



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	бакалавр
Кафедра	Мультимедійний дизайн	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Нормативна
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	1-2

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ І ПРОЕКТНОЇ ГРАФІКИ

Семестр 1 (15 вересня-31 грудня 2020/21 н. р.)

Семестр 2 (18 січня-26 червня 2020/21 н. р.)

Викладачі	МИРОНЕНКО Надія Григорівна, доцент, кандидат мистецтвознавства, ст.викл. кафедри «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ
E-mail	<i>multimedia@ksada.org</i>
Заняття	4 години на тиждень (1 семестр), 3 години на тиждень (2 семестр)
Консультації	4 години на тиждень (1 семестр), 3 години на тиждень (2 семестр)
Адреса	61002, Харків, вул. Мистецтв, 8, корпус 3, поверх 1, ауд. 107
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Основи композиції і проектної графіки» тісно пов'язана з курсом «АПЗКТ», «Кольорознавство», «Шрифти», «Проєктування», «Анімаційне проєктування», та зосереджує всі знання й уміння професії дизайнера мультимедіа. Основна спрямованість дисципліни, яка викладається протягом 1-2 семестрів, визначається професійною адаптацією мислення, почуттів, візуальних особливостей сприйняття форми; розвиток рис художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії; оволодінням предметно-естетичними засобами композиційної гармонізації формально-логічних об'єктів та численністю засобів художньої виразності зображення на площині та в русі (на екрані); використанням закономірностей та прийомів композиційного формоутворення як засобу створення виразної форми.

Друга частина дисципліни направлена на вивчення прийомів та засобів простішої комп'ютерної анімації завдяки творчому використанню різноманітних технік для виконання графічного зображення; відображенню змін емоційного стану; вирішенню асоціативних композицій абстрактними або образними формами; створенню шрифтових композицій: використанню літери, як елемента композиції з різною характеристикою, насиченістю, масою, емоційно-образними властивостями.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Основи композиції і проєктної графіки» є складений за авторською методикою курс практичних занять (укладач Мироненко Н.Г., Надьон Н.О.), який охоплює, вивчення принципів та засобів мультимедійного дизайну. Основна форма вивчення курсу — творча робота, вправи. Вправи дають уявлення про специфіку проєктної графіки, а також допомагають опанувати її засобами. Під час навчання студенти на практиці ознайомляться з графічними інструментами і матеріалами. Однією з першорядних задач є виховання вміння швидко і упевнено відтворювати по пам'яті та уяві найрізноманітніші об'єкти, створювати їх виразні зображення, переконливо відбивати в графіку свої ідеї. Такі вправи сприяють розвитку у студентів спостережливості та уяви.

Характер і склад дисципліни передбачає як методичні рекомендації традиційного типу, так і перелік матеріалів для самостійного аналізу і засвоєння, а саме перелік рекомендованої для опрацювання основної та додаткової літератури (монографії, книги, навчальні посібники, періодичні видання), джерел з інтернету (див. Список рекомендованої літератури), в тому числі набір відео-уроків і відео-лекцій. Дисципліна викладається українською мовою із застосування інших мов задля більш природнього тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з дизайну мультимедійної продукції, дані про авторів та дизайнерські школи, творчі групи і т. ін. можна переглянути у мережі інтернет. Відповідні посилання на потрібні веб-сайти надаються викладачем під час занять, або за проханням студентів після закінчення практичного заняття, а також в процесі електронного листування.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Обов'язковою умовою для студента є виконання практичних завдань, передбачених курсом «Основи композиції та проєктної графіки» на персональному комп'ютері. Обов'язковим є також доступ студента до мережі інтернет для роботи з навчальними матеріалами.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни «Основи композиції і проєктної графіки» є підготовка студентів до вивчення основної профільуючої дисципліни спеціалізації «Мультимедійний дизайн» — «Проєктування», «Анімаційне/інтерактивне проєктування».

