

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
"Ивановский государственный политехнический университет"**

УТВЕРЖДАЮ

Директор института _____

_____ 2026 г.

Создание интерактивной анимации

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	ИТиС (Информационных технологий и сервиса)		
Учебный план	09.03.02 Информационные системы и технологии		
Направленность (профиль)	Дизайн и продвижение цифрового продукта		
Квалификация	бакалавр		
Форма обучения	очная		
Общая трудоемкость	2 ЗЕТ		
Часов по учебному плану	64	Виды контроля в семестрах: зачет, 5 семестр	
в том числе:			
аудиторные занятия	30		
самостоятельная работа	34		

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	5		Итого	
	УП	РП	УП	РП
Вид занятий				
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	14	14	14	14
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	34	34	34	34
Часы на контроль				
Итого	64	64	64	64

Программу составил(и):

Арбузова А.А., доцент, _____

Рецензент(ы):

Алешина Д.А, доцент, _____

Рабочая программа дисциплины

Создание интерактивной анимации

Разработана в соответствии с ФГОС ВО

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 926 от 19.09.2017

составлена на основании учебного плана

09.03.02 Информационные системы и технологии

утвержденного ученым советом вуза от 26.03.2026 протокол №6

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

ИТиС (Информационных технологий и сервиса)

Зав. кафедрой Арбузова А.А. _____

Согласовано

Зав. выпускающей кафедрой ИТиС Арбузова А.А. _____

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цели:	Формирование у обучающихся практических навыков создания интерактивной анимации в цифровых продуктах, включая разработку пользовательских сценариев, проектирование взаимодействия и реализацию анимационных эффектов в интерфейсе.
Задачи:	Освоить принципы интерактивной анимации и её роль в пользовательском интерфейсе. Научиться проектировать сценарии взаимодействия пользователя с интерфейсом. Развить навыки создания интерактивных прототипов с использованием современных инструментов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.04.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
	Дисциплина «Создание интерактивной анимации» изучается в 5 семестре. К «входным» знаниям, умениям и готовностям обучающегося, необходимым для успешного освоения данной дисциплины относятся знания, умения и готовности, сформированные при изучении таких дисциплин как «Основы анимации», «Разработка мультимедиа и цифровых приложений».
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
	Содержание дисциплины является основой для изучения таких дисциплин как «Раздел 3. Программирование цифрового продукта», «Информационные технологии в дизайне», «Дизайн интерфейсов приложений».

3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

ДПК-1:Способен решать профессиональные задачи с помощью знаний, приобретенных в процессе формирования индивидуальной образовательной траектории	
ДПК-1.3. Формирование практических навыков в области информационно-коммуникационных технологий	
В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:	
Знать:	Принципы интерактивной анимации и пользовательского взаимодействия. Возможности инструментов (Figma, After Effects, прототипирование).
Уметь:	Проектировать интерактивные сценарии (user flow, микровзаимодействия). Создавать анимацию в интерфейсе и настраивать взаимодействие элементов.
Владеть:	Навыками разработки интерактивных прототипов. Навыками создания анимации для интерфейсов цифровых продуктов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Примечание
Раздел 1. Основы интерактивной анимации Тема 1. Принципы интерактивной анимации Тема 2. Типы взаимодействия в интерфейсе			
/Лек/	5	4	
/Лаб/	5	2	
/СР/	5	4	
Раздел 2. Проектирование взаимодействия Тема 1. Пользовательские сценарии (user flow) Тема 2. Микровзаимодействия и поведение интерфейса			
/Лек/	5	4	
/Лаб/	5	2	
/СР/	5	10	
Раздел 3. Инструменты создания интерактивной анимации Тема 1. Прототипирование в Figma Тема 2. Анимация интерфейсов			
/Лек/	5	4	
/Лаб/	5	6	
/СР/	5	10	
Раздел 4. Реализация и оценка Тема 1. Разработка интерактивного прототипа Тема 2. Тестирование и улучшение взаимодействия			
/Лек/	5	4	
/Лаб/	5	4	
/СР/	5	10	
/За/	5	0	

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В рамках внутренней системы оценки качества подготовки для текущего контроля и промежуточной аттестации в университете применяется балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся (очной формы обучения). В рамках внутренней системы оценки качества подготовки для текущего контроля и промежуточной аттестации в университете применяется балльно-рейтинговая система оценки знаний обучающихся (очной формы обучения). С целью формирования и развития заявленных компетенций используются различные образовательные технологии: традиционные, информационные, интерактивное обучение, электронное обучение и дистанционные образовательные технологии. В рамках традиционной образовательной технологии используются: лекция, практическое занятие, самостоятельная работа обучающихся, консультирование преподавателем, контроль знаний (компьютерное тестирование). Для проведения аудиторной и внеаудиторной контактной работы используются технологии видеоконференцсвязи. Для проведения всех видов занятий используется электронная информационно-образовательная среда вуза, а также сеть Интернет

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
Оценочное средство № 1. Устный опрос. - В чем отличие интерактивной анимации от обычной? - Какие виды взаимодействия используются в интерфейсах? - Что такое пользовательский сценарий (user flow)? - Как связаны сценарий и интерфейс? - Что такое микровзаимодействие? - Какие элементы интерфейса чаще всего анимируются? - Как анимация влияет на пользовательский опыт? - Какие ошибки допускаются при создании интерактивной анимации? - Что такое прототип и зачем он нужен? - Какие инструменты используются для создания интерактивной анимации? - Как проверить корректность работы интерактивного прототипа? - Какие критерии можно использовать для оценки интерфейса? - Как обеспечить логичность взаимодействия пользователя с продуктом? - Что такое обратная связь интерфейса? - Как улучшить уже разработанный интерактивный продукт? Оценочное средство № 3. Зачет - В чем отличие интерактивной анимации от обычной анимации? - Какие виды взаимодействия используются в интерфейсах цифровых продуктов? - Что такое пользовательский сценарий (user flow)? - Как связаны структура интерфейса и пользовательский сценарий?

