

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
АНИМАЦИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Направление и направленность (профиль)
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Анимация для мобильных устройств» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 13.08.2020г. №1015) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Погребняк Е.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Pogrebnyak.EV@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 16.09.2025 , протокол №

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000ECD4B
Владелец	Туговикова О.Ф.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Цель дисциплины – сформировать у студентов навыки работы с современными инструментами для создания интерактивного анимированного контента в специализированных средах для применения в мобильных устройствах. Получить опыт создания и подготовки графического анимированного материала к использованию в различной цифровой среде. Вовлечение обучающихся в процессы саморазвития и самореализации.

Задачи дисциплины:

- Познакомить студентов с современными инструментами создания анимированного контента, в том числе с помощью визуального программирования, позволяющими создавать и редактировать анимацию и/или ее прототип. Изучить различные способы проектирования анимированных эффектов и интерактивных прототипов для мобильных устройств.

А также:

- Приобретение навыков формулирования целей и задач научного исследования, выбора и обоснования методики исследования; - Формирование навыков библиографической работы, самостоятельной работы с различными источниками информации; - Проведение анализа, систематизации и обобщение информации по теме исследований; - Развитие творческой активности и инициативы студентов.- Вовлечение студентов в социальную активность университета, развитие интереса к участию в социально-значимых проектах (спортивных, культурных, общественных, экологических мероприятиях);- Формирование желания активного участия в волонтерских мероприятиях, в оказании помощи нуждающимся;- Формирование эстетического вкуса при обустройстве внешней среды во время проведения культурных, общественных, экологических и других мероприятий;- Развитие навыков социализации в коллективе;

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПКВ-2 : Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и стратегии их продвижения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль	ПКВ-2.2к : Проектирует структурную схему экранов (WireFrame) пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип.	РД1	Знание	Знает различные методы создания анимированных объектов для мобильных устройств
			РД2	Умение	Умеет работать в программах создания интерактивного анимированного цифрового контента
			РД3	Навык	Имеет опыт создания, редактирования и экспорта анимированных объектов в различные цифровые среды – в т.ч. для мобильных устройств

	соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити- исследования				
--	---	--	--	--	--

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Гражданственность	Доброжелательность и открытость
Формирование духовно-нравственных ценностей		
Воспитание нравственности, милосердия и сострадания	Гуманизм	Жизнелюбие
Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Развитие познавательного интереса и стремления к знаниям	Историческая память и преемственность поколений	Культурная идентичность
Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Развитие умения эффективно общаться и сотрудничать	Созидательный труд	Ответственное отношение к окружающей среде и обществу

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина «Анимация для мобильных устройств» является элективной дисциплиной части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений у бакалавров направления «54.03.01 Дизайн» по профилю Цифровой дизайн. Совместно с другими дисциплинами участвует в формировании общепрофессиональных компетенций студента в контексте его будущей деятельности. Дисциплина разработана и читается студентам с целью общепрофессиональной подготовки и связана с формированием комплекса знаний о процессе создания интерактивного аудио-визуального контента с помощью специализированного программного обеспечения, в т.ч. для визуального или адаптированного программирования графики.

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттес- тации
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.ДВ.В	6	4	55	0	54	0	1	0	89	Э

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Введение в анимацию для мобильных устройств	РД1	0	4	0	14	практическая работа
2	Знакомство с возможностями, преимуществами и ограничениями различных форматов анимированного контента		0	10	0	15	практическая работа
3	Особенности работы с анимированной векторной графикой	РД1, РД3	0	10	0	15	
4	Особенности работы с анимированной растровой графикой	РД3	0	10	0	15	практическая работа
5	Экспорт и подготовка анимации для использования ее в нативной среде на различных платформах в виде программ	РД2	0	10	0	15	практическая работа
6	Использование программ для видеомонтажа и специализированных плагинов при создании сложной анимации для мобильных устройств	РД2	0	10	0	15	практическая работа
Итого по таблице			0	54	0	89	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Введение в анимацию для мобильных устройств.

