



МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

БАКАЛАВРИ 2024

Кваліфікаційні
роботи студентів
факультету
«ДИЗАЙН»

на здобуття СВО «Бакалавр»
спеціальність 022 «Дизайн»

- індастріал дизайн
- графічний дизайн
- мультимедійний дизайн

БАКАЛАВРИ 2024

Кваліфікаційні
роботи студентів
факультету «ДИЗАЙН»
кафедри

«Графічний дизайн»

ОПП «Графічний дизайн»

2024 року на здобуття

СВО «Бакалавр»

(спеціальність 022 «Дизайн»)

ЗМІСТ

	СТУДЕНТ	ТЕМА	КЕРІВНИК
4	Валерія БЕРЕГОВА	Дизайн елементів айдентики карткової гри «Жабокіт»	викл. Дар'я Балашова
6	Єлизавета ГУСЄВА	ДИЗАЙН ТВОРЧОГО ЩОДЕННИКА “ДЕСЬ ЯК І Я”	викл. Дар'я Балашова
8	Дар'я ДАВИДЕНКО	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ DÀRITERIÀ	доц. Тетяна Іваненко
10	Катерина ДУБРОВА	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ REVIVAL	доц. Тетяна Іваненко
12	Ярослав КАМІНСЬКИЙ	ДИЗАЙН ВЕБСАЙТУ ОЛЕГА ВЕКЛЕНКА “ЛІНІЯ ЖИТТЯ”	викл. Дар'я Балашова
14	Тетяна КОНДРАТЮК	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ COLUM	доц. Тетяна Іваненко
16	Діана КОСОЛАПОВА	ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ТА ВЕБСАЙТУ ФІРМИ ORKOS	проф. Олег Векленко
18	Марія КРАВЧЕНКО	ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД БРЕНДУ ОДЯГУ	викл. Дар'я Балашова
20	Катерина КУХАРЄВА	ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ДЛЯ ВОЛОНТЕРСЬКОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ “UKRAINE IN DNA”	викл. Дар'я Балашова
22	Ольга ЛИСЕНКО	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІДЦИФРОВОГО ШРИФТУ CIRCINO	доц.Тетяна Іваненко
24	Анастасія МЕДВЕДЄВА	ДИЗАЙН ВИДАННЯ “LILA MAGAZINE” ДЛЯ СПІЛЬНОТИ “EXPRESSIVE ARTS WITHOUT BORDERS”	викл. Дар'я Балашова
26	Тетяна НЕВЯРОВСЬКА	ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ДЛЯ ЮРИДИЧНОЇ КЛІНІКИ “КВОРУМ”	канд. мист-ва, Анна Макарова
28	Вікторія САВЕЛЬЄВА	ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ПРИТУЛКУ ДЛЯ ТВАРИН «TACIPO»	проф. Олег Векленко
30	Анастасія РОМАНЕНКО	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ «HILDESIA»	доц. Тетяна Іваненко
32	Анна ХАРТІ	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ШРИФТУ ЕСЛАМОТ	доц. Тетяна Іваненко
34	Людмила ЦАРЕНКО	ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ ETNIK ЗА УКРАЇНСЬКИМИ ЕТНІЧНИМИ МОТИВАМИ	доц. Тетяна Іваненко

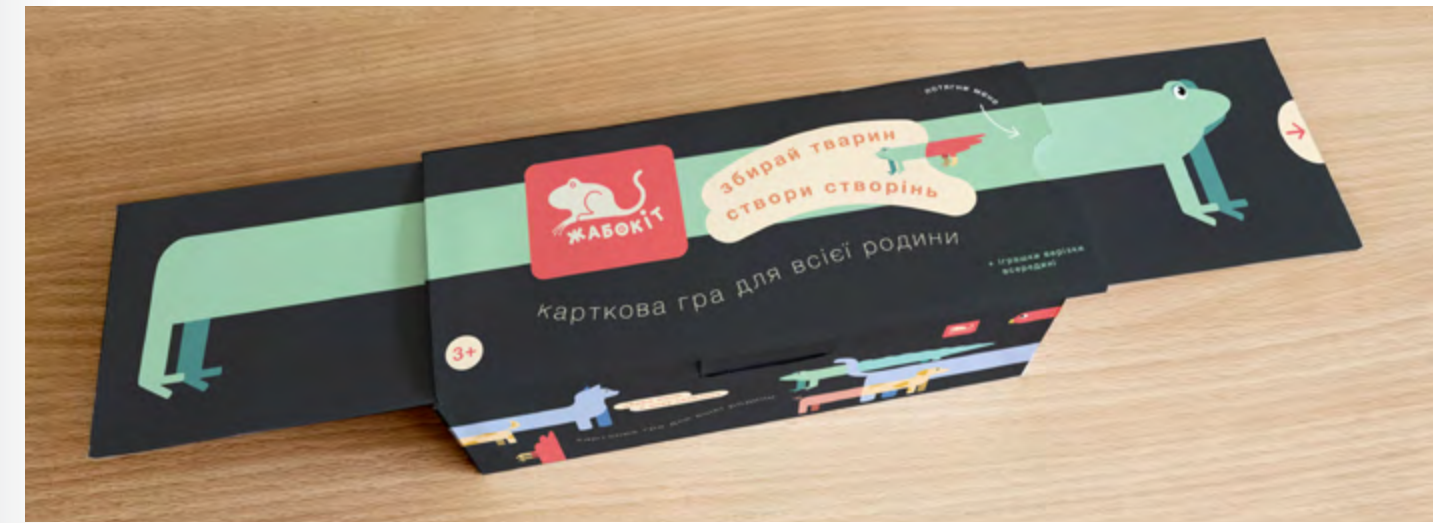


Валерія БЕРЕГОВА

Керівник:
викл. кафедри
графічного дизайну
Дар'я Балашова

ДИЗАЙН ЕЛЕМЕНТІВ АЙДЕНТИКИ КАРТКОВОЇ ГРИ «ЖАБОКІТ»

«Жабокіт» — це настільна дитяча розвиваюча гра, головним елементом якої є картки із зображенням половинок тварин. Сенс гри полягає у складанні цих карток для утворення нових істот. Провідною ідеєю «Жабокота» є розвиток фантазії та грайливості, саме тому існує велике різноманіття варіантів гри, і користувачі можуть вигадувати нові правила. Стилiзовані зображення тварин на контрастному темному фоні легко сприймаються наймолодшими гравцями завдяки збереженню основних ознак тварин. Завдяки висувним рухомих елементам пакування, воно виконує не лише захисну функцію, а і є повноцінною складовою ігрового процесу, що підкреслює головну цінність «Жабокота» — перетворення всього на гру. Також, методами паперопластики було зроблено картки-загадки з вистрибуючими на перший план тваринками.





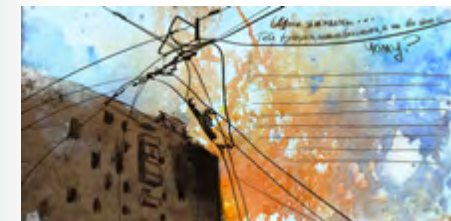
Єлизавета ГУСЕВА

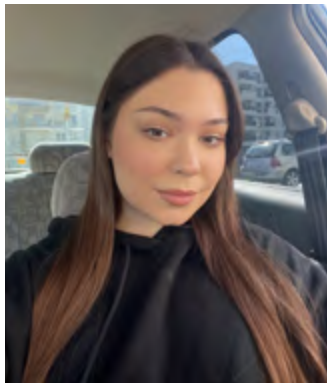
Керівник:
викл. кафедри графічного
дизайну Балашова Дар'я

ДИЗАЙН ТВОРЧОГО ЩОДЕННИКА “ДЕСЬ ЯК І Я”

Мета проекту полягала у створенні зіну для молодих українців, які через війну відчують складнощі з пошуками власного ідентичного “я” та здійснити передачу індивідуального досвіду через особисті рефлексії. «Деся як і я» має велику актуальність, особливо у контексті сучасної ситуації, коли світ знову стикається з невизначеністю, кризами та конфліктами.

Щоденник, що висвітлить моменти дорослішання під час війни, може стати історичною аналогією до багатьох сучасних ситуацій, коли молодим людям доводиться швидко дорослішати та шукати своє місце в хаосі. Він може стати символом внутрішньої сили та надії, які допомагають українцям подолати труднощі та знайти сенс у важкі часи. Це не лише підкреслить важливість підтримки та спільності, але й нагадає глядачам про те, наскільки важливо залишатися вірними собі та своїм цінностям у будь-яких обставинах.





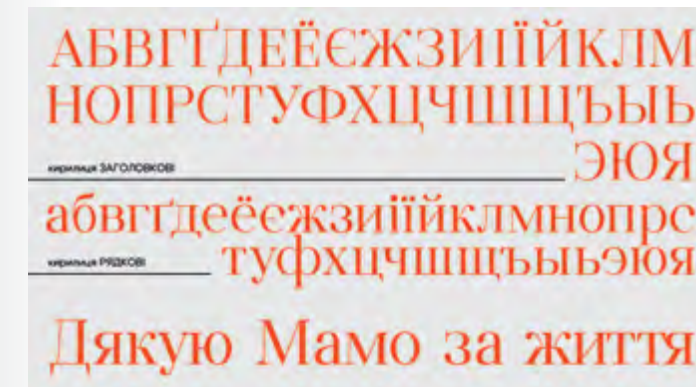
Дар'я ДАВИДЕНКО

Керівник:
к.м., ст. викл. кафедри
графічного дизайну
Тетяна Іваненко

ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ DÀRITERIÀ

Розроблено концепцію створення цифрового акцидентного шрифту типу антиква з рекламним супроводом для готельно-ресторанного бізнесу. Шрифт "Dàriterià" відрізняється своєю історією, натхненною магічними подіями, коханням та пристрастю, створюючи унікальний і запам'ятовуваний образ для бренду закладу.

Проект спрямований на створення ексклюзивного шрифту типу антиква, орієнтованого на готельно-ресторанний сектор. Шрифт поєднує естетику сучасної акцидентної антикви (з засічками) з витонченим графічним дизайном та стилістичними рішеннями, які підкреслюють унікальність бізнесу та привертають увагу потенційних клієнтів.





Катерина ДУБРОВА

Керівник:
доцент, канд. мист.
Іваненко Тетяна
Олександрівна

ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ REVIVAL

В реаліях сьогодення, нагальною проблемою в українському дизайні є брак задовільної кількості шрифтів різних типів та гарнітур, які б підтримували кирилицю та містили графеми, що є вживаними в українській мові. Після початку повномасштабної війни у суспільстві постав запит на українськість в усьому. Зараз, коли світ відкриває для себе українську культуру, українці також активно розглядають та визначають її для самих себе. Типографіка — невіддільна частина візуальної культури, тож шрифти набули функції заявляти про Україну, показувати свою ідентичність. Створення дизайну нової шрифтової гарнітури дасть можливість дизайнерам урізноманітнити роботи шляхом використання текстового шрифту, який має ознаки антикви старого стилю. Помірний контраст штрихів та збільшена апертура знаків сприяє зручності читання шрифту, а нахил вісі овалів та плавні серифи із вигином відсилають до старих рукописів.





Ярослав КАМІНСЬКИЙ

Керівник:
викладач ХДАДМ
Дар'я Балашова

ДИЗАЙН ВЕБСАЙТУ ОЛЕГА ВЕКЛЕНКА “ЛІНІЯ ЖИТТЯ”

У сучасному світі існують проблеми з позиціонуванням українського дизайну і художників на світовому ринку. Це пов'язано з тим, що Україна - молода держава, яка протягом багатьох років була культурно прихована в тіні своїх сусідів. Зараз, коли наша держава формує свій імідж на світовій арені, висвітлення діяльності українських діячів культури є необхідним кроком. Особливо важливо це робити на внутрішньому ринку, де більшість українців не знають про своїх митців. Найкращий спосіб зробити це - просування в інтернеті. Таким чином, проєкт “Лінія життя” має стати частинкою великого шляху по просуванню українських митців для сучасної внутрішньої аудиторії, яка звикла споживати іноземний контент та малообізнана в рідній культурі.

