

**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ**

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Графічний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	перший
Рік навчання:	3
Семестр:	5, 6
Вид дисципліни:	основна

ПРОЕКТУВАННЯ*Семестр 5.6 (2023- 2024)*

Викладач:	Пегахіна Ганна Іллівна
E-mail:	apegahina@gmail.com
Заняття:	за розкладом
Адреса:	KSADA, 3 корпус, кафедра мультимедійного дизайну
Телефон:	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисципліни «Основи композиції і проектної графіки», «Шрифт», «Проектування 2 курс».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою освоєння дисципліни "Проектування" є отримання студентами знань по сучасним концепціям проектування анімаційного і мультимедійного контенту, а також за основними художнім напрямками розвитку мультимедійного дизайну. Творче осмислення структур, компонування і архітектоніки роликів, художньої гармонії і взаємозв'язків. Розвиток уяви, фантазії, асоціативного, просторового і образного мислення. Вміння застосовувати отримані знання в сучасному концептуально-дизайнерському проектуванні. А так само вивчення існуючих тенденцій і ознайомлення з новими ідеями в області.

Задачою дисципліни «Проектування» є вміння застосовувати знання, отримані в результаті вивчення курсу, при розробці дизайн -концепції і проектуванні, збирати інформацію, застосовувати методи аналізу та синтезу, проводити критичну оцінку і виявляти позитивний досвід у вітчизняному і світовому проектуванні; синтезувати отриманні знання у візуальних рішеннях

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна спрямована на опанування студентами знань проектування, та вивчається протягом двох семестрів на 2-4му курсах МД (32 кредитів ECTS, 960 навчальних годин, з них на 3-му: аудиторні лекційні (0 години), практичні заняття (150 годин), самостійна робота (150 години). Структура дисципліни складається з 4-х модулів.

1 СЕМЕСТР:**1 МОДУЛЬ**

Завдання 1. Абстрактна анімація.

Завдання 2. Серія малих форм анімації.

2 МОДУЛЬ

Тема 3. Трейлер.

2 СЕМЕСТР:**1 МОДУЛЬ**

Завдання 1. Інфографіка.

Завдання 2. Реклама.

2 МОДУЛЬ

Тема 3. Створення концептуального проекту.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 5. Здатність працювати в команді.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.

ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ФК 1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ФК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

ФК 5. Здатність впроваджувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну у художньо-проектну діяльність.

ФК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

ФК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

ФК11. Здатність до планування та організації власної професійної діяльності, досягнення успіху у професійній кар'єрі, розробки та представлення візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіння підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

ФК 12. Здатність обирати і вміло застосовувати концептуальні методи та методики, інформаційні технології у пошуках образного вирішення об'єкту проектування, його графічної візуалізації і анімаційного представлення, вірно організовувати робочий процес, користуючись належними технічними засобами, володіти навичками підготовки електронних файлів до публікації в медіа-середовищах.

ФК 13. Здатність використовувати закономірності візуального сприйняття образу та шрифту для застосування в об'єктах мультимедійного дизайну.

ФК 15. Здатність до формування, розвитку та вираження авторського задуму, що відповідає поставленій задачі в сценарно-графічній розробці, виконання на високому професійному рівні анімаційні композиції в екранному форматі, створення оригінальних анімаційних роликів, оперування простором і рухом об'єктів.

ФК 22. Здатність використовувати теоретичні знання та практичні навички для розробки проєктів у віртуальній, доповненій та змішаній реальності; професійно ув'язувати реальний світ у реальному часі з інтерактивними цифровими зображеннями засобами сучасних технологій.

ФК 23. Здатність професійно використовувати сучасні інформаційні технології у різних сферах мультимедійного дизайну: ігрової індустрії, доповненої реальності, віртуального простору, фрактальної анімації, штучного інтелекту; створювати та використовувати анімовану візуалізацію фрактальних просторів із використанням художньо-естетичних навичок.

ФК 24. Здатність створювати мультимедійні дизайн-проекти, мистецькі образи культурно-масових заходів (виставкових експозицій, мультимедійних розважальних центрів, кіноконцертних комплексів, конференц-центрів, музейних інсталяцій).