Основна спрямованість курсу визначається професійною адаптацією мислення, почуттів, візуальних особливостей сприйняття форми; розвитком рис художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії; оволодінням предметно-естетичними засобами композиційної гармонізації формально-логічних об'єктів та численністю засобів художньої виразності зображення на площині та в русі (на екрані); використанням закономірностей та прийомів композиційного формоутворення як засобу створення виразної форми; одержанням початкових

навичок і засобів роботи з графічними матеріалами, прийомів створення простішої анімації з використанням растрової графіки на основі власних зображень.

Завдання дисципліни — забезпечити відповідну професійну підготовку майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з професійною орієнтацією в широкому спектрі його застосування. Дисципліна вміщує теоретичні закономірності, засоби та прийоми композиції при вивченні основ художньої творчості, пов'язаних з практичним їх застосуванням. Практичний курс будується на послідовному вивченні теоретичного матеріалу.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

знати:

- терміни і поняття, передбачені програмою;
- поняття композиції, основні її види, їх ознаки і роль; властивості форми (геометричний вид, розмір, маса, положення в просторі, світлотінь, колір);
- основні закономірності, принципи, засоби і прийоми побудови площинних композицій, якості, властивості, якими повинна володіти гармонійна цілісна композиція;
- основні закономірності і засоби виявлення форми і простору (ритм, пропорції, масштаб і масштабність, контраст-нюанс, симетрія-асиметрія, динаміка, статика);
- засоби виявлення впливу характеру, розміру, взаємного розташування простіших геометричних форм та елементів на зміст їх дій та взаємодій у полі формату;
- поняття стилізації, основні засоби та прийом створення стилізованої форми;
- засоби, методи і прийоми візуальної мови, створення виразного зображення та виявлення виразності різноманітних об'єктів;
- засоби володіння різноманітними графічними матеріалами та інструментами;
- прийоми створення простішої анімації з використанням растрової графіки на основі власних зображень.

уміти:

- проводити пошукові дії нових різноманітних засобів графічної виразності образів і об'єктів;
- сприймати та аналізувати абстрактні та конкретні ознаки будь-якої композиції, закономірності її побудови, організаційний склад, пластику, пропорції, взаємне розташування та взаємозв'язок частин і елементів;
- уловлювати при роботі з об'єктами зображень суттєве і характерне, проводити узагальнення і здійснювати порівняльний аналіз створених зображень з метою одержання оригінальної і гармонічної композиції;
- знаходити і відображати композиційно-пластичні та колористичні переваги об'єктів, що зображаються;
- виконувати лінійні, тональні та поліхромні зображення; по уявленню передавати освітлення, простір;
- стилізувати зображення для передачі інформації про об'єктивні властивості предмета проєктування, його характер;
- проявляти фантазію, посилено виражати свої почуття і естетичні переживання від сприйняття навколишнього життя;

- вільно оперувати та свідомо використовувати прийоми та засоби проектної графіки та композиції для створення власних рішень;
- розробляти композиції з заздалегідь заданими властивостями; цілеспрямованими діями самостійно створювати нові уявлення, оперувати і репродукувати ними; формувати, розвивати і виражати авторський задум, що відповідає поставленій задачі;
- підходити творчо до рішення будь-якого завдання, розробляти оригінальні за художнім задумом і виконанням композиції із заздалегідь заданими властивостями; відпрацьовувати оптимальний варіант без утрати образності до відповідності поставленої задачі;
- бачити за чисто формальними явищами змістовний початок; уловлювати при роботі з формальними об'єктами суттєве і характерне, проводити узагальнення і здійснювати порівняльний аналіз створених формальних об'єктів з метою одержання оригінальної і гармонічної композиції;
- створювати асоціативно-образні композиції з передачею руху та простору на площині;
- використовувати літери та гарнітури шрифтів як елементи композиції з різною характеристикою, насиченістю, масою, емоційно-образними властивостями;
- застосовувати напрями композиційного пошуку образу та образності як гострої характерності зовнішнього вигляду предмета або об'єкту;
- відтворювати власні ідеї образотворчими засобами; виразно графічно та за допомогою комп'ютерних засобів зобразити свою думку в ескізі; здійснювати пошук та вибір засобів відображення задуманої ідеї;
- застосовувати комп'ютерні графічні програми в пропонованих завданнях.