Основна ідея сайту Олега Векленка полягає у висвітленні його життєвого шляху, що має передати візуальна мова проєкту. Оскільки сайт має занурити користувача в цілу історію творчої людини та викликати відповідні асоціації із нею, дизайн було ретельно продумано для інтуїтивності. Олег Векленко асоціює себе із творчим хаосом, тому це має бути передано користувачу через співвідношення головних та другорядних елементів, елементи айдентики та акценти на працях художника. Дизайн сайту забезпечить користувачу повне занурення в атмосферу історичності та творчості українського митця.



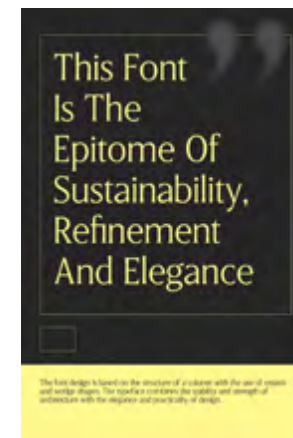


Тетяна КОНДРАТЮК

Керівник:
кандидат
мистецтвознавства,
доцент Іваненко Т. О.

ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ COLUM

Концепція проєкту передбачає рівноширинний шрифт з невеликим контрастом та витягнутою формою, що в свою чергу буде нагадувати колони. Головний характер шрифту визначається основним штрихом та серифами, які своєю формою нагадують фуст, тобто стовбур колони, маючи в своїй основі ентазис та загострені форми серифів. Шрифт характеризується поєднанням додаткових клиноподібних штрихів з основним, який має форму ентазису в будові. Форма основного штриху на початку мала пряму побудову, без плавних переходів, згодом було прийнято рішення додати ентазис в будову, що в свою чергу придало шрифту елегантності та впевненості. Зазвичай ентазис застосовують як потовщення в основі колони для усунення оптичних спотворень та надання міцності формі, проте в даному шрифті використовується протилежна форма ентазису, коли середина штриху має меншу товщину за верхні та нижні форми. Серифи натомість мають загострені, проте плавні форми, надаючи знакам впевненості та могутності. Знаковий склад проєкту включає базову латиницю та кирилицю, розширену латиницю та кирилицю, знаки пунктуації, цифри, лігатури, альтернативні гліфи. Шрифт, що передає силу та мужність українського народу, може сприяти поглибленню інтересу до українського дизайну на світовому рівні, підвищуючи інтерес до української культури та творчості загалом. Розробка нових українських шрифтів розвиває вітчизняний дизайн, впливає на імідж держави та спонукає до використання.





Діана КОСОЛАПОВА

Керівник:
проф. кафедри
графічного дизайну
Олег Векленко

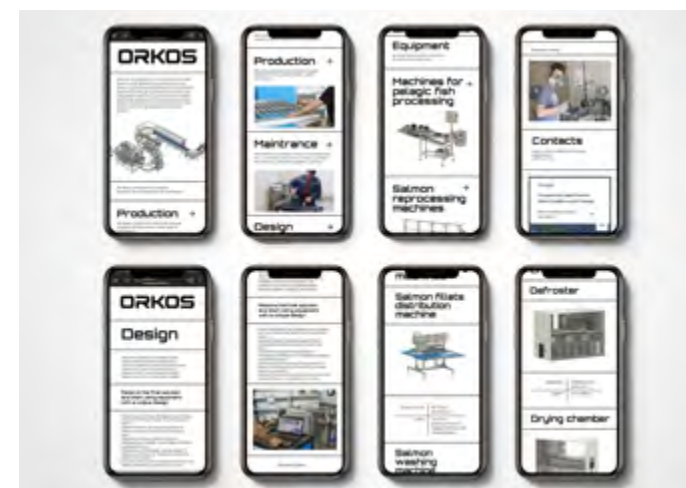
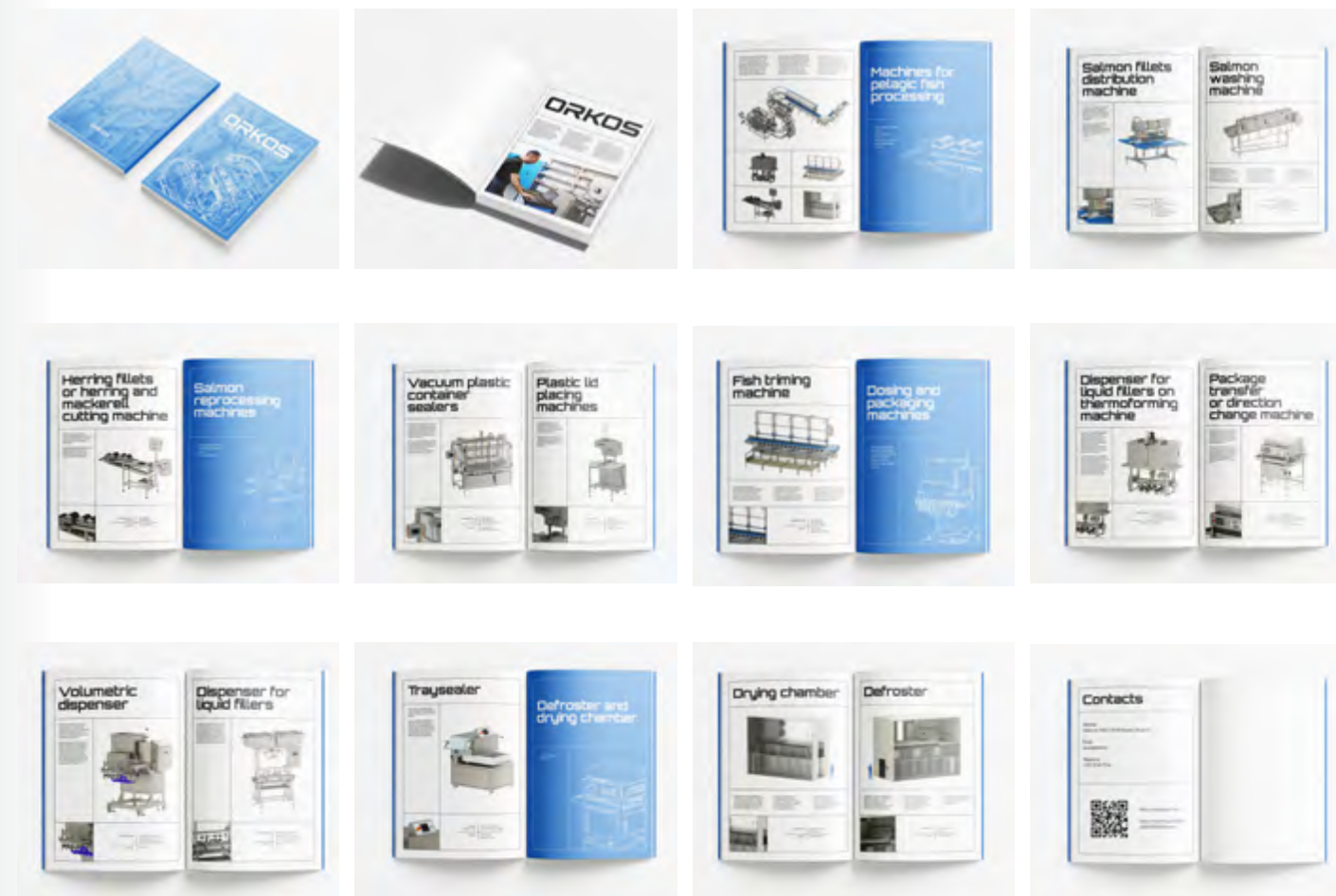
ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ТА ВЕБСАЙТУ ФІРМИ ORKOS

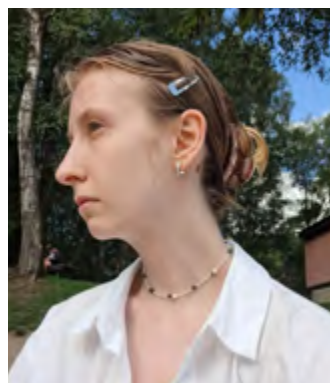
Актуальність кваліфікаційної роботи зумовлена зростанням конкуренції у сфері промислового виробництва та необхідністю виділити компанію серед конкурентів. Основним завданням проєкту було створення впізнаваної айдентики та вебсайту для фірми ORKOS.

Концепція: Мінімалістичність, структурованість та адаптивність дизайну. Максимальна інформативність і мінімум графічних елементів.

The relevance of qualification work is determined by the growth of competition in the field of industrial production and the need to distinguish the company from competitors. The main task of the project was to create a recognizable identity and website for ORKOS. Concept: Minimalism, structure and adaptability of the design. Maximum informativeness and a minimum of graphic elements.