Програмні результати навчання:

ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайн-проекту застосовувати теорію і методику дизайну, грамотно використовувати фахову термінологію мультимедійного дизайну.

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 7. Володіти образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу; аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення художньо-проектних вирішень в мультимедійних продуктах.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формулювати художньо-проектну концепцію.

ПРН 18. Застосовувати знання з композиції, розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 28. Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєктів у віртуальній, доповненій та змішаній реальності у межах проектних концепцій. Застосовувати інноваційні методи і технології роботи у різних сферах мультимедійного дизайну: ігровій індустрії, доповненій реальності, віртуальному простору, фрактальній анімації, штучному інтелекті.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст практичних занять здійснюються у вигляді виконання творчих проєктів в електронному вигляді. Програмою передбачається, що всі пропоновані 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.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Пегахіна Г. І. Методичний посібник “Проектування”: метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2024, 70 с.

Пегахіна Г. І. Додаток до методичного посібника “Завдання 1 семестр”

Пегахіна Г. І. Додаток до методичного посібника “Завдання 2 семестр”

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.

Посилання на групу в фб <https://www.facebook.com/groups/583404676992706>

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ, ОБЛАДНАННЯ І ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Комп'ютер або ноутбук з характеристиками достатніми для роботи з відео контентом. Можливе використання графічних планшетів, сканера та фотоапарата, для окремих видів робіт. Обов'язковою умовою для студента є виконання практичних завдань, передбачених курсом «Анімаційне проектування» на персональному комп'ютері. Передбачається володіння студентами пакетом Adobe (Adobe Creative Suite), а також іншими необхідними мультимедійними програмами. Обов'язковим є також доступ студента до мережі інтернет для роботи з навчальними матеріалами.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Skype за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.

2. На внутрішній Google Диск кафедри висилаються робочі файли з розширенням mp4, mov. Презентації – з розширенням pdf або jpg. Файли підписуються таким чином: *прізвище_назва завдання*.

3. Всі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: любов до «чистого» вектору, схильність до технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів (або Skype у випадку дистанційних занять). За необхідності студент має спросити дозволу покинути Skype.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних працях. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів. Також випадок буде розглянуто комісією з академічної доброчесності.

Корисні посилання:

