ГРАФИКА**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2024

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.18 Анимационная графика разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 308 от 05.05.2022.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ. 18 Анимационная графика.....	3
2. Структура и содержание учебного предмета	6
3. Условия реализации учебного предмета	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета	11

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

ОПЦ. 18 Анимационная графика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета ОПЦ.18 Анимационная графика обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- адаптации анимационных решений для различных контекстов использования (веб, мобильные приложения, адаптивный дизайн);
- работы с профессиональной документацией и ресурсами для разработки анимаций;
- комплексного использования инструментов для создания анимационных элементов интерфейсов;
- создания анимационных прототипов и тестирования их соответствия техническому заданию.

уметь:

- выбирать подходящие технологии и инструменты для реализации анимационных решений в зависимости от требований проекта;
- создавать анимационные элементы для веб и мобильных интерфейсов, разрабатывать микроинтеракции и переходы;
- применять CSS-анимации и JavaScript-библиотеки для создания различных эффектов;
- оптимизировать анимации для различных устройств с учетом производительности и адаптировать для различных контекстов использования.

знать:

- основные понятия и принципы анимационной графики в контексте веб-дизайна и мобильной разработки;
- технологии создания анимаций: CSS (transition, animation, transform, @keyframes), JavaScript (requestAnimationFrame);
- библиотеки анимаций: GSAP, Framer Motion, Anime.js, Lottie и их возможности;
- принципы оптимизации анимаций для обеспечения производительности (60 FPS) и адаптации для различных устройств).

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием).

ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

- максимальная учебная нагрузка обучающегося 22 часа, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 16 часов;
- самостоятельная работа – 6 часов.

2. Структура и содержание учебного предмета

2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебных занятий	Объем часов	Разделение по семестрам
		8
Максимальная учебная нагрузка (всего)	22	22
Самостоятельная работа	6	6
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	16	16
в том числе:		
лекционные занятия	6	6
практические занятия	10	10
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОПЦ.18 Анимационная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
8 семестр			
Тема 1. Введение в анимационную графику и принципы эффективной анимации	Содержание учебного материала	2	ОК 1, 2, 3, 5 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Основные понятия анимационной графики. Роль анимации в улучшении пользовательского опыта, принципы создания эффективных анимационных решений. Типы анимаций: переходы, трансформации, микроинтеракции, загрузочные анимации. Различия в подходах к анимации для веб-сайтов и мобильных приложений, особенности работы с различными платформами (iOS, Android, веб-браузеры). Принципы анимации, адаптированные для интерфейсов, принципы плавности и естественности движения.		
	Практические занятия обучающихся:	3	
	Создание простых анимационных элементов для интерфейсов. Работа с основными типами анимаций: появление элементов, переходы состояний, hover-эффекты. Создание базовых микроинтеракций: анимация кнопок, иконок, индикаторов загрузки. Разработка микроинтеракций и переходов между состояниями интерфейса, работа с принципами плавности и естественности анимаций.		
	Самостоятельная работа:	2	
Тема 2. CSS-анимации и переходы	Изучение современных направлений и трендов в анимационной графике. Анализ лучших практик использования анимаций в известных интерфейсах, изучение кейсов успешных проектов. Изучение влияния анимации на восприятие интерфейса пользователем.		ОК 1, 2, 5, 9 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Содержание учебного материала	2	
	Технологии создания анимаций с использованием CSS: свойства transition, animation, transform. Ключевые кадры (@keyframes), типы функций плавности (easing functions), управление временем и задержками анимаций. Возможности CSS для создания сложных анимационных эффектов: трансформации, изменения свойств, комбинированные анимации. Преимущества и ограничения CSS-анимаций, области их применения.		
	Практические занятия обучающихся:	3	