ORKOS





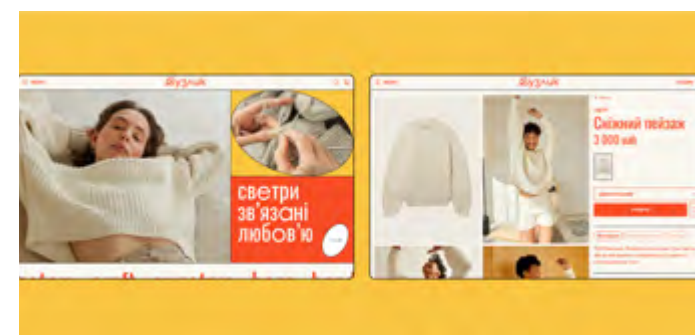
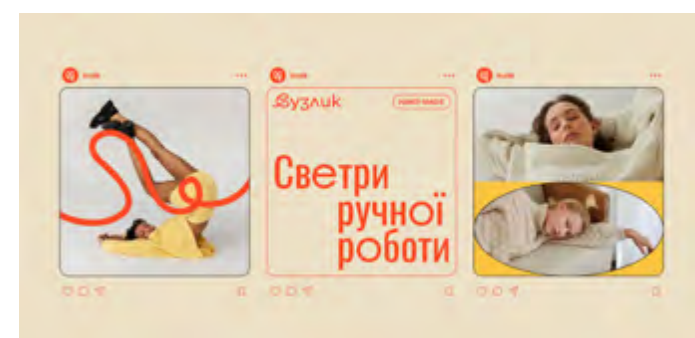
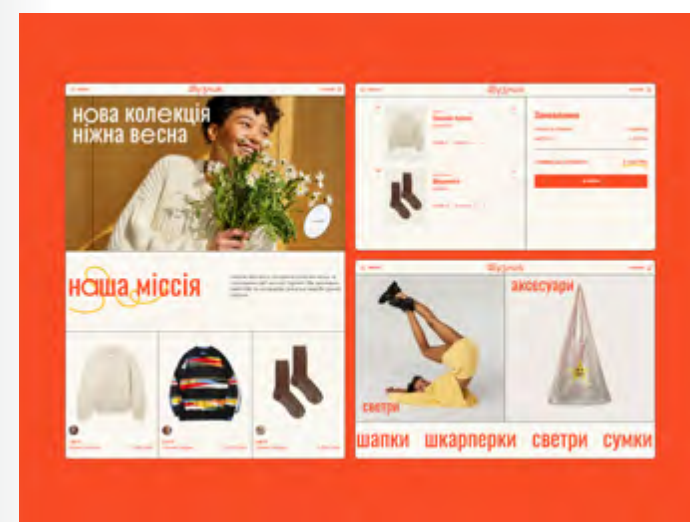
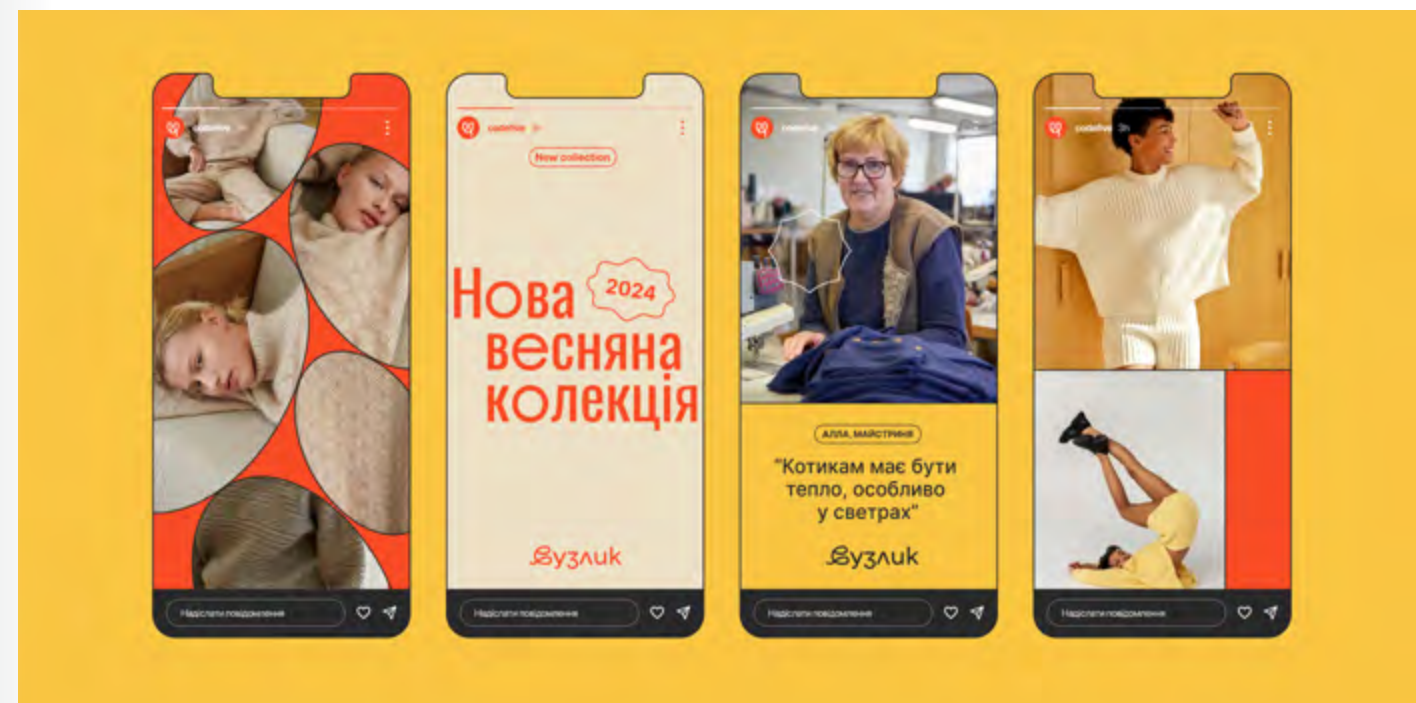
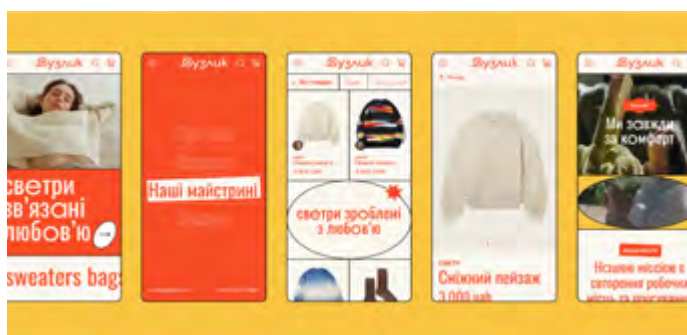
Марія КРАВЧЕНКО

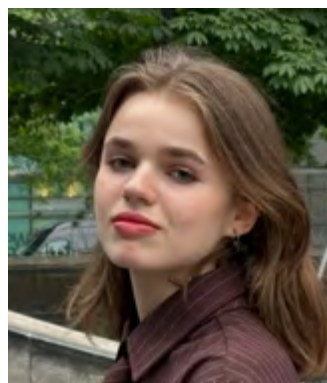
Керівник:
викл. кафедри графічного
дизайну
Дар'я Балашова
доцент конс. Наталя
Більдер

ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД БРЕНДУ ОДЯГУ

У роботі визначено наступні особливості створення айдентики та рекламного супроводу для бренду одягу: необхідність комплексного підходу до розробки та втілення елементів дизайну, врахування соціальної місії та розвиток ринку українських виробників.

На основі проведених досліджень щодо дизайну брендів одягу, було розроблено проєктну пропозицію для торговельної марки «Вузлик». Концепція базується на соціальній місії компанії, що вирізняє торговельну марку на ринку. Елементи візуальної комунікації відповідають заданій графічній мові та створюють відчуття грайливості, сучасності та яскравості компанії, що допомагає впізнаваності та майбутньому допоможе впізнаваності торговельної марки та здобуттю статусу бренду.





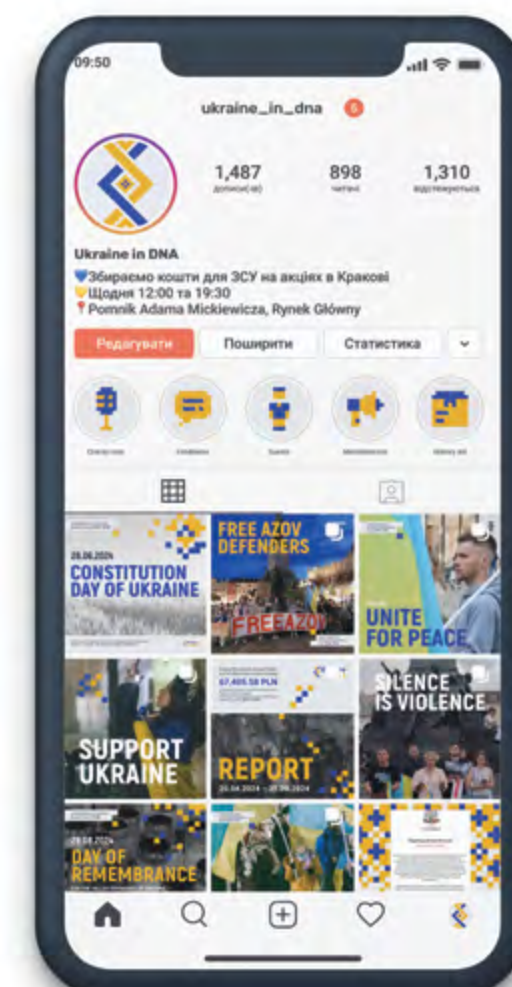
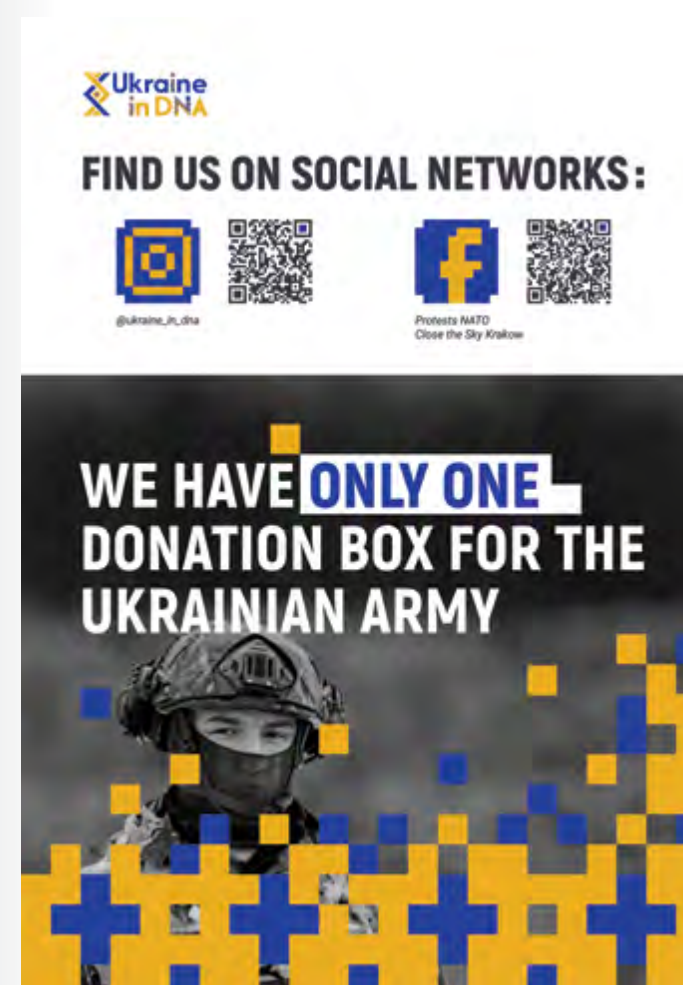
Катерина КУХАРЧУК

Керівник:
викл. кафедри графічного
дизайну Балашова Дар'я

ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ДЛЯ ВОЛОНТЕРСЬКОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ “UKRAINE IN DNA”

Проект присвячений розробці дизайну елементів айдентики для волонтерської організації “Ukraine in DNA”. Основна ідея проекту полягала в тому, щоб через якісний дизайн привернути увагу іноземців до організації, підвищити рівень довіри до неї та стимулювати до дій, так як через два роки після початку повномасштабного вторгнення допомога Україні не така активна, як раніше.

Дизайн-концепція полягає в використанні засобів які транслюють реальність війни та знайомлять іноземців з українською культурою, наголошуючи на тому, що вона знищується росіянами. Графічний стиль поєднує суворі, чіткі та стримані засоби графічного дизайну з яскравими елементами в стилі піксель-арт. Такий підхід не лише передає серйозність ситуації, але й підкреслює унікальність української культури, за збереження якої ведеться боротьба.