мати навички:

- широкого діапазону пошукових дій на початкових стадіях ескізування, спостереження, експерименту;
- пошуку джерел виразності, засобів утілення власного задуму (при збереженні творчої індивідуальності);
- відтворювання образотворчими засобами запропонованих об'єктів і образів;
- образного уявлення форми з наступною візуалізацією рішень у вигляді ескізів на папері або в електронному вигляді;
- втілення художньо-графічної ідеї в яскравих візуальних образах;
- володіння графічними засобами зображення, технічними засобами і матеріалами, користування інструментарієм;
- оперування зображенням об'єктів за допомогою комп'ютерних технологій;
- володіння прийомами вираження поступової зміни стану форми;
- володіння засобами перетворення площинних композицій в динамічний анімаційний стан;
- виконувати на високому рівні композиції в графіці; правильно організувати робочий процес, користуватися графічними матеріалами і інструментами;
- постійної необхідності міркувати, аналізувати свої пропозиції та критично вибирати з ряду ескізів оптимальний варіант;
- самостійного досягнення нових для себе результатів, народження принципово нових ідей у межах поставленої задачі.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Основна форма вивчення курсу — творча робота, вправи. Вправи дають уявлення про специфіку проєктної графіки, а також допомагають опанувати її засобами. Під час навчання студенти на практиці ознайомляться з графічними інструментами і матеріалами. Однією з першорядних задач є виховання вміння швидко і упевнено відтворювати по пам'яті та уяві найрізноманітніші об'єкти, створювати їх виразні зображення, переконливо відбивати в графіку свої ідеї. Такі вправи сприяють розвитку у студентів спостережливості та уяви.

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Основи композиції та проєктної графіки» на I курсі становить 11 кредитів ECTS (330 годин, у тому числі аудиторних — 20 годин лекційних та 145 практичних занять, самостійних занять — 165 годин). Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Основи композиції та проєктної графіки» на I курсі заочного відділення становить 11 кредитів ECTS (330 годин, у тому числі аудиторних — 20 годин лекційних та 10 години практичних занять, самостійних занять — 300 годин). Формою контролю є екзаменаційні перегляди.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст практичних занять здійснюються у вигляді виконання творчих проєктів в електронному вигляді. Програмою передбачається, що всі пропонувані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне візуальне рішення. Самостійна робота студентів спрямована на завершення практичних завдань за зазначеною вище тематикою. Додаткових практичних завдань для самостійної роботи навчальна програма не передбачає.

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ п/п	Назва розділів, тем лекцій	Кільк. годин	Анонс лекційного матеріалу
I семестр			
МОДУЛЬ 1			
1	Тема 1. Предмет композиції у сучасній проєктній практиці. Засоби та прийоми композиції.	8	Вивчення кращих зразків графічного дизайну та класифікація їх за використаними засобами. Доцільність застосування конкретного композиційного засобу в залежності від проєктного задуму.
2	Тема 2. Основні елементи організації площинної композиції.	8	Від простого до складного. Виразні можливості крапки, плями, лінії, штриху та їх поєднання.
3	Тема 3. Стилізація як засіб авторської трактовки та рішення конкретної проєктної задачі.	8	Вивчення різноманітних візуальних традицій з метою опанування різними можливостями трактовки форми. Опанування сучасними графічними «мовами» з використанням можливостей графічних редакторів.

МОДУЛЬ 2			
4	Тема 3. Взаємодія двох та кількох об'єктів на поверхні за різними «сценаріями» (домінанта, рівновага, гармонія, конфлікт), взаємодія плями та поверхні аркушу (контрформа).	10	
5	Тема 4. Характер ритмічної композиції. Ритм як композиційний засіб. Структури ритму. Силует, як засіб вияву характеру та структури ритмічної композиції. Фактура, як засіб вияву характеру та структури ритмічної композиції.	10	
6	Тема 5. Стилiзація як засіб авторської трактовки та рішення конкретної проектної задачі. Вивчення різноманітних візуальних традицій та графічних культур з метою опанування різними можливостями трактовки форми. Опанування сучасними графічними «мовами» з використанням можливостей графічних редакторів.	12	
II семестр			
МОДУЛЬ 3			
3	Тема 6. Шрифтовий компонент у об'єктах реального проєктування, шрифтова різноманітність, та композиційні варіанти взаємодії між шрифтом та зображенням. Завдання 15	7	