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

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

РОЗКЛАД КУРСУ

№	Вид заняття	Теми	Годин	Завдання
Модуль 1				
1	Лекц./ практ.	<p>Тема 1. Абстрактна анімація - це галузь дизайну, де конструкція експрес-форми, кольору, руху та інші візуальні елементи для створення вражаючих та анімаційних секвенцій. Я можу допомогти тобі з процесом створення абстрактної анімації. Ось кілька кроків, які можна виконати:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визначте тему або концепцію: Почніть з вибору теми або концепції для своєї анімації. Це може бути щось абстрактне, таке як емоція, музика або просто геометричні форми. 2. Створи скетчі та сценарій: Намалюй або створи скетчі, які відображають твою ідею. Визнач розмір і формат анімації. Розглянь можливості рухів, переходи та ефекти. 3. Створи елементи анімації: Розроби графічні елементи, які використовують у своїй анімації. Це можуть бути форми, текстури, кольори або будь-які інші елементи, які відповідають вашій концепції. 4. Додай звуковий супровід: Розглянь можливість додати звуковий супровід до своєї анімації. Це може бути музика, звукові ефекти або навіть голосовий коментар. 5. Переглянь та вдосконали: Переглянь свою анімацію та зроби останні корекції. Зверни увагу на ритм, темп та загальну візуальну привабливість. 	20	<p>Завдання № 1. Відеолістівка "Абстрактна візуалізація", тривалістю не менше 20-30 секунд, виключаючи субтитри. Створення анімаційного ролика для передачі настрою та емоцій, за мотивами особистих вражень про якість явище, проміжок часу або подію, за допомогою обраних графічних засобів. Поставлене завдання: відновлення навичок після літніх канікул, навчання виразу емоцій та вражень в анімації невеликого формату. Засоби: скетчинг, колажування, векторна графіка, растрова графіка, 3D. Будь-який зручний для виконавця.</p>
2	Лекц. / практ.	<p>Тема 2. Створення концепту персонажа - це важлива частина процесу розробки персонажа для фільму, відеоігри, коміксів, анімації чи будь-якого іншого медіапроекту. Концепт персонажа розуміє його зовнішній вигляд, особливості, характеристики, мотивацію та інші важливі аспекти. Стікерпак - це набір графічних зображень, які можна використовувати для вірусної комунікації в повідомленнях, соціальних мережах або інших месенджерах. Вони включають різні зображення, предмети, символи або жартівливі оберти.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вибери тему: Визначте, яку тему або концепцію ти хотів би втілити у своєму стікерпаку. Це можуть бути тварини, їжа, емоції, вирази обличчя або що завгодно, що тобі подобається. 2. Розроби концепт: Створи дизайни своїх стікерів. Можна малювати вручну, використовувати графічні програми або навіть фотографувати реальні об'єкти. Важливо, щоб твої стікери були чіткі, виразні та привабливі. 3. Оформи стікерів: Застосуйте відповідні обробки до своїх зображень, щоб вони виглядали яскраво та привабливо. Додайте контури, кольори, текстури або будь-які ефекти, які підкреслюють їх стиль. 4. Зроби анімацію: Зроби анімацію к техніці яка відповідає твоєму задуму. Переконайтеся, що твої стікери мають відповідний формат і розмір для використання в месенджерах або соціальних мережах. Зазвичай вони повинні бути квадратні чи прямокутні з прозорим тлом. 5. Отримай фідбек. 	20	<p>Завдання № 2. Створення серії персонажів (від 5 до 10 шт), в загальному стилістичному полі, що виглядають як ансамбль, для використання в соцмережах, мобільних додатках або гейм індустрії. Завдання створити максимально опрацьованого персонажа в різних іпостасях або серію персонажів, з докладною кінематикою і нюансировкой деталей. Графічні засоби варіативні, можливість використовувати 2D і 3D графіку. При використанні 2D графіки бажана покадрава анімація. Мета навчитися дотримуватися загальної стилістики для серії об'єктів, опрацьовувати персонажа до ідеального стану, вміти створювати ефектні анімовані об'єкти. Виконання, набір картинок у форматі Giff</p> <p>Модульний перегляд.</p>
Модуль 2				
3	Лекц./ практ.	<p>Тема 3. Створення анімованого буктрейлера - це чудовий спосіб привернути увагу до книжки і зацікавити читачів. Ось кілька кроків, які можна виконати при створенні анімованого буктрейлера</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визначте ціль та повідомлення: Розумій, що саме ти хочеш 		<p>Завдання № 3. Буктрейлер. Буктрейлер це короткий відеоролик, що розповідає в довільній художній формі</p>