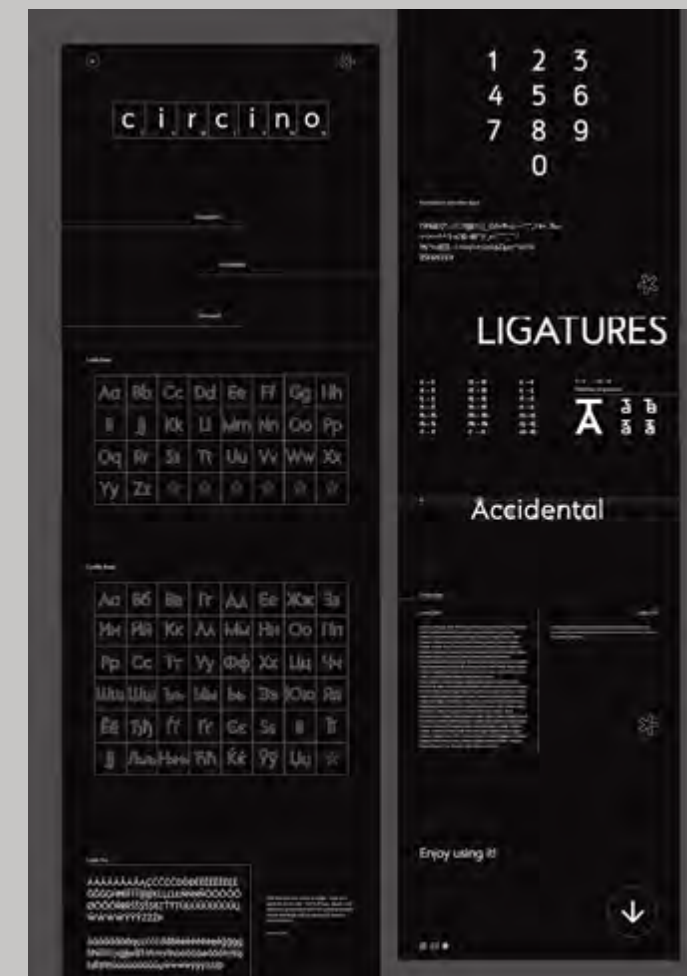


Ольга ЛИСЕНКО

Керівник:
доцент, канд. мист.,
гарант ОНП «Дизайн»
Іваненко Тетяна

ДИЗАЙН ТА РЕКЛАМНИЙ СУПРОВІД ЦИФРОВОГО ШРИФТУ CIRCINO

Назва шрифту Circino (лат. — коло, циркуль) передає собою наближення накреслень літер до простих геометричних фігур: кола, трикутника, квадрата. Розроблюваний дизайн шрифту поєднує у собі традиційні риси українських готесків і сучасні технології та дизайн-елементи. Це допоможе створювати нові ефективні дизайн-проекти, які будуть зберігати риси характеру традиційної української культури. Гарнітура розроблена для дизайну книжкових обкладинок та логотипів. Тому має відповідати гарній читабельності у великому кеглі. Основними візуальними рисами шрифту є гострокутні апекси на деяких літерах та характерні українські виносні елементи. Такі особливості роблять шрифт більш акцидентним, і водночас не обмежують зручність його використання у дрібному кеглі.





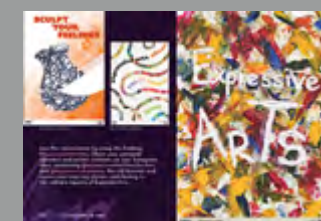
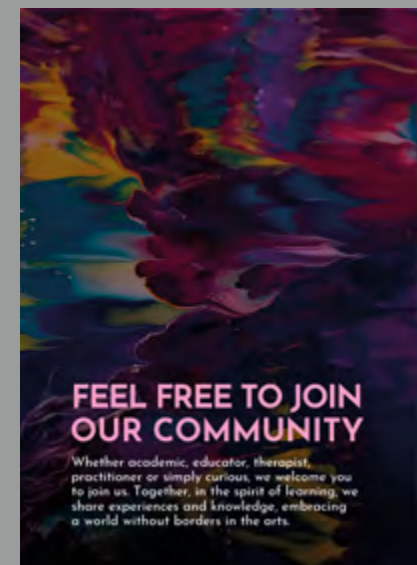
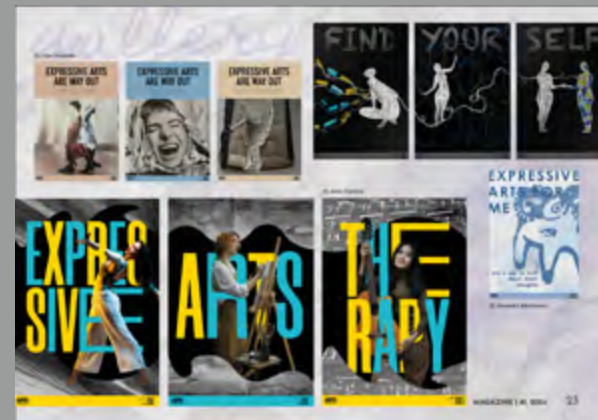
АНАСТАСІЯ МЕДВЕДЄВА

Керівник:
викл. кафедри графічного
дизайну Балашова Дар'я

ДИЗАЙН ВИДАННЯ “LILA MAGAZINE” ДЛЯ СПІЛЬНОТИ “EXPRESSIVE ARTS WITHOUT BORDERS”

Проект присвячений розробці дизайну видання “Lila Magazine” для спільноти “Expressive Arts Without Borders”. Основна ідея проекту полягала в тому, щоб через якісний дизайн підкреслити унікальність та значення спільноти, а також створити візуальний стиль, який сприятиме об’єднанню учасників спільноти та залученню нових учасників.

Дизайн-концепція полягає у використанні засобів, що відображають дух творчості та єдності, властивий “Expressive Arts Without Borders”. Графічний стиль поєднує мінімалізм із яскравими кольоровими акцентами, що передають креативність і динамізм спільноти. Особливий акцент зроблено на фотографіях та ілюстраціях, які підкреслюють унікальність роботи членів спільноти. Цей підхід дозволяє не лише привернути увагу до видання, але й передати основні цінності та місію “Expressive Arts Without Borders”, сприяючи подальшому розвитку та розширенню спільноти на міжнародному рівні.





Тетяна НЕВЯРОВСЬКА

Керівник:
канд. мист-ва,
Макарова А.Л.

ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ДЛЯ ЮРИДИЧНОЇ КЛІНІКИ “КВОРУМ”

Мета роботи - створення елементів айдентики для юридичної клініки «КВОРУМ». Які відповідають потребам вузькому кругу споживачів. Було вирішено обмежитися такими видами дизайн продуктів: розробка логотипу, брендбука, настільного календаря.

В роботі визначено наступні особливості створення дизайн-пропозиції для юридичної клініки: використання тенденції графічного дизайну 2024 року в елементах айдентики. Такі як: геометрія та вертикальний простір логотипу, шрифт без зарубок. Використання смволізму, суддівський млоток та червоний колір прапору Римської імперії. Застосування мальованих ілюстрацій. Такий підхід дозволить поєднати цільову аудиторію, літніх людей з молоддю, студентами які надають юридичну допомогу.



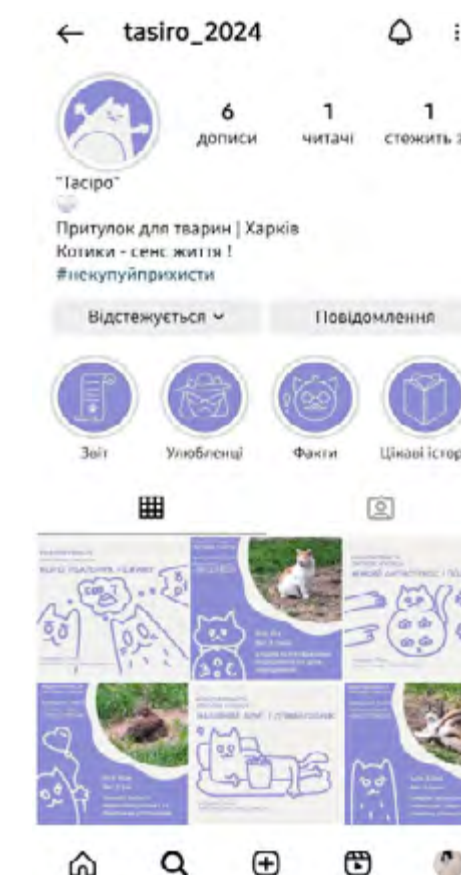
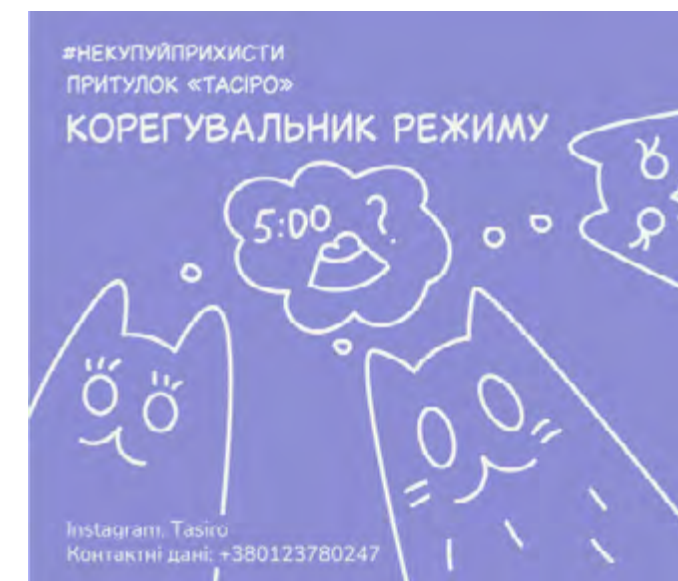
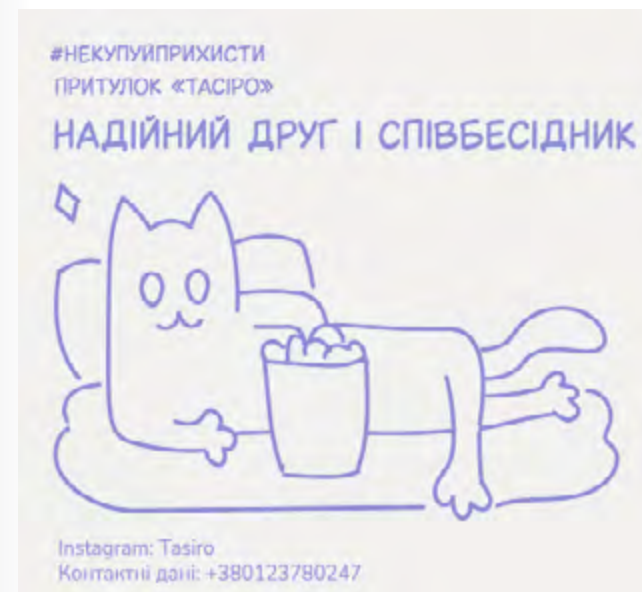
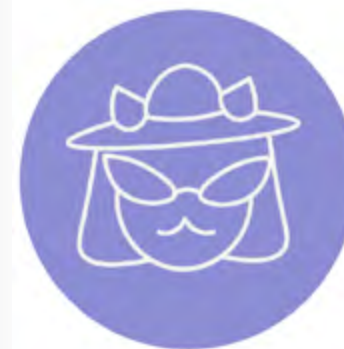
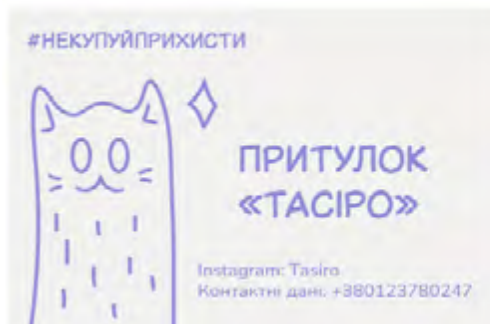


Вікторія САВЕЛЬЄВА

Керівник:
проф. кафедри
графічного дизайну
Олег Векленко

ДИЗАЙН АЙДЕНТИКИ ПРИТУЛКУ ДЛЯ ТВАРИН «ТАСИРО»

З продовженням війни, притулки для тварин стають перенаповненими, саме тому тема притулку є актуальною. Створення привабливої та сучасної айдентики може не лише залучити увагу багатьох людей та спонсорів, але й сприяти забезпеченню новими домітками для тварин, які потребують догляду та люблячої сім'ї. Саме такі характеристики об'єднав у собі Український притулок для котів "Тасіро", він є справжнім островом безпеки та комфорту для пухнастих друзів. Назва притулку походить від японського острова, відомого своїм великим населенням котів. Притулок забезпечує затишні умови проживання, де коти отримують необхідну медичну допомогу, якісне харчування та соціалізацію. "Тасіро" спрямований на реабілітацію та пошук нових домівок для безпритульних котів, створюючи умови для їхньої адаптації та інтеграції в нові сім'ї. А завдяки використанню динамічних ілюстрацій котів, виконаних швидкими та легкими рухами від руки дизайн створює живу та невимушену атмосферу, передаючи відчуття тепла та грайливості.