	Тема 7. Засоби емоційного впливу на глядача. Потенціал графічного елемента при створенні анімаційних проєктів. Завдання 16	7	
	Тема 8. Основи створення логотипу засобами векторної графіки. Основні принципи брендингу. Створення слова-образу та анімація його. Анімований логотип як рекламна історія без використання багатьох складних додаткових засобів.	7	
МОДУЛЬ 4			
4	Тема 9. Принципи композиційної та графічної побудови простої та короткої візуальної історії. Різноманітність графічних та художніх прийомів . Сучасні тренди в графічному та анімаційному дизайні, в ілюстрації.	12	
	Тема 10. Storytelling, storyboarding, art-journaling, sketching — засоби фіксування почуттів, подій — які можуть стати матеріалом для подальшої проєктної задачі. Самоцінність означених процесів для розвитку дизайн-мислення.	12	

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів ескізів, процесу роботи та виконаних завдань. Підсумковий семестровий контроль (I-II семестри) засвоєння знань та вмінь здійснюється у формі екзаменаційних переглядів.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності за шкалою ХДАДМ	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою для екзаменаційного перегляду
90–100	A	відмінно
82–89	B	добре
74–81	C	
64–73	D	задовільно
60–63	E	
35–59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
0–34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

На проведення занять з дисципліни «Основи композиції та проєктної графіки» розповсюджуються загальноприйняті норми і правила поведінки Вищої школи. Під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, будь то занадто гучне спілкування, вільне пересування аудиторією чи користування мобільним телефоном. З боку викладача вітається активна участь студента і його власна думка в обговоренні актуальних питань сучасної проєктної культури, наукових версій і творчих концепцій, дизайнерських трендів тощо. У разі відрядження, хвороби або іншої важливої причини, викладач має право перенести заняття на інший день за умови узгодженості з деканатом та існуючим розкладом занять. Про дату, час та місце проведення занять викладач інформує студентів через старосту групи.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Причини пропусків занять студентами без поважних причин, рівно як і запізнення мають бути пояснені студентом в деканаті. У разі пропуску занять студентом, він має самостійно опрацювати матеріали тем і підтвердити його опанування відповідним виконаним етапом практичного завдання, а також відповідями на ключові запитання та зауваження з боку викладача. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни і його можливого подальшого відрахування. Додаткові заняття з такими студентами не передбачені. Відсутність студента на контрольних модульних переглядах творчих робіт безпосередньо впливає на зниження підсумкової оцінки.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Під час навчання студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності. Це стосується всіх форм навчально-наукової діяльності та звітності: виконувати вимоги навчального плану, графіка навчального процесу; систематично оволодівати знаннями, практичними навичками, професійною майстерністю, підвищувати загальний і культурний рівень і т.ін. Кожен випадок порушення академічної

доброчесності розглядається як подія, що негативно впливає на реноме студента і оцінку його роботи. Засвідчений факт компіляції (у тому числі шляхом отримання інформації з мобільних пристроїв) під час складання заліку або виконанні контрольної роботи надає викладачу право вилучити студента з аудиторії і назначити йому повторний етап контролю із пониженням оцінки. У разі прояву плагіату, тобто суттєвого запозичення або копіювання в статті/рефераті чужих матеріалів без посилання на справжнього автора чи оригінал виробу (твору), студент не тільки не отримує додаткових балів, але й стає суб'єктом обговорення на підставі порушення принципів академічної доброчесності.