Содержание темы: Знакомство с основными инструментами дизайнера - разработчика мобильного интерфейса.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 2 Знакомство с возможностями, преимуществами и ограничениями различных форматов анимированного контента.

Содержание темы: Разбор различных цифровых форматов для отображения анимации в цифровой среде, в т.ч. для мобильных устройств.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 3 Особенности работы с анимированной векторной графикой.

Содержание темы: Создание, анимация и экспорт в различные форматы векторной графики, в т.ч. для использования на мобильных устройствах.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 4 Особенности работы с анимированной растровой графикой.

Содержание темы: Преимущества и ограничения использования анимированной растровой графики для мобильных устройств. Экспорт и адаптация различных видео форматов для разных мобильных платформ (Android, iOS).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 5 Экспорт и подготовка анимации для использования ее в нативной среде на различных платформах в виде программ.

Содержание темы: Экспорт анимации для использования ее на платформах iOS и Android в виде программного кода, а также в виде JavaScript кода для веб-приложений.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

Тема 6 Использование программ для видеомонтажа и специализированных плагинов при создании сложной анимации для мобильных устройств.

Содержание темы: Изучение преимуществ и ограничений программ для видеомонтажа в связке с специализированным программным обеспечением с целью создания сложных анимационных эффектов для мобильных устройств.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

Процесс изучения данной дисциплины предполагает выполнение практических работ, сопровождающихся демонстрацией видео-уроков и других презентационных материалов. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором. Классы для практических занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами. В качестве наглядных пособий на практических занятиях используется методический фонд кафедры.

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.
- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Дмитриева, Н. С. Анимационное движение : учебно-методическое пособие / Н.С. Дмитриева. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 64 с. : ил. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-017396-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1851335> (Дата обращения - 21.11.2025)
2. Радыгина, Е. Г. Анимационная деятельность : учебное пособие / Е. Г. Радыгина, Ю. Н. Огурцова, Е. И. Охрименко. — Екатеринбург : УрГЭУ, 2022. — 118 с. — Текст :

электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/391973> (дата обращения: 24.11.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.2 Дополнительная литература

1. Коржинский, С. Н., Разработка мобильных приложений : учебник / С. Н. Коржинский. — Москва : КноРус, 2024. — 421 с. — ISBN 978-5-406-12577-9. — URL: <https://book.ru/book/951807> (дата обращения: 18.11.2025). — Текст : электронный.

2. Никулова, Г. А. Web-дизайн. Приемы адаптивного Web-дизайна: технологии Flexbox и CSS Grid : учебное пособие / Г. А. Никулова, А. С. Терлецкий. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2021. — 69 с. — ISBN 978-5-907461-41-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/228698> (дата обращения: 24.11.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Разработка мобильных приложений: с чего начать <https://habrahabr.ru/company/mailru/blog/179113/>

2. Электронно-библиотечная система "BOOK.ru"

3. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"

4. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"

5. Open Academic Journals Index (OAJI). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>

6. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prilib.ru/>

7. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- After Effects
- Adobe Photoshop CS6.0 Russian

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

АНИМАЦИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Направление и направленность (профиль)
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПКВ-2 : Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и стратегии их продвижения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования	ПКВ-2.2к : Проектирует структурную схему экранов (WireFrame) пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип.

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКВ-2 «Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и стратегии их продвижения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ПКВ-2.2к : Проектирует структурную схему экранов (WireFrame) пользовательского интерфейса, учитывая схемы взаимодействия различных групп пользователей с интерфейсом и создает интерактивный прототип.	РД 1	Знание	Знает различные методы создания анимированных объектов для мобильных устройств	Полнота и точность ответа
	РД 2	Умение	Умеет работать в программах создания интерактивного анимированного цифрового контента	Выполнено практическое задание (текущее)
	РД 3	Навык	Имеет опыт создания, редактирования и экспорта анимированных объектов в различные цифровые среды – в т.ч. для мобильных устройств	Выполнено практическое задание (промежуточное)