5. Что такое микровзаимодействие и какую функцию оно выполняет?
6. Какие элементы интерфейса требуют анимации?
7. Как анимация влияет на пользовательский опыт?
8. Какие ошибки возникают при создании интерактивной анимации?
9. Что такое прототип и какую роль он играет в разработке?
10. Какие инструменты используются для создания интерактивной анимации?
11. Как осуществляется проверка интерактивного прототипа?
12. Какие критерии используются для оценки качества интерфейса?
13. Как обеспечить логичность взаимодействия пользователя с продуктом?
14. Что такое обратная связь интерфейса?
15. Какие способы улучшения интерактивного продукта вы знаете?

Оценочное средство № 2.Реферат.

Примерные темы

1. Роль интерактивной анимации в пользовательском интерфейсе
2. Микровзаимодействия как элемент UX-дизайна
3. Анализ интерактивной анимации в мобильных приложениях
4. Интерактивная анимация в веб-дизайне
5. Ошибки при создании интерактивной анимации
6. Влияние анимации на восприятие информации
7. Прототипирование интерактивных интерфейсов
8. Современные инструменты создания интерактивной анимации
9. Сценарии взаимодействия пользователя с интерфейсом
10. Использование анимации в образовательных продуктах
11. Интерактивная анимация в e-commerce
12. UX и анимация: принципы и подходы
13. Визуальная обратная связь в интерфейсе
14. Анализ успешных цифровых продуктов
15. Тренды интерактивной анимации

ФОС по дисциплине представлен в ПРИЛОЖЕНИИ к РПД.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Рекомендуемая литература

7.1.1 Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
Л1.1		Компьютерная графика и анимация: учебное пособие. , ,	Чита: ЗабГУ, 2020. ,

7.1.2 Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие, назначение, ссылка	Издательство, год
Л2.1	Саблина Н.А.	Анимация персонажа: учебное пособие, , ,	Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. — 55 с.,

7.2. Электронные учебные издания и электронные образовательные ресурсы

E-learning Портал электронного образования ИВГПУ: <https://moodle.ivgpu.ru/>

7.3. Информационное обеспечение дисциплины

7.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

	Figma, After Effects.
--	-----------------------

7.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

7.3.2.1	ЭБС издательства "Лань", https://e.lanbook.com/
7.3.2.2	Электронная библиотека ИВГПУ, https://lib.ivgpu.ru/
7.3.2.3	ЭБС "Университетская Библиотека Онлайн", https://biblioclub.ru

8. МТО (ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ)

Помещения для проведения контактных видов занятий, оснащены техническим оборудованием (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

Помещения для самостоятельной работы обучающихся (читальный зал библиотеки ИВГПУ) оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет", с обеспечением доступа в локальную сеть и предназначенные для работы в электронной информационно-образовательной среде – «Цифровой Политех» (<https://ivgpu.ru/eios>).

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Самостоятельная работа обучающегося складывается из самостоятельной работы на аудиторных занятиях и подготовки к занятиям во внеаудиторное время. Для самоподготовки к каждому аудиторному занятию предусматривается проработка темы занятия по учебной литературе. При самостоятельной подготовке к занятиям обучающийся может получить необходимую ему консультацию у преподавателя. На аудиторном занятии обучающиеся самостоятельно под контролем преподавателя выполняют индивидуальные задания в соответствии с учебными целями занятия.

10. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ООП ВО ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

Преподавание дисциплины должно учитывать особенности познавательной деятельности и личностной особенности обучающихся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалидов (по возможности на лекциях, семинарах, лабораторных работах и т.д.). Учет особенностей обучающихся с инвалидностью в полной мере проявляется на предусмотренных для таких обучающихся индивидуальных консультациях по дисциплине.

Необходимо во время преподавания в общей группе учитывать реальные возможности лиц с ОВЗ и инвалидов. Коррекция методики преподавания для данной группы лиц возможна на индивидуальных занятиях. Преподаватель должен учитывать физиологические особенности обучаемого и разработать рекомендации и приемы выполнения поставленной задачи индивидуально. Возможен подбор индивидуального задания с коррекцией уровня сложности выполняемого задания.

Специальные условия для получения образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья условия обучения, воспитания и развития таких обучающихся, включающие в себя использование специальных образовательных программ и методов обучения и воспитания, специальных учебников, учебных пособий и дидактических материалов, специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, предоставление услуг ассистента (помощника), оказывающего обучающимся необходимую техническую помощь, проведение групповых и индивидуальных коррекционных занятий, обеспечение доступа в здания организаций, осуществляющих образовательную деятельность, и другие условия, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии должны предусматривать возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Необходимо учитывать тот факт, что обучающиеся не всегда имеют физическую возможность посещать занятия. Поэтому целесообразно разрабатывать дистанционную информационную поддержку процесса обучения. Таким средством могут являться обучающие компьютерные фильмы по данной дисциплине, презентации, которые обучающийся может просматривать дома в комфортной среде и без лимита времени.

Обучающиеся из числа лиц с ОВЗ и инвалидов обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

При проведении занятий в компьютерных лабораториях целесообразно использовать проектор для наиболее удобного размещения обучающегося с ОВЗ при изложении материала занятия.