Корисні посилання:

<https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>

<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

**РОЗПОДІЛ БАЛІВ
у 7-8-му семестрі**

12. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ

Таблиця 4

Змістовий модуль	№ теми, завдання	Форма звітності	Максимальна кількість рейтингових балів
I семестр			
1	Тема 1, завдання 1	Поточний перегляд	0–3
	Тема 2, завдання 2	Поточний перегляд	0–5
	Тема 3, завдання 3.	Поточний перегляд	0–5
	Тема 3, завдання 4	Поточний перегляд	0–2
	Тема 3, завдання 5	Поточний перегляд	0-10
	Завдання 6	Поточний перегляд	0-10
	Завдання 7	Поточний перегляд	0-10
Загальна кількість балів за Модуль 1		Перегляд робіт	0–45
2	Тема 4, завдання 8	Поточний перегляд	0–5
	Тема 5, завдання 9	Поточний перегляд	0–5
	Завдання 10.	Поточний перегляд	0–5
	Завдання 11	Поточний перегляд	0–10
	Завдання 12	Поточний перегляд	0–10
	Завдання 13	Поточний перегляд	0–10
Загальна кількість балів за Модуль 2		Перегляд робіт	0–45
Екзаменаційний перегляд			0–10
Загальна кількість балів за I семестр			0–100
II семестр			
1	Тема 6, завдання 1.,	Поточний перегляд	0–15
	Тема 6, завдання 2		0-15
	Тема 7, завдання 3,		0-15
Загальна кількість балів за Модуль 1		Перегляд робіт	0–45
2	Тема 9, завдання 7, 8.	Поточний перегляд	0–15
	Тема 10, завдання 8, 9, 10.	Поточний перегляд	0–15
	Завдання 10, 11.	Поточний перегляд	0–15
Загальна кількість балів за Модуль 2		Перегляд робіт	0–45

Екзаменаційний перегляд	0–10
Загальна кількість балів за II семестр	0–100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

A 90-100	(«відмінно» за національною шкалою, A — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, творчо підійшов до виконання завдань, логічно побудував і професійно виконав усі завдання, надав додаткові варіанти за відповідними темами, крім того, брав участь та переміг (посів 1-3 місце) у міжнародних або усеукраїнських конкурсах та акціях, студентських олімпіадах чи наукових конференціях з дизайну.
B 82-89	(«добре» за національною шкалою, B — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.
C 75-81	(«добре» за національною шкалою, C — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.
D 64-74	(«задовільно» за національною шкалою, D — за шкалою ECTS) отримує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з переважною більшістю поставлених завдань або виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо).
E 60-63	(«задовільно» за національною шкалою, E — за шкалою ECTS) отримує студент, який в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота має багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо).
FX 35-59	(«незадовільно» за національною шкалою, FX — за шкалою ECTS) отримує студент, який не впорався із головними задачами дисципліни, тобто не опанував більшість тем практичного та теоретичного курсу, пропускав заняття без поважних причин, допустив значну кількість суттєвих помилок при виконанні завдань. Про відсутність належних знань свідчать незадовільні підсумки поточного перегляду. У цьому випадку для одержання оцінки потрібна значна додаткова робота по виконанню усіх завдань дисципліни відповідно програми курсу і повторна перездача.
F 1-34	(«незадовільно» за національною шкалою, F — за шкалою ECTS) отримує студент, який не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевітками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.

БОНУСИ

Максимальний бал за дисципліну (100) ставиться тільки якщо робота по відповідному завданню була прийнята на конкурс (міжнародний, або всеукраїнський), брала участь в олімпіаді, або мала практичне впровадження.

ТЕЗАУРУС

Анімаційний дизайн (англ. *Motion graphics*) — вид дизайнерської діяльності, результатом якої є створення відеопродукції засобами анімації (відео-кліпів, мультиплікаційних фільмів, телевізійних заставок тощо); заснований переважно на застосуванні комп'ютерних технологій, або на використанні класичних прийомів відеозйомки.

Анімаційний ролик — анімаційний відеопродукт, який, зазвичай, триває декілька хвилин і містить оригінальний відеоряд із закадровим озвученням. Головне призначення **А.р.** — це реклама і презентація товарів, послуг, проектних пропозицій тощо.