		<p>передати аудиторії за допомогою анімованого буктрейлера. Чи хочеш ти зацікавити їх сюжетом, показати ключові моменти книжки або передати атмосферу і настрої?</p> <p>2. Розроби сценарій: Створи сценарій, який показує основні елементи книжки та її сюжет. Визначте, які моменти ви хочете включити в анімацію і як їх організувати в логічну послідовність.</p> <p>3. Створи графічні матеріали: Розробки зображень, стилю та графіки, які будуть використані в буктрейлері. Вони повинні відображати ключові моменти книжки і бути привабливими для глядачів.</p> <p>4. Вибір анімаційного стилю: Визначте, який стиль анімації підходить найкраще для вашої книжки. Це може бути 2D-анімація, 3D-моделювання, стоп-моушн або будь-який інший стиль, який найкраще виражає сюжет і атмосферу книжки.</p> <p>5. Анімуй: використовуйте анімаційні програми або інструменти, щоб анімувати свої графічні матеріали. Створюй рух, переходи між сценами та ефектами, щоб зробити буктрейлер живим та захоплюючим.</p> <p>6. Додай звуковий супровід: Використовуй музику, звукові ефекти або навіть голосовий коментар, щоб підкреслити настрої і емоції, які ти хочеш передати через буктрейлер.</p> <p>7. Змонтуй: Після завершення анімації і звукового супроводу змонтуй все разом в одне відео. Забезпечтеся, що відео має гарний темп, логічну послідовність і привабливий дизайн.</p> <p>8. Поширюй: Розмістіть свій анімований буктрейлер на різних медіа-платформах, таких як YouTube, соціальні мережі, веб-сайти, книжки або блоги. Поширюй його серед своєї аудиторії, а також звертайся до книжкових блогерів та інших впливових осіб, які можуть допомогти вам розповісти буктрейлер. Не забувай, що створення анімованого буктрейлера - це творчий процес, який потребує часу та витрат. Працюй над кожним кроком з уважністю та дбайливістю, щоб створити</p>	<p>про будь-яку книгу. Мета таких роликів - реклама свіжих книг і пропаганда читання, привернення уваги до книг за допомогою візуальних засобів, характерних для трейлерів до кінофільмів. Такі ролики знімають як до сучасних книг, так і до книг, які стали літературною класикою. Більшість буктрейлер викладається на популярні відеохостінги, що сприяє їх активному поширенню в мережі Інтернет. Тривалістю не менше 30, але не більше 60 секунд, виключаючи субтитри. Створення анімаційного ролика, для поширення інформації серед старших школярів і молоді, освіти і популяризації книг і культури в сучасному суспільстві. Поставлена задача: створення ролика рекламує літературний твір, по засобом донесення до глядача короткої інформації про зміст, біографії або культурних традицій. Засоби: скетчинга, колажування, векторна графіка, растрово графіка, 3D. Будь-який зручний для виконавця.</p>
Модуль 2			
4	Лекц./ практ.	<p>Тема 4. Анімована інфографіка - це графічне зображення, яке створює в собі анімацію та інформаційні елементи для передачі складних даних або концепцій. Вона дозволяє візуалізувати інформацію в цікавий та зрозумілий спосіб, залучаючи увагу глядачів та покращуючи сприйняття матеріалу. Ось кілька кроків, які можна виконати для створення анімованої інфографіки:</p> <p>1. Визнач ціль та аудиторію: Розумій, яку інформацію ти хочеш передати та кому вона призначена. Це допоможе вам розробити основні пункти, які потрібно включити в інфографіку, а також вибрати відповідний стиль і колір.</p> <p>2. Зібери та організуй дані: Збери всю необхідну інформацію та організуй її в логічну послідовність. Розділили дані по категоріях та підготували їх для візуалізації.</p> <p>3. Створи дизайн: Розроби дизайн інфографіки, включаючи фон, кольори, шрифти та заголовки. Врахуй, що дизайн повинен бути привабливим та легким для сприйняття.</p> <p>4. Використовуйте анімацію: Визначте, які елементи інфографіки хочете анімувати. Це можуть бути рухомі діаграми, графіки, стрілки, іконки або будь-які інші елементи, які максимально покращують сприйняття інформації.</p> <p>5. Додайте звуковий супровід: Використовуйте аудіо ефекти, музику або голосовий коментар, щоб підкреслити ключові моменти інфографіки. Звуковий супровід може допомогти залучити увагу глядачів та зробити інформацію більш</p>	<p>Завдання № 4.</p> <p>Інфографіка - це графічне представлення складної інформації. Вона необхідна, коли складні дані потрібно доступно викласти широкій аудиторії. Завдання - навчитися створювати анімовану інфографіку. Сгенерувати лаконічний і доступний для цільової аудиторії контент, за допомогою засобів художественного вираження обраних вами засобів. Інфографіка на вільну тему, обрану студентом. Ролик не менше 30 секунд. Головні цілі створення рекламного ролика: Розкрити обрану тему, найбільш доступно споживачеві, знайти власну стилістику, зробити роботу якісно і акуратно. Скласти</p>