	Практическое применение CSS-анимаций для создания различных эффектов. Работа с ключевыми кадрами, создание сложных последовательностей анимаций, комбинирование нескольких анимаций. Использование CSS-переходов для плавных изменений свойств элементов, работа с функциями плавности для достижения естественного движения.		
	Самостоятельная работа:	2	
	Изучение официальной документации по CSS-анимациям и переходам. Практическое применение изученного материала при создании собственных анимационных решений.		
Тема 3. JavaScript-анимации и библиотеки	Содержание учебного материала	2	ОК 1, 2, 5, 9 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Методы создания анимаций с использованием JavaScript: requestAnimationFrame, работа с DOM-элементами, управление анимационными циклами. Библиотеки анимаций: GSAP (GreenSock Animation Platform), Framer Motion, Anime.js, Lottie. Сценарии использования JavaScript-анимаций для сложных интерактивных эффектов, анимаций на основе данных пользователя, динамических переходов.		
	Практические занятия обучающихся:	2	
	Практическая работа с JavaScript-анимациями и библиотеками анимаций. Создание анимаций с использованием requestAnimationFrame, работа с библиотекой GSAP для сложных последовательностей. Интеграция библиотек анимаций в веб-проекты, создание интерактивных анимаций, реагирующих на действия пользователя.		
	Самостоятельная работа:	1	
	Сравнение возможностей библиотек, анализ их преимуществ и недостатков. Подготовка обзора библиотек с рекомендациями по их применению в различных проектах.		
Тема 4. Оптимизация и адаптация анимаций	Практические занятия обучающихся:	2	ОК 1, 2, 5, 9 ПК 1.3, ПК 2.3, ПК 2.5, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практическая работа по оптимизации анимаций для различных устройств и платформ. Анализ производительности анимаций, использование инструментов разработчика для измерения FPS, оптимизация через использование transform и opacity. Адаптация анимаций для мобильных устройств с учетом ограничений производительности, создание масштабируемых решений для различных разрешений экранов.		
	Самостоятельная работа:	1	
	Изучение методов оптимизации анимаций для обеспечения высокой производительности. Изучение инструментов для анализа производительности анимаций, подготовка рекомендаций по оптимизации.		
Всего		22	

3. Условия реализации учебного предмета

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОПЦ.18 Анимационная графика требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение:</i> С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst
2.	Библиотека Читальный зал № 122	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер

	Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® «Гарант аэро» КонсультантПлюс
--	---

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета

Печатные издания

1. Горелик А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 / А.Г. Горелик. - СПб.: БХВ-Петербург, 2020. - 528с.: ил.
2. Корсаро С. Мультипликация и Flash / С. Корсаро. - СПб.: Символ-Плюс, 2020. - 240с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебник / Н.С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 205 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566290> (дата обращения: 22.04.2025)
2. Литвина Т.В. Дизайн новых медиа: учебник для спо / Т.В. Литвина. — 3-е изд., испр. — Москва: Юрайт, 2025. — 182 с. — (Профессиональное образование). — Текст:

электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/569266> (дата обращения: 22.04.2025).

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для спо / А.Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 22.04.2025)

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой, используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<i>иметь практический опыт:</i> - адаптации анимационных решений для различных контекстов использования (веб, мобильные приложения, адаптивный дизайн); - работы с профессиональной документацией и ресурсами для разработки анимаций; - комплексного использования инструментов для создания анимационных элементов интерфейсов; - создания анимационных прототипов и тестирования их соответствия техническому заданию.	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ
<i>уметь:</i> - выбирать подходящие технологии и инструменты для реализации анимационных решений в зависимости от требований проекта; - создавать анимационные элементы для веб и мобильных интерфейсов, разрабатывать микроинтеракции и переходы; - применять CSS-анимации и JavaScript-библиотеки для создания различных эффектов; - оптимизировать анимации для различных устройств с учетом производительности и адаптировать для различных контекстов использования.	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ

знать: - основные понятия и принципы анимационной графики в контексте веб-дизайна и мобильной разработки; - технологии создания анимаций: CSS (transition, animation, transform, @keyframes), JavaScript (requestAnimationFrame); - библиотеки анимаций: GSAP, Framer Motion, Anime.js, Lottie и их возможности; - принципы оптимизации анимаций для обеспечения производительности (60 FPS) и адаптации для различных устройств).	<i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ
---	--