Відео (лат. *Video* — дивлюся, бачу) — 1) аудіовізуальний твір, записаний на фізичному носії за допомогою аналогових або цифрових технологій; 2) електронна технологія формування, запису, обробки, передачі, зберігання та відтворення аудіовізуальних сигналів.

Відеомонтаж, або **монтаж** — творчий і технічний процес у кінематографі, на телебаченні або звукозаписних студіях, що дозволяє в результаті з'єднання окремих фрагментів вихідних записів отримати єдиний, композиційно цілісний твір.

Візуалізація (лат. *Visualis* — зоровий) — загальна назва прийомів презентації проекту у зручному для зорового сприйняття вигляді; в комп'ютерній анімації передбачає точне моделювання об'єктів і детального відтворення задуму дизайнера.

Композиція (лат. *Compositio* — укладання, пов'язування, додавання, поєднання) — побудова структурних і художньо-пластичних сполучень (елементів) об'єкта з метою гармонізації його форми відповідно до проектного задуму.

Комп'ютерна анімація — вид анімації в якому рухомі зображення створюються за допомогою комп'ютерного устаткування і програмного забезпечення на екрані дисплея.

Концепція (англ. *Concept*) — сюжетний засіб, комплекс поглядів, пов'язаних між собою, що впливають один з іншого; провідний задум, система шляхів вирішення завдання.

Мультимедіа (англ. *Multimedia*, лат. *multum* — багато і *media, medium* — осередок, засоби) — взаємодія візуальних і аудіоефектів під управлінням інтерактивного програмного забезпечення з використанням сучасних технічних і програмних засобів, що об'єднують текст, звук, графіку, фото, відео в одному цифровому поданні.

Мультимедійний дизайн — вид проектно-художньої діяльності, спрямований на трансляцію візуальної інформації в інтерактивне середовище.

Режисерський сценарій — телевізійний еквівалент літературного сценарію, де «словами» є монтажні фрази, комбінації з трьох склесених планів: великого, середнього і загального. Основою структури режисерського сценарію телевізійної реклами є взаємозв'язок тексту і кадрів.

Розкадрування (англ. *Story-board*), або **Розкадровка** — представлення сценарію у вигляді послідовності кадрів. Є робочою схемою майбутнього фільму, що пропонує різні схеми, навіть малюнки, креслення, із зображенням кадрів, місця,

руху камери, а також вказівки щодо звуку (шуми, музика, голос за кадром, діалоги і т.ін.).

Література:

1. Бойчук А.В., Даниленко В.Я. Харьковская школа дизайна (Методические материалы. Дизайн-образование). – М.: ВНИИТЭ, 1990.
2. Губаль Богдан. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір: Навчальний посібник / за ред. проф. Є.А. Антоновича – Тернопіль: «ПЦ Матвей», 2011. – 240 с.
3. Кандинский В. Точка и линия на плоскости / В. Кандинский. — СПб.: Азбука классика, 2004. — 240 с.
4. Основные термины дизайна. Краткий справочник-словарь. – М.: ВНИИТЭ, 1989.
5. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие (конспект лекций) – М.: МЗ-Пресс, 2003. – 252 с.: ил.
6. Устин В. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е издание, уточненное и дополненное. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239 с.: ил.
7. Уорд Питер. Композиция кадра в кино и на телевидении. http://biblioteka.teatr-obraz.ru/files/file/Teoriya_kino/Ward_kompozishin.pdf (дата звернення: 2020)
8. Шлыкова, О. В. Мультимедийные технологии в рекламе: Поиски и новации М.: Мир, 2010. - 392 с.

Допоміжна

1. Голубева, О. Л. Основы композиции: Учеб. пособие / О. Голубева // 2-е изд. — М.: Изд. дом «Искусство», 2004. — 120 с: илл.
2. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие (конспект лекций) – М.: МЗ-Пресс, 2003. – 252 с.: ил.
3. Устин В. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е издание, уточненное и дополненное. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239 с.: ил.
4. Шевелев И.Ш. Принцип пропорции. – М.: Стройиздат, 1986.

15. Інформаційні ресурси:

1. Роботи студентів попередніх років.
Методичні альбоми.