		<p>запам'ятованою.</p> <p>6. Анімуй та монтуй: використовуйте анімаційні програми або інструменти, щоб анімувати елементи інфографіки та разом змонтувати все в одному відео. Переконайтесь, що анімація плавна та легко читається.</p> <p>7. Поширюй: Розмістіть свою анімовану інфографіку на різних платформах, таких як соціальні мережі, веб-сайти чи презентації. Поширюй її серед своєї цільової аудиторії та залучай їх до взаємодії з інформацією.</p> <p>Не забувай, що успішна анімована інфографіка - це результат остаточного планування, дизайну та анімації. Працюйте над кожним етапом з увагою до деталей, щоб зробити інфографіку привабливою та легко зрозумілою для аудиторії.</p>		<p>правильний алгоритм, і тимчасову лінію, щоб полегшити сприйняття продукту. Робити грамотний вступ і фінал. Потрібно щоб те що відбувається на екрані максимально пояснювало взяту тему, даючи максимально виразний і просвітний характер, при мінімальній кількості текстів і візуальних ефектів.</p>
5	Лекц./ практ.	<p>Тема 5.</p> <p>Створення науково-фантастичного анімованого ролика про інший всесвіт може бути захоплюючим та творчим процесом. Ось кілька кроків, які можна виконати для створення такого ролика:</p> <p>1. Розроби сюжет та світ: Придумай захопливу історію, яка відбувається в іншому всесвіті. Розроби основні персонажі, локації та правила цього світу. Визнач, які елементи науки та фантастики будуть присутні, і як вони впливають на сюжет.</p> <p>2. Створи дизайн персонажів та локацій: створи унікальний вигляд персонажів та локацій, які відповідають стилю та настрою вашого ролика. Використовуйте яскраві кольори, цікаві форми та деталізацію, щоб створити візуально привабливий світ.</p> <p>3. Використовуйте анімацію: Використовуйте анімаційні програми або інструменти, щоб анімувати персонажів, об'єкти та рухи у світі. Додайте рухливі ефекти, спеціально перевірені елементи та інші деталі, щоб зробити світ живим та реалістичним.</p> <p>4. Створи звуковий супровід: Додай музику, звукові ефекти та голосовий коментар, щоб створити належну атмосферу та підкреслити ключові моменти ролика. Використовуйте звук, щоб передати настрій, емоції та додаткову інформацію, яка підсилює історію.</p> <p>5. Монтуй та редагуй: Змонтуй анімацію, зображення та звуковий супровід разом, щоб створити готовий ролик. Впевніться, що монтаж є плавним, переходячи між сценами логічними, а загальна структура ролика зберігає цілісність історії.</p> <p>6. Поширюй: Розмістіть свій анімований ролик на різних медіа-платформах, таких як YouTube, соціальні мережі або власний веб-сайт. Поширюй його серед своєї цільової аудиторії та залучай їх до дивування та захоплення світом, який ти створив.</p> <p>Не забувай, що створення науково-фантастичного анімованого ролика - це творчий процес, який потребує багато часу та зусиль. Працюй над кожним етапом з увагою до деталей, щоб створити захоплюючий та захоплюючий світ, який залишить глядачів у захопленні.</p>		<p>Завдання № 5.</p> <p>Створення творчого проекту на тему «Світ зі зміненими характеристиками», Завдання на тему фантастичного світу, населеного незвичайними істотами або має незвичні для Землі фізичні характеристики. Візуальний ряд вимагає чіткого логічного опрацювання, розробки персонажів і загального антуражу. Так як завдання творче то акцент робимо на опрацювання фонів, розробку локацій і аргументацію графічного ряду персонажів. Мета: розвинути у студентів креативне мислення, розкряпастити бачення, розширити межі реальності. Дозволити зобразити власні фантазії і реалізувати їх при допомозі засобів графічного вираження. ролик від 30 до 60 секунд. Звуковий супровід обов'язково. Для звукового супроводу використовувати безкоштовну або згенеровану композицію.</p>
		<p>Тема 6. Анімована реклама - це форма реклами, яка використовує анімацію та графіку для привертання уваги та передачі повідомлення цільовій аудиторії. Вона може бути ефективним інструментом для надання продукту чи послуги, що дозволяє використовувати креативність та візуальні ефекти для створення вражень та запам'ятованості. Ось кілька кроків, які можна виконати для створення анімованої реклами:</p> <p>1. Визнач ціль та повідомлення: Розумій, що саме ти хочеш передати аудиторії за допомогою анімованої реклами. Визнач, який продукт або послугу ти просуєш, яку інформацію варто</p>		<p>Завдання № 6.</p> <p>Реклама.</p> <p>Свірусної реклами. Вірусний маркетинг - це методи поширення реклами, спрямовані на те, щоб інформацією про бренд ділилися самі споживачі. Така реклама називається вірусною, тому що поширюється в геометричній</p>