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения		Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Знает различные методы создания анимированных объектов для мобильных устройств	1.1. Введение в анимацию для мобильных устройств	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
		1.3. Особенности работы с анимированной векторной графикой	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
РД2	Умение : Умеет работать в программах создания интерактивного анимированного цифрового контента	1.5. Экспорт и подготовка анимации для использования ее в нативной среде на различных платформах в виде программ	Практическая работа	Индивидуальное домашнее задание
		1.6. Использование программ для видеомонтажа и специализированных плагинов при создании сложной анимации для мобильных устройств	Практическая работа	Индивидуальное домашнее задание
РД3	Навык : Имеет опыт создания, редактирования и экспорта анимированных объектов в различные цифровые среды – в т.ч. для мобильных устройств	1.3. Особенности работы с анимированной векторной графикой	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
		1.4. Особенности работы с анимированной растровой графикой	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Суммарно по дисциплине можно получить максимум 100 баллов за семестр.

Вид учебной деятельности				
	Кейс/задача	Практическая работа	Индивидуальное домашнее задание	Итого
Текущая аттестация	20	20		40
Промежуточная аттестация			60	60
Итого	20	20	60	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов в по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обладает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Задания для решения кейс-задачи

Создайте анимированный прототип веб приложения для маркетплейса

Краткие методические указания

Используйте наработки с практических занятий. Экспортируйте готовую анимацию для нативного использования на различных платформах - Android, iOS, WebApplication

Шкала оценки

Всего до 20 баллов. Техническая сложность решения - до 15 баллов, Оригинальность решения - до 5 баллов, Корректность решения - до 5 баллов

5.2 Пример индивидуального домашнего задания

Создайте пример сложной анимации с использованием программного обеспечения для видеомонтажа в связке со специализированным софтом. и подготовьте ее для различных мобильных платформ

Краткие методические указания

Используйте наработки с практических занятий

Шкала оценки

ВСЕГО - до 60 баллов. Техническая сложность решения - до 20 баллов, Оригинальность решения - до 20 баллов, Корректность решения - до 20 баллов

5.3 Примеры заданий для выполнения практических работ

Задание: Создайте набор интерактивных анимаций для мобильного приложения «Список задач» (To-Do List).

Цель: Освоить принципы функциональной, ненавязчивой анимации, улучшающей UX.

Краткие методические указания

Как выполнять:

1. Микроанимация состояния: Анимированное изменение кнопки «Добавить» при нажатии (например, легкое сжатие или волна).

2. Анимация появления/удаления: Плавное возникновение новой задачи в списке (например, сдвиг вниз с прозрачностью) и её удаление (схлопывание или смахивание за пределы экрана).

3. Интерактивная обратная связь: Анимация при перетаскивании элемента списка для изменения порядка (элемент должен увеличиваться и следовать за пальцем, остальные — расступаться).

4. Переход между экранами: Анимированный переход с главного экрана списка на экран деталей задачи (например, раскрытие карточки задачи на весь экран).

Техническое требование: Использовать «родные» технологии (Lottie для Android/iOS, или CSS/JS для веба) с акцентом на плавность (60 fps) и экономию ресурсов.

Результат: Видеодемонстрация или APK/TestFlight с работающим прототипом.

Шкала оценки

Всего до 1-20 баллов

КЛЮЧИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«АНИМАЦИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ (ID = 47392)»

1) Ключ к решению кейс-задачи «Анимированный прототип веб приложения для маркетплейса»

Используйте наработки с практических занятий. Экспортируйте готовую анимацию для нативного использования на различных платформах - Android, iOS, WebApplication

Пошаговый план работы:

Этап 1: Подготовка и исследование

Создайте мудборд с примерами существующих маркетплейсов (Amazon, Wildberries, Ozon) для анализа паттернов взаимодействия.

Этап 2: Проектирование информационной архитектуры

Разработайте карту сайта с основными разделами: главная, каталог, карточка товара, корзина, личный кабинет и история заказов.

Этап 3: Создание базовых компонентов

Спроектируйте библиотеку компонентов: кнопки, карточки товаров, поля ввода, навигационную панель и элементы фильтров для обеспечения консистентности.