Керівник:
Іваненко Т.О. доцент,
канд. мист.

В контексті цього проєкту, розглянуто символи міста Хільдесхайм, яке, під час війни стало притулком для сотень українців, а також для мене і моєї сім'ї. Головним символом і візитівкою міста є тисячолітня роза, спираючись на цей факт, було створено цифровий шрифт що за структурою, завдяки контрастам плавних та гнучких з гострими та різкими, нагадує цю квітку. Спеціально для шрифту було розроблено рекламний супровід у вигляді сайту та плакатів. Додатково було створено дизайн сувенірної продукції для міста Хільдесхайм. Актуальність проєкту полягає в історичній та культурній складовій, бо головним завданням шрифту є переосмислення історичних символів міста.



Латиниця

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Цифри

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Кирилиця

Аа Бб Вв Гг Гг Дд Ее Ее Жж
Зз Ии Іі Її Йй Кк Лл Мм Нн
Оо Пп Рр Сс Тт Уу Фф Хх
Цц Чч Шш Щщ Ъь Юю Яя
Ээ Ыы Ьь Ъѣ Ъѣ Цц Зз

Діакритика

Āā Ăă Ąą Ćć Ĉĉ Ċċ Ďď Đđ Ēē Ĕĕ
 Èè Ėė Êê Ğğ Ģģ Ĥĥ Ħħ Ĩĩ Īī Ĵĵ
 Ĳķ Ľĺ Ĺľ Ļļ Ľļ Ņņ ņņ Ōō
 Ŏŏ Őő Œœ Řř Ŕŕ Ŗŗ Śś Śś Śś Śś Ţţ
 Ŧŧ Ŧŧ Ũũ Ūū Ŭŭ Ůů Űű Ųų Ŵw Ŷŷ
 Żż Źź Żż Źź

Додаткові гліфи



Знаки та пунктуація

123¼½¾@\$.?!\:/:\\"*0|;[]_#&℥“,„
«}{»...—†‡••+=></^±|~/-÷×≈≠≥≤/
%‰‱\$¥ℳ€£££°∓F®©:™ć/Pts¶

Лігатури

ff fl fi ffi fj ffj fk ft it fl fh fb
 Ъ ѡ Ъ ѡ Æ æ Æ œ

Альтернативні знаки

A-А Q-QQQ S-SS B-ВВ M-MM
ЩЩ-ШШ Ж-Ж Д-Д Т-Т Л-Л ЦЦ
Çç Aa Ee İi Ss Uu & &f



БАКАЛАВРИ 2024

Кваліфікаційні
роботи студентів
факультету «ДИЗАЙН»
кафедри
«Дизайн»
ОПП «Індастріал дизайн»
2024 року на здобуття
СВО «Бакалавр»
(спеціальність 022 «Дизайн»)

ЗМІСТ:

	СТУДЕНТ	ТЕМА	КЕРІВНИК
2	Марія ДУДНІК	ДИЗАЙН МОЛОДІЖНОГО СКУТЕРА ASUS	доц. Богдан БОНДАРЕНКО
4	Єлизавета ЗУБЧЕНКО	ДИЗАЙН МОДУЛЬНОГО САНВУЗЛА ДЛЯ ОБМЕЖЕНОГО ПРОСТОРУ	проф. Володимир ПОГОРЕЛЬЧУК
6	Марія КОМ	ДИЗАЙН ПОЛІФУНКЦІОНАЛЬНОГО ДИРИЖАБЛЯ ДЛЯ ВЕДЕННЯ ЗЙОМКИ СЕРІЇ ЗМАГАНЬ DAKAR	доц. Богдан БОНДАРЕНКО
8	Сергій КОМЛЄВ	ДИЗАЙН РЯТУВАЛЬНИХ ЗАСОБІВ НА ВОДІ	ст. викл. Оксана ЗАДИРАНЧУК
10	Марія МАЛЮЧЕНКО	ДИЗАЙН КОНЦЕПТУ RENAULT ESPACE 2024 ПІДВИЩЕНОЇ ПРОХІДНОСТІ	доц. Богдан БОНДАРЕНКО
12	Олександра РУДЕНКО	ДИЗАЙН КОМПЛЕКТУ ЕКОЛОГІЧНИХ ОСВІТЛЮВАЧІВ ІЗ ПЕРЕРОБЛЕНОГО ПЛАСТИКУ	ст. викл. Оксана ЗАДИРАНЧУК
14	Віра САВІНА	ДИЗАЙН КОМБІНАТОРНОГО МОДУЛЮ ДЛЯ ОБМЕЖЕНОГО ПРОСТОРУ	проф. Володимир ПОГОРЕЛЬЧУК
16	Дар'я ТАРАСЕНКО	ДИЗАЙН КОЛЕКЦІЇ ЖІНОЧИХ СУМОК	ст. викл. Оксана ЗАДИРАНЧУК
18	Анна ТОПЧИЙ	ДИЗАЙН БАГАТОФУНКЦІЙНОГО ПРИСТРОЮ ДЛЯ ДИТЯЧОЇ КІМНАТИ	ст. викл. Оксана ЗАДИРАНЧУК
20	Дарія ЧЕЛНІНЦЕВА	ДИЗАЙН УНІВЕРСАЛЬНОГО ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ПРИБИРАННЯ ЖИТЛОВОГО СЕРЕДОВИЩА	проф. Володимир ПОГОРЕЛЬЧУК
22	Єкатерина ШЛЯНІНА	ДИЗАЙН МОТОЦИКЛУ КЛАСУ СТРІТ-БАЙК (ІЗ ЗАЛУЧЕННЯМ ШІ ДО ОПТИМІЗАЦІЇ РОЗРОБКИ)	доц. Богдан БОНДАРЕНКО



Марія ДУДНІК

Керівник:
к. мист., доц., доц. каф.
«Дизайн»
Богдан БОНДАРЕНКО

ДИЗАЙН МОЛОДІЖНОГО
СКУТЕРА ASUS

Концепція дизайну молодіжного скутера Asus пропонує сучасний транспортний засіб для молоді, яка полюбляє технічні новинки та сучасні технології. Фірмовий образ та назва бренду є давньогрецьким словом Pegasus, що було вкорочено до ASUS. Пегас – це крилатий кінь, що символізує в грецькій міфології знання, мудрість, відродження та успіх. Нинішній бренд ASUS чудово поєднує в собі творчий дух, чистоту, силу та мудрість цієї міфологічної істоти. І, як і крилатий кінь, прагне підкорення нових висот. Цей скутер матиме високу продуктивність і ефективність, дозволяючи користувачам легко і швидко переміщатися міськими вулицями. Скутер передбачає кофр – спеціальне багажне відділення для ноутбука Asus та знімний навіс над скутером, що забезпечує додатковий захист від таких погодних умов як дощ або сильне сонячне випромінювання.

ЗБІР АНАЛОГІВ

Модернізм має більш спортивний вигляд, нагадує геймерські пристрої великою кількістю датчиків та вставок. Колірова гамма білосніжна та стримана, глибокі сині та червоний відтінки.

Сучасний футуристичний дизайн, що нагадує космічний корабель. Багато естетичних знаків, відсутність док скутера, що має мінімалістичну конструкцію.

Класична форма міського скутера, який був популярним кілька років тому. Він символізує класичний дизайн.

Скутер має мінімалістичний дизайн. Естетичні елементи, деталі корпусу перетинаються в багатьох місцях. Форми виглядають чистими та стриманими.

ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ПРОДУКТІВ ASUS

Прямокутна форма. Закруглені кути. Фактичній стиль. Технологічний стиль.

Пластичні елементи форми.

Характерні вузли з'єднання.

Коліркова гамма. Графічні елементи, такі як графічні візерунки, лінії та елементи дизайну, що використовуються у продукції ASUS. Покриття та текстурні оздоблення.

характерні риси дизайну та формотворення

Колеса та підвіска

Зарядний роз'єм

Перемикач для висування кофра

ДЕТАЛІ СКУТЕРА

КОНЦЕПЦІЯ

молодіжний скутер та бренд Asus

Концепція дизайну молодіжного скутера Asus пропонує сучасний транспортний засіб для молоді, що полюбляє технічні новинки та сучасні технології. Скутер передбачає кофр – спеціальне багажне відділення для ноутбука Asus.

Концепція

Концепція дизайну молодіжного скутера Asus пропонує сучасний транспортний засіб для молоді, що полюбляє технічні новинки та сучасні технології. Скутер передбачає кофр – спеціальне багажне відділення для ноутбука Asus та можливість навісного знімного даху.

Креслення

М 1:10

Специфікація

1. Ручний
2. Висновковий кабель
3. Консоль
4. Керування
5. Мікросвітло
6. Задній дисковод
7. Задній руль
8. Корпус для ноутбука
9. Навісний дах
10. Задній дах
11. Сидіння
12. Задній сидіння
13. Задній сидіння
14. Задній сидіння
15. Задній сидіння
16. Задній сидіння
17. Задній сидіння
18. Задній сидіння
19. Задній сидіння
20. Задній сидіння
21. Задній сидіння
22. Задній сидіння
23. Задній сидіння
24. Задній сидіння
25. Задній сидіння
26. Задній сидіння
27. Задній сидіння
28. Задній сидіння
29. Задній сидіння

Вид спереду

Вид збоку

Вид ззаду

Вид зверху

СКУТЕР ASUS

НАВІСНИЙ
ДАХ

Знімний дах, який можна легко зняти чи встановити залежно від потреб користувача.

КОФР
для ноутбука

Спеціальне багажне відділення для гаджетів і ноутбука Asus. Кофр розташований в передній частині скутера, що дозволяє легко доступитися до нього під час зупинки. Відділення має захист від вологи та ударів, що забезпечує безпеку гаджетів під час руху.



Єлизавета ЗУБЧЕНКО

Керівник:
к. мист., проф.,
проф. каф. «Дизайн»
Володимир
ПОГОРЕЛЬЧУК

ДИЗАЙН МОДУЛЬНОГО САНВУЗЛА ДЛЯ ОБМЕЖЕНОГО ПРОСТОРУ

Концепція модульного санвузла спрямована на вирішення проблем за допомогою дизайну. Основний принцип – легкий і швидкий монтаж. Модуль виробляється в промислових масштабах. Дизайн передбачає використання окремих елементів, які легко збираються в єдиний модуль, що забезпечує економію часу та більший комфорт під час встановлення. Футуристичний, але мінімалістичний дизайн передає сучасність і естетику, уникаючи перенасичення невеликого простору деталями. Таке поєднання дозволяє створити привабливий і функціональний простір. Цей модульний санвузол розроблений для тих людей, які проживають в обмежених умовах вимушено або постійно через воєнні дії в Україні.