	<p>оцінити та які переваги це має передати.</p> <p>2. Розроби сценарій: Створи сценарій, який відображає ключові моменти та інформацію, яку ти хочеш передати в рекламі. Відомості, які елементи графіки та анімації можна використовувати для підкреслення повідомлення та привертання уваги.</p> <p>3. Створи графічні матеріали: Розроби видимі елементи, які будуть використані в анімованій рекламі. Вони повинні бути привабливими, легкими для сприйняття та відповідати бренду або продукту що рекламується.</p> <p>4. Використовуйте анімацію та рух: використовуйте анімаційні програми або інструменти для створення рухомих ефектів та анімації для графічних елементів. Це можуть бути переходи, зміна розміру, рухомі об'єкти або будь-які інші ефекти, які допомагають привернути увагу та підкреслити повідомлення реклами.</p> <p>5. Додай звуковий супровід: Додай музику, звукові ефекти або голосовий коментар, щоб створити належну атмосферу та підкреслити повідомлення реклами. Звуковий супровід може додати емоційну складову до реклами та зробити її більш запам'ятованою.</p> <p>6. Збери та монтуй: Збери всі графічні елементи, анімацію та звуковий супровід разом, щоб створити готову анімовану рекламу. Переконайтеся, що монтаж є плавним, переході логічними та загальна структура реклами зберігає цілість та легко читається.</p> <p>7. Поширюй: Розмістіть свою анімовану рекламу на різних платформах, таких як соціальні мережі, веб-сайти або телевізійні канали. Залучайте свою цільову аудиторію до перегляду та викликайте їх інтерес до продукту або послуги.</p> <p>Не забувай, що успішно анімована реклама - це результат креативності, дизайну та вміння передати повідомлення відповідним способом. Працюйте над кожним етапом з увагою до деталей, щоб створити захоплюючу та ефективну рекламу, яка залучить увагу та запам'ятовування аудиторії.</p>	<p>прогресії, як епідемія - від одного «переносника» відразу до багатьох. Створення ролика має на меті просування продукту, об'єктного середовища, явища або події з метою ознайомлення з ним як умога більшої кількості споживачів. Графічні та візуальні засоби, комп'ютерна анімація, фото відео матеріали, колажировані стопмоушн і тд. Мета створення ролика: навчитися просувати товари і послуги в певному секторі заданому замовником. Робити нестандартний контент для поширення в соціальних мережах, відеохабах і телебачення.</p>
--	---	---

ВИМОГИ ДО ЗНАНЬ, УМІНЬ ТА НАВИЧОК

Проектування в мультимедійному ролику включає розробку концепції, алгоритму структури ролика, візуалізацію, аудіо та відеомонтаж, а також роботу з ефектами та анімацією. Основні етапи проектування в мультимедійному ролику включають наступне:

1. Розробка концепції: Першим кроком є розробка концепції, визначення цілей та повідомлення ролика. Важливо зрозуміти, для кого призначений ролик, яку аудиторію ви хочете залучити, а яку емоційну реакцію ви хочете отримати.
2. Структурування алгоритму: Наступним кроком є написання алгоритму, який вибирає порядок сцени, діалогів та повідомлень, які будуть передаватися в ролик. Алгоритм допоможе вам організувати ідеї та структурувати вміст вашого ролика.
3. Візуалізація: Після написання скрипту ви можете розпочати візуалізацію ролика. Це може включати створення макетів, сценаріїв, графічних елементів, стилістики та кольорової палітри. Важливо отримати видиму привабливість та зручність сприйняття контенту.
4. Аудіо та відеомонтаж: Після візуалізації ви можете почати монтаж аудіо та відео. Це включає вибір відповідного музичного супроводу, голосового супроводу та звукових ефектів. Ви також можете розробити анімацію, переходи та інші видимі ефекти.
5. Робота з ефектами та анімацією(постпрадакшен): Додавання ефектів та анімації можна покращити візуальний ефект вашого ролика. Ви можете використовувати спеціальні ефекти,