Этап 4: Вайрфреймы основных экранов

Нарисуйте низкодетализированные схемы расположения элементов для 5 ключевых экранов: главная, поиск, товар, корзина и оформление заказа.

Этап 5: Визуальный дизайн и UI-кит

Разработайте систему цветов, типографику и иконки, затем создайте high-fidelity макеты всех экранов с реальным контентом.

Этап 6: Интерактивные прототипы

Соедините экраны интерактивными переходами, добавьте анимации загрузки, добавления в корзину и переключения между вкладками.

Этап 7: Прототипирование ключевых пользовательских сценариев

Создайте три полных интерактивных сценария: поиск товара с фильтрами, добавление в корзину и оформление заказа, и просмотр истории покупок.

Этап 8: Тестирование и итерация

Проведите usability-тестирование прототипа на 3-5 пользователях, соберите фидбек и внесите необходимые корректировки в дизайн.

Этап 9: Документация и передача

Подготовьте спецификации для разработчиков с описанием анимаций, состояний компонентов и пользовательских потоков.

Этап 10: Создание презентации

Подготовьте интерактивную презентацию прототипа для стейкхолдеров с акцентом на пользовательский опыт и бизнес-ценность.

2) Ключ к решению индивидуального домашнего задания «Пример сложной анимации с использованием программного обеспечения для видеомонтажа в связке со специализированным софтом. и подготовьте ее для различных мобильных платформ»

Пошаговый сценарий для решения данного задания:

Сценарий создания сложной анимации для мобильных платформ с использованием After Effects

Этап 1: Концепция и раскадровка

Разработайте концепцию 15-секундной анимированной заставки для фитнес-приложения с персонажем-тренером, выполняющим упражнения в динамичной среде.

Этап 2: Дизайн и подготовка ресурсов в Illustrator/Photoshop

Создайте векторные иллюстрации персонажа, фоновых элементов и UI-компонентов приложения в Illustrator, экспортируя каждый слой отдельно для анимации.

Этап 3: Создание базовой анимации в After Effects

Импортируйте ресурсы в After Effects и создайте риг персонажа с использованием инструмента RubberHose для плавной анимации конечностей и Dynamics для физики движения.

Этап 4: Сложные анимационные техники

Добавьте частицы через Trapcode Particular для эффекта пота и энергии, анимируйте морфинг форм для переходов между упражнениями и используйте Camera для 3D-движения по сцене.

Этап 5: Синхронизация со звуком

Импортируйте звуковую дорожку с музыкой и звуковыми эффектами, синхронизируйте ключевые кадры анимации с битами и добавьте визуализацию аудио через Audio Spectrum эффект.

Этап 6: Адаптация под мобильные форматы

Создайте отдельные композиции для вертикального (9:16), квадратного (1:1) и горизонтального (16:9) форматов, перекомпоновав элементы для каждого соотношения сторон.

Этап 7: Оптимизация и подготовка к экспорту

Оптимизируйте проект: замените сложные эффекты на рендеры, используйте adjustment layers для цветокоррекции и создайте pre-comps для повторяющихся элементов.

Этап 8: Экспорт в форматы для платформ

Экспортируйте через Media Encoder в три варианта: MP4/H.264 для соцсетей, MOV с альфа-каналом для интеграции и GIF для предпросмотра в мессенджерах.

Этап 9: Создание адаптивных вариантов

Подготовьте три версии качества: HD для быстрых сетей, сжатый вариант для 3G и ультра-лайт версию без сложных эффектов для старых устройств.

Этап 10: Документация и тестирование

Создайте документацию с цветовыми профилями и рекомендациями по использованию, затем протестируйте анимацию на реальных устройствах iOS и Android.

3) Ключ к решению практического задания «Набор интерактивных анимаций для мобильного приложения «Список задач» (To-Do List).

Цель: освоить принципы функциональной, ненавязчивой анимации, улучшающей UX.

Как выполнять:

Микро-анимация состояния: Анимированное изменение кнопки «Добавить» при нажатии (например, легкое сжатие или волна).

Анимация появления/удаления: Плавное возникновение новой