ВНУТРІШНЄ ОСНАЩЕННЯ МОДУЛЮ

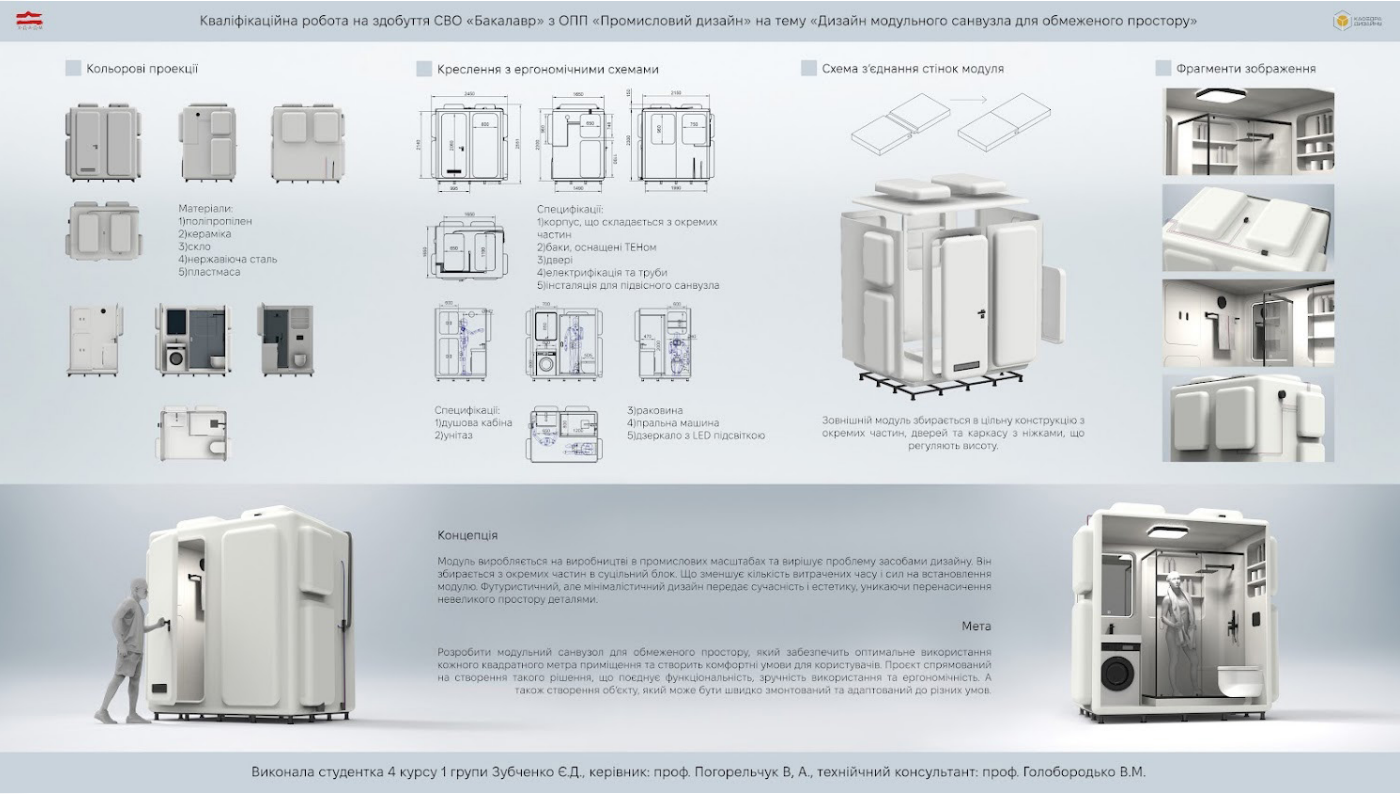


ПРИНЦИП ЗІРКИ ТА МОНТАЖУ



Концепція модульного санвузла ґрунтується на ідеї простоти та швидкості монтажу, за допомогою дизайну, який передбачає використання окремих елементів, що легко збираються в один цілий модуль. Це забезпечує зручність у процесі встановлення без необхідності великої кількості додаткових робіт або залучення значної кількості робочої сили та сприяє скороченню часу на встановлення цього модулю.

СПЕЦИФІКАЦІЯ ЗОВНІШНЬОЇ ЧАСТИНИ



ДЕМОНСТРАЦІЯ ПРОЕКТНОГО РІШЕННЯ



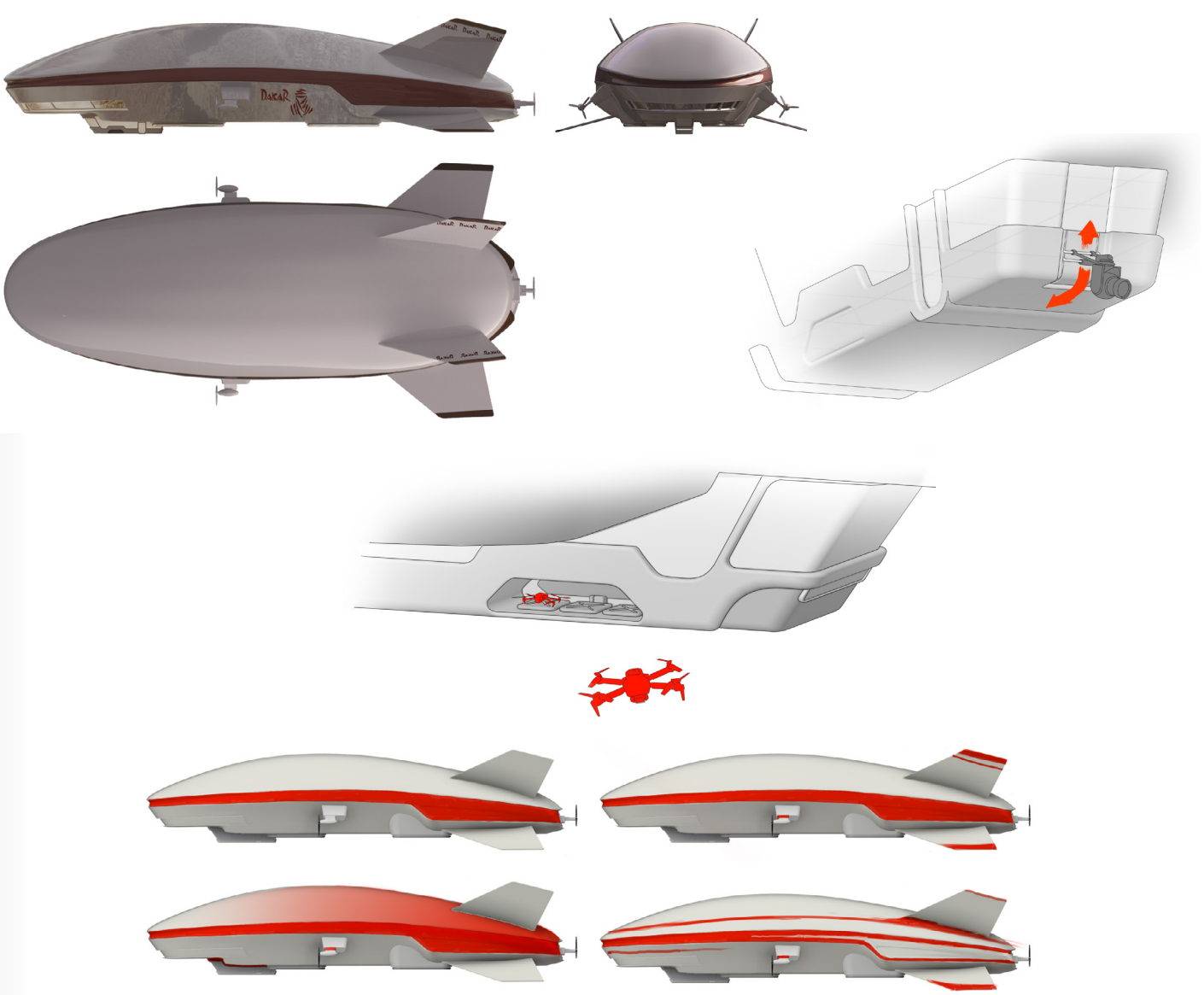
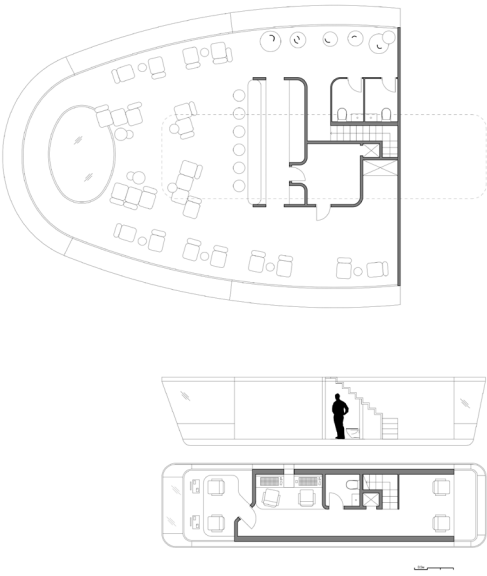
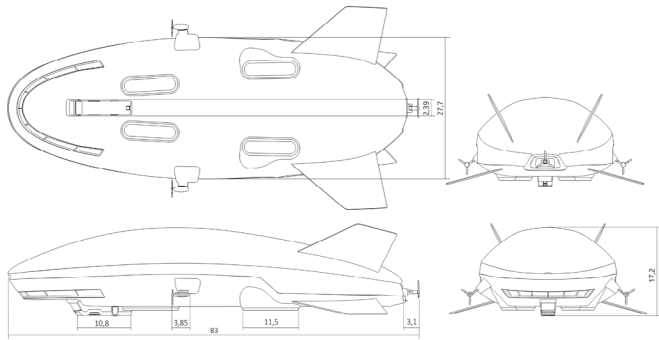


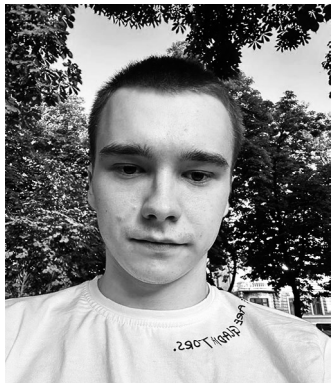
Марія КОМ

Керівник:
к. мист., доц., доц. каф.
«Дизайн»
Богдан БОНДАРЕНКО

ДИЗАЙН ПОЛІФУНКЦІОНАЛЬНОГО ДИРИЖАБЛЯ
ДЛЯ ВЕДЕННЯ ЗЙОМКИ СЕРІЇ ЗМАГАНЬ DAKAR

Проектна концепція дирижабля для знімання
спортивних змагань є інноваційним рішенням,
що поєднує екологічність, безпеку та
багатофункціональність. Він не тільки доповнює
традиційні методи знімання з землі чи з гелікоптерів,
а й пропонує нові можливості для знімання з
повітря, забезпечує унікальні ракурси та високу
якість відеоматеріалів, виконує роль хаба для БПЛА,
служить оглядовим майданчиком для пасажирів.
Дирижаблі є більш екологічним видом повітряного
транспорту в порівнянні з гелікоптерами та літаками
завдяки меншій витраті палива та зниженим
викидам парникових газів. Використання гібридних
двигунів ще більше зменшує вплив на навколишнє
середовище.



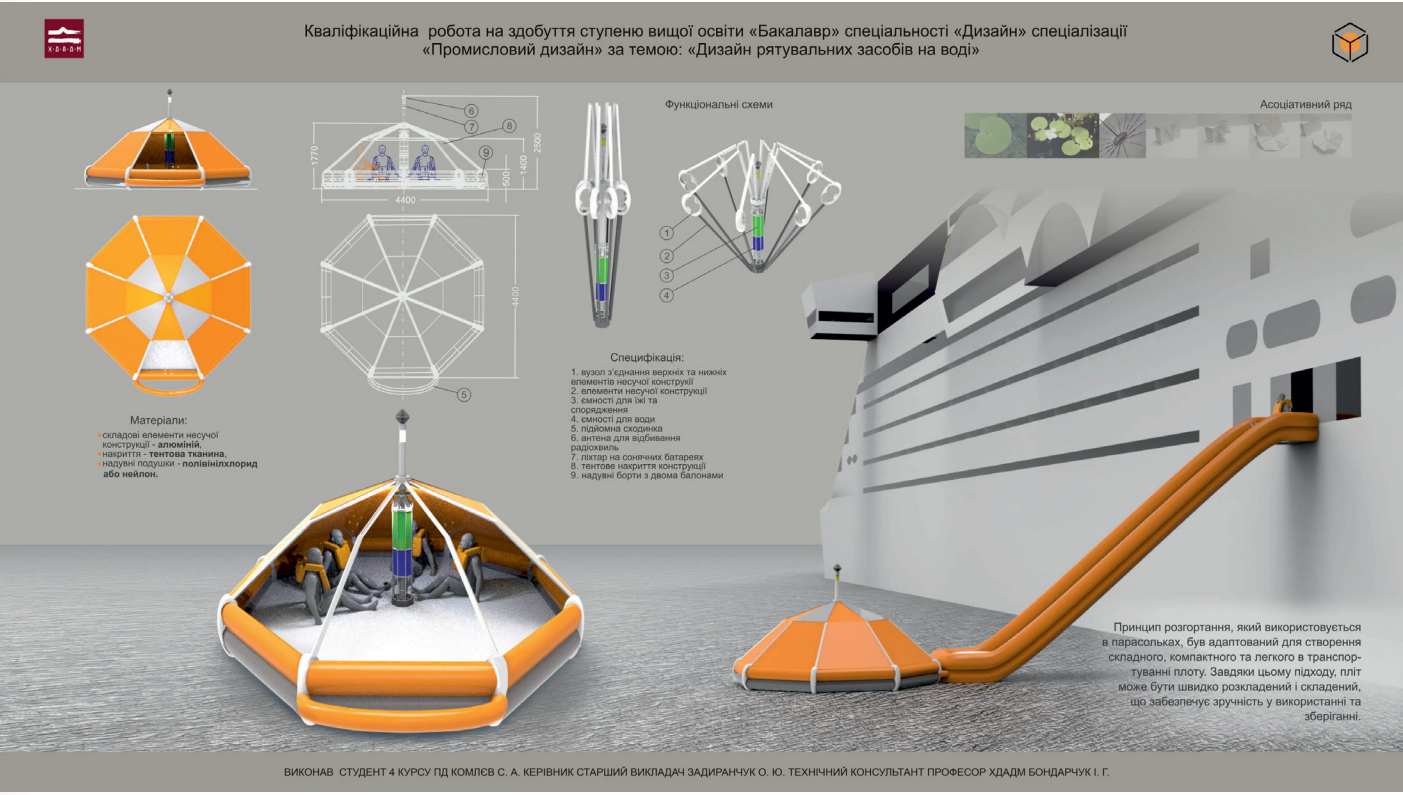
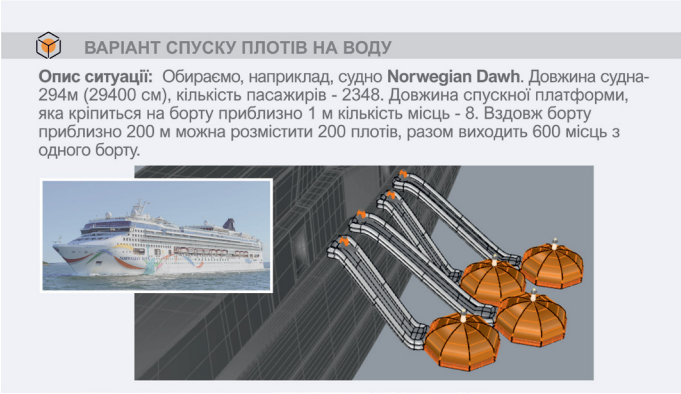


Сергій КОМЛЄВ

Керівник:
ст. викл. каф. «Дизайн»
Оксана ЗАДИРАНЧУК

ДИЗАЙН РЯТУВАЛЬНИХ ЗАСОБІВ
НА ВОДІ

У сучасному світі безпека залишається одним з найважливіших аспектів нашого життя, незалежно від того, де ми перебуваємо – на землі, на воді чи в повітрі. Навіть сучасні судна з найкращим обладнанням і досвідченими екіпажами можуть затонути біля берега. Стихійні лиха, такі як повені чи цунамі, залишаються поза контролем людини. Наробити лиха можуть навіть самі люди, як, наприклад, на Каховському водосховищі 2024 року. За своєю природою людина не може довго перебувати у воді, зокрема в надзвичайних ситуаціях, таких як повінь або корабельна аварія.





Марія МАЛЮЧЕНКО

Керівник:
К. мист., доц., доц. каф.
«Дизайн»
Богдан БОНДАРЕНКО

ДИЗАЙН КОНЦЕПТУ RENAULT ESPACE 2024
ПІДВИЩЕНОЇ ПРОХІДНОСТІ

Концепція Renault Espace 2024 року полягає у відродженні культової моделі сімейного мінівена в сучасній інтерпретації, розрахованій на подорожі не тільки дорогами з твердим покриттям, але й із можливістю дістатися майже до будь-якої точки. З огляду на сучасні тенденції та збільшення ринку позашляховиків поєднання класичного мінівена з властивостями підвищеної прохідності є доволі актуальним. Дизайн-рішення базується на характерних рисах культової моделі з урахуванням візії компанії, а також зберігає концепцію трансформуючого салону, створюючи при цьому велику кількість дорожніх сценаріїв, що підлаштовуються під кожного користувача. Такий підхід робить автомобіль багатоцільовим і задовольняє потреби як прихильників старої моделі, так і сучасного користувача.

КОНЦЕПЦІЯ

Концепція Renault Espace 2024 року полягає у відродженні культової моделі сімейного мінівену у сучасній інтерпретації, розрахованій на подорожі не тільки дорогами з твердим покриттям, але й із можливістю дістатися майже будь-якої точки.

Можливість зміни та трансформації сидінь підлаштовує салон під потреби кожного користувача, створюючи при цьому певні дорожні сценарії.



ПРИКЛАДИ ДОРОЖНІХ СЦЕНАРІЇВ

1-й сценарій:

- розміщення 7 пасажирів
- багажний простір позаду

2-й сценарій:

- обертання 2-го ряду сидінь на 180°
- середнє сидіння складається і слугує обіднім столиком

3-й сценарій:

- відпочинок компанією під час зупинок або гри у настільну гру

4-й сценарій:

- можливість встановлення інтерактивного екрану

5-й сценарій:

- зняття 3-го ряду сидінь збільшує багажний простір майже вдвічі

6-й сценарій:

- можливість перевезення довгих за формою вантажів

Кваліфікаційна робота на здобуття вищої освіти рівня «бакалавр» за темою: «Дизайн концепту Renault Espace 2024 підвищеної прохідності»

кафедра дизайну

Проекції в кольорі

Креслення

Дорожні сценарії

Ергономічна схема

Концепція

Компонування схема

Виконала студентка 4 курсу 2 групи ПД Марія МАЛЮЧЕНКО, керівник Ph.D. мистецтвознав.доцент Богдан БОНДАРЕНКО, тех. консультант Ph.D. тех.наук, доцент Іван БОНДАРЧУК

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТУ. ДЕТАЛІЗАЦІЯ 1

• фірмовий знак бренду з назвою моделі, представлені LED-елементами

• дизайн радіаторної решітки з нижніми LED-фарами

• дизайн ковпаків для колісних дисків

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТУ. ДЕТАЛІЗАЦІЯ 2

• електрична висувна підніжка

(При відкритті дверей - підніжка висувається автоматично, і навпаки, при закритті - повертається в початкове положення)

• запасне колесо

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ОБ'ЄКТУ. ДЕТАЛІЗАЦІЯ 3

• художньо-конструктивне рішення спойлера з прорізом всередині

• скляний панорамний дах

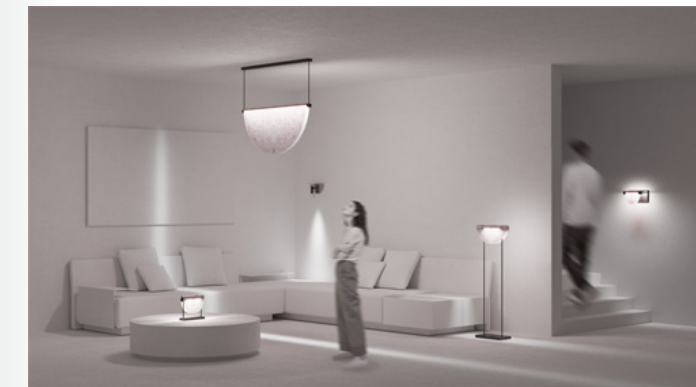
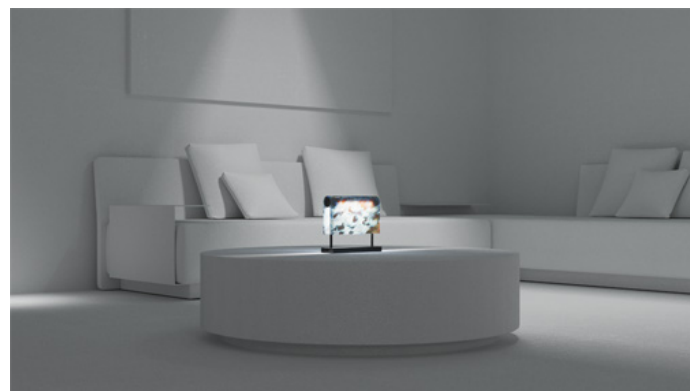
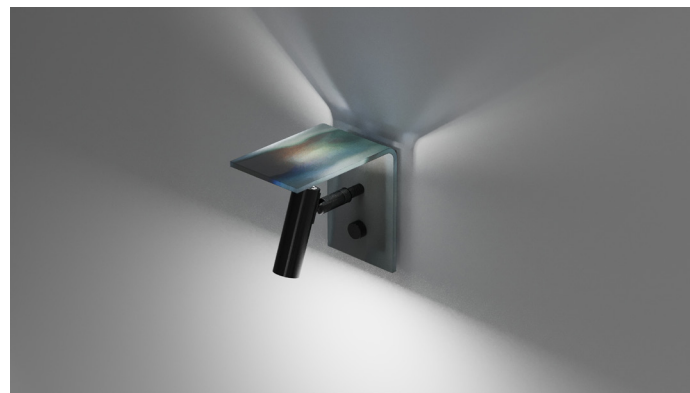


Олександра РУДЕНКО

Керівник:
ст. викл. каф. «Дизайн»
Оксана ЗАДИРАНЧУК

ДИЗАЙН КОМПЛЕКТУ ЕКОЛОГІЧНИХ ОСВІТЛЮВАЧІВ ІЗ ПЕРЕРОБЛЕНОГО ПЛАСТИКУ

Проект передбачає створення світильників з великою кількістю вторинно-переробленого пластику. Візуальним натхненням для даного дизайну стали урбаністичні металеві конструкції, які є опорою для виробів, та естетизація забруднення пластиком як явище. Головний елемент проекту – пластини з переробленого PET. Його перевагою є здатність до багаторазового перероблення без втрати якості. У дизайні використовуються дві головні форми для плафонів: прямокутник та овал, вони потребують мінімального оброблення та прості у виробництві. Комплект включає п'ять об'єктів: люстру, торшер, настінний світильник, настільну лампу та бра спрямованого світла.

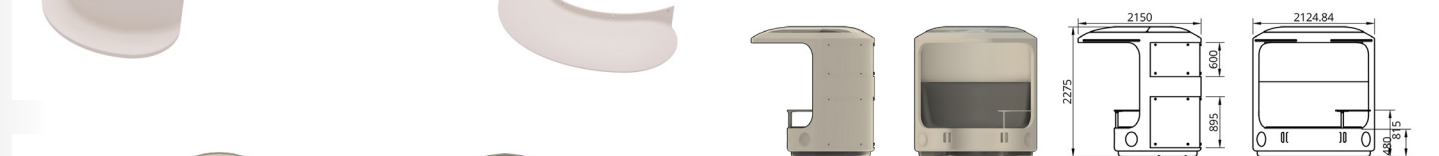
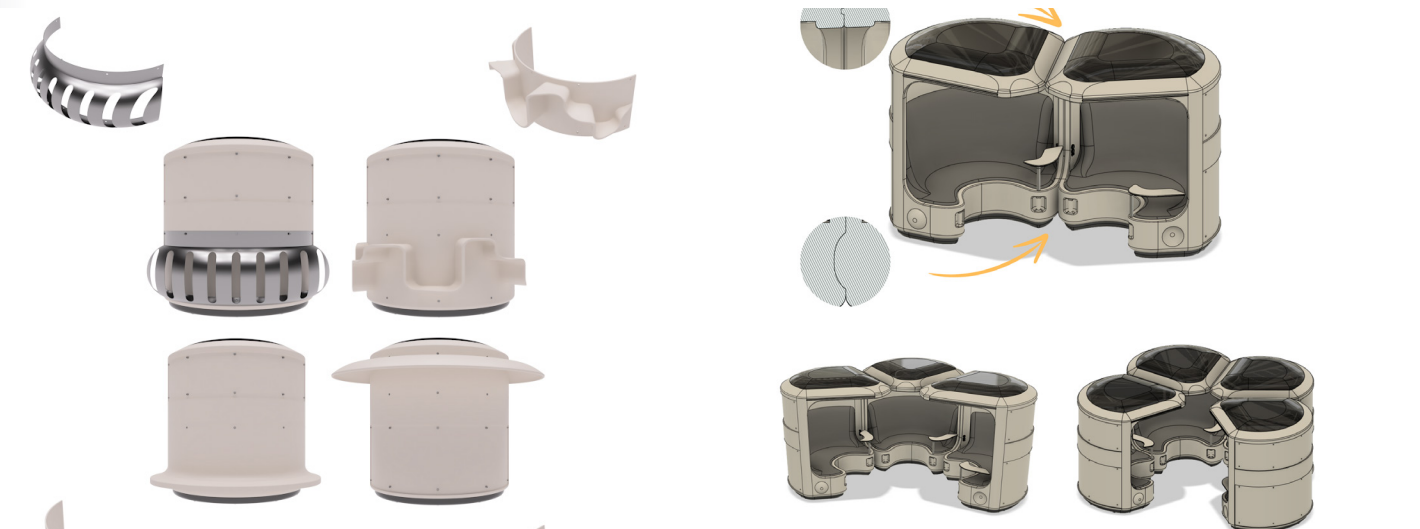
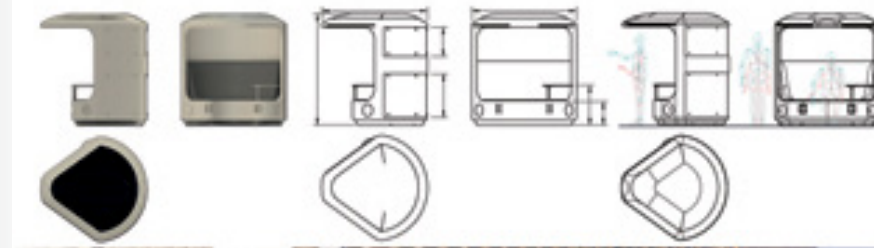
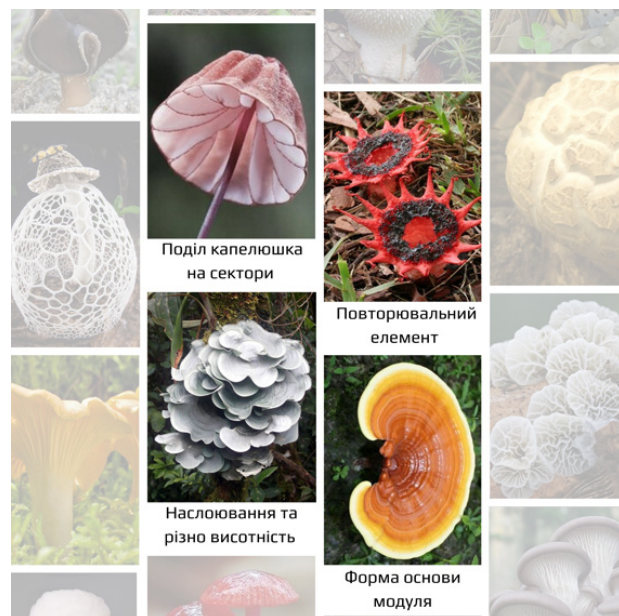
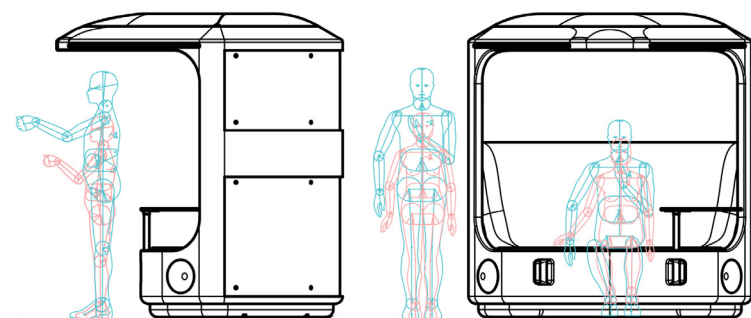




Керівник:
к. мист., проф.,
проф. каф. «Дизайн»
Володимир
ПОГОРЕЛЬЧУК

ДИЗАЙН КОМБІНАТОРНОГО МОДУЛЮ ДЛЯ ОБМЕЖЕНОГО ПРОСТОРУ

Комбінаторний модуль для міського середовища призначений для створення комфортних зон відпочинку та спілкування. Завдяки використанню технології 3D-друку з переробленої пластмаси ПЕТ, модуль має органічний та привабливий дизайн. Сонячні панелі забезпечують автономне живлення, зменшуючи енергетичні витрати та підвищуючи екологічність проєкту. Оптимальні розміри та модульна конструкція дозволяють легко транспортувати та адаптувати модулі до різних потреб міських жителів. Модуль сприяє соціальній інтеграції, створюючи приємні умови для відпочинку, роботи та спілкування, підвищуючи якість міського життя та зменшуючи екологічне навантаження.





Дар'я ТАРАСЕНКО

Керівник:
ст. викл. каф. «Дизайн»
Оксана ЗАДИРАНЧУК

ДИЗАЙН КОЛЕКЦІЇ ЖІНОЧИХ СУМОК

Концепцією цієї роботи є створення колекції сумок, інспірованих культовою гітарою «Red Special», яку створив учасник гурту «Queen» Брайан Мей. Ці сумки будуть для справжніх поціновувачів музики виділятися із сірої маси на вулицях. У сучасному світі неможливо уявити людину без такої важливої речі як сумка. Сумки перестали бути лише аксесуарами, отримали більш глибокий сенс та є не лише необхідністю для переносу потрібних дрібничок. Усе більше йде тенденція використовувати сумки як елемента самовираження. Дуже популярним став рух носити з собою частину творчості улюбленого виконавця у вигляді футболок з принтом, брелоків тощо. Завдяки цим елементам людина висловлює свої думки та уподобання.

Сумка-саквояж

Багато функціональна сумка для зберігання та переносу великої кількості речей. З бічної сторони має вигляд силуету гітари. Сумка виконана з еко шкіри, має зручну регуляцію ручок для зручного користування. Має додаткові кишені з бічних сторін для зберігання пляшок для води. Також оздоблена відкидним клапаном на магнітній застібці.

Вигляд зпереду

Вигляд збоку

Вигляд з людиною

Клатч

Сумка своєю формою нагадує силует половини корпусу гітари та оснащена декоративними елементами відповідним до елементів у будові оригінального інструмента. Сумка підходить для невеликих прогулянок. Завдяки своїй формі вона зручно лягає під руку і не доставляє дискомфорту при використанні.

Вигляд зпереду

Вигляд 3/4

Вигляд з людиною

Гаманець

В сучасному світі все більше йде відмова від потівни та викинується переїїд на повністю безготівкову оплату. Гаманець має відкидний клапан на магнітній застібці за яким знаходяться додаткові відділення для кредитних карток. Основна кишеня сумки розрахована на зберігання готівки, візитівок або дрібних грошей для зручності захищена блискавкою.

Вигляд зпереду

Вигляд 3/4

Вигляд з людиною

Сумка через плече

Сумка через плече для повсякденних потреб споживачів. Має зручну регуляцію довжини ручки. Також оздоблена відкидним клапаном на магнітній застібці. Має декоративні елементи які нагадують струнну систему гітари.

Вигляд зпереду

Вигляд збоку

Вигляд з людиною

Сумка-ключниця

Через втрату ключів та шансу їх загубити на дні інших сумок було розроблено спеціальний аксесуар для і зручного зберігання. Ключниця розрахована на зручне зберігання ключів від квартири чи машини в інших сумках або на поясі ремня. Також ця сумка оснащена кільцем на еластичному шнурі на яке кріпляться ключі.

Вигляд зпереду

Вигляд 3/4

Вигляд з людиною

«Кваліфікаційна робота на здобуття ступеню вищої освіти бакалавр за темою: «Дизайн колекції жіночих сумок»

Натхнення

Натхненням стала культова гітара учасника гурту «Queen» Браяна Мей - «Red Special».

Аналіз форм гітари

Ідея проекту

Створити колекцію сумок які будуть виділятися з сірої маси на вулицях, для справжніх поціновувачів музики. Розробити вироби які будуть функціональні та підходили для більшої категорії користувачів.

Кожна сумка інспірована окремим частинами гітари. При поєднанні всіх частин стає видно загальну картинку та образ гітари.

Сумка-саквояж

Сумка клатч

Сумка ключниця

Гаманець

Сумка через плече

Склад колекції:

- Сумка-саквояж
- Сумка клатч
- Сумка ключниця
- Гаманець
- Сумка через плече

Варіанти колекції в кольорі:

Габаритно компоновачні креслення

Виконала студентка 4 курсу 2 групи «ПД» Тарасенко Д.
Керівник: старший викладач Задиранчук О.Ю, технічний консультант: Бондарчук І.Г.

Демонстрація проектного рішення



Проекції сумок з людьми





Анна ТОПЧИЙ

Керівник:
ст. викл. каф. «Дизайн»
Оксана ЗАДИРАНЧУК

ДИЗАЙН БАГАТОФУНКЦІЙНОГО ПРИБОРУ ДЛЯ ДИТЯЧОЇ КІМНАТИ

Дизайн пристрою був зроблений для дітей різного віку, має в собі багато функцій та допомагає батькам слідкувати за дитиною, поки вона не стане більш дорослою. Пристрій кріпиться стаціонарно до стіни. Його можна розбирати за потреби та видаляти чи додавати в застосунок такі функції, як:

- колонка;
- камера спостереження;
- динаміки;
- кільцева лампа;
- нічник зоряного неба.

Коли дитина виростає, декоративні елементи можна зняти і перетворити дитячий мобіль у настільну лампу з додатковими функціями.



Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «Бакалавр» ОПП «Промисловий дизайн»
«Дизайн багатофункційного пристрою для дитячої кімнати»

Проекція у кольорі

Концепція

Дизайн пристрою був зроблений за для дітей різного віку, має в собі багато функцій та допомагає батькам слідкувати за дитиною поки вона не стане більш дорослою. Кріпиться стаціонарно до стіни.
Пристрій можна розбирати за потреби та видаляти чи додавати в додатку функції такі як:

- Колонка
- Камера спостереження
- Динаміки
- Кільцева лампа
- Нічник зоряного неба

Коли дитина виростає декоративні елементи можна зняти і перетворити дитячий мобіль настільну лампу з додатковими функціями.

Ергономічна схема

Креслення

Пошукові скетчі

Виконала студентка 4 курсу 2 групи ПД Анна Топчий. керівник старший викладач Оксана Задиранчук, тех. консультант Ph. D тех. наук, доцент Іван БОНДАРЧУК