переходи, рухомі графічні елементи, 3D-анімацію та інші засоби, щоб зробити ваш ролик цікавим і захоплюючим.

6. Тестування та налагодження: після завершення монтажу та додавання ефектів важливо протестувати ролик на різних пристроях і платформах, щоб переконатися, що він працює належним чином і виглядає ефективно. Ви також можете зібрати фідбек від тестових глядачів, щоб зрозуміти, як вони сприймають ваш ролик та чи досягає він запланованої мети.

7. Публікація та просування: Після завершення всіх етапів проектування ви можете опублікувати свій мультимедійний ролик на платформах, таких як YouTube, Vimeo або ваш веб-сайт. Важливо також використовувати маркетингові стратегії для просування своїх роликів, таких як соціальні медіа, реклама або співпраця з іншими впливовими особами.

Проектування в мультимедійному роликуну вимагає креативності, технічних навичок та глибокого розуміння цільової аудиторії. Важливо планувати, працювати та налагоджувати ролик, щоб досягти бажаного ефекту та залучити глядачів.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

1 семестр

авдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	Абстрактна анімація	Поточний контроль	0–30
Етап № 2	Серія малих форм анімації	Поточний контроль	0–30
Етап № 3	Трейлер	Поточний контроль	0–40
	Екзаменаційний перегляд	Екзам. перегляд	0
	Всього за 5 (осінній) семестр		100

2 семестр

авдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	Інфографіка	Поточний контроль	0–40
Етап № 2	Концептуальна робота	Поточний контроль	0–30
Етап № 3	Реклама	Поточний контроль	0–30
	Екзаменаційний перегляд	Екзам. перегляд	0
	Всього за 6 (весінній) семестр		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

A-	8	35– 37	47– 49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок.
B	5– 7	32– 34	45– 48	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
C	4	30– 33	41– 44	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
D	2– 3	28– 32	34– 39	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням побудови конструкцій.
E	1	27– 29	32– 33	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо), проблеми з розумінням побудови конструкцій, присутні ознаки недоброчесної роботи.
FX	0	0	0	Пропуск поточного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

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

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	А	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	В		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	С				

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

- а) участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
- б) участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
- в) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Лескі К. Креативність як штурм. Видавництво: ArtHuss, 2021, ISBN: 978–617–8025–09–0, 144 ст.

Петерсон Б. У пошуках кольору. Видавництво: Манн, Иванов и Фербер, 2019, ISBN: 978–5–00117–718–0, 144 ст.

Синєпулова Н. Композиція: Тотальний контроль. Видавництво: ArtHuss, 2019, ISBN: 978–617–7799–26–8, 240 ст.

Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Видавництво: ArtHuss, 2022, ISBN: 978–617–8025–39–7, 256 ст.

Іттен Й. «Наука дизайну та форми», Видавництво: ArtHuss, 2021, ISBN: 978-617-8025-02-1, 136 ст.

Томас Ф., Джонстон О., «Ілюзія життя», 1995, Disney, 382 ст.

Вільямс Р. «Набір для виживання аніматора», Видавництво: Форс, 2021, SBN: 978-966-993-787-2, 392 ст

Лайош Е., «Мистецтво драматургії», Видавництво: Альпина Паблишер, 2020 ISBN 978-5-00139-227-9, 430 ст.

Сегер Л. «Як хороший сценарій зробити великим», Видавництво: Глобус, 2011, ISBN: 978-5-00117-690-9, 320 ст.

Квавцов М. «Історія анімації», Видавництво: ArtHuss, 2019, ISBN: 978-617-7799-24-4, 192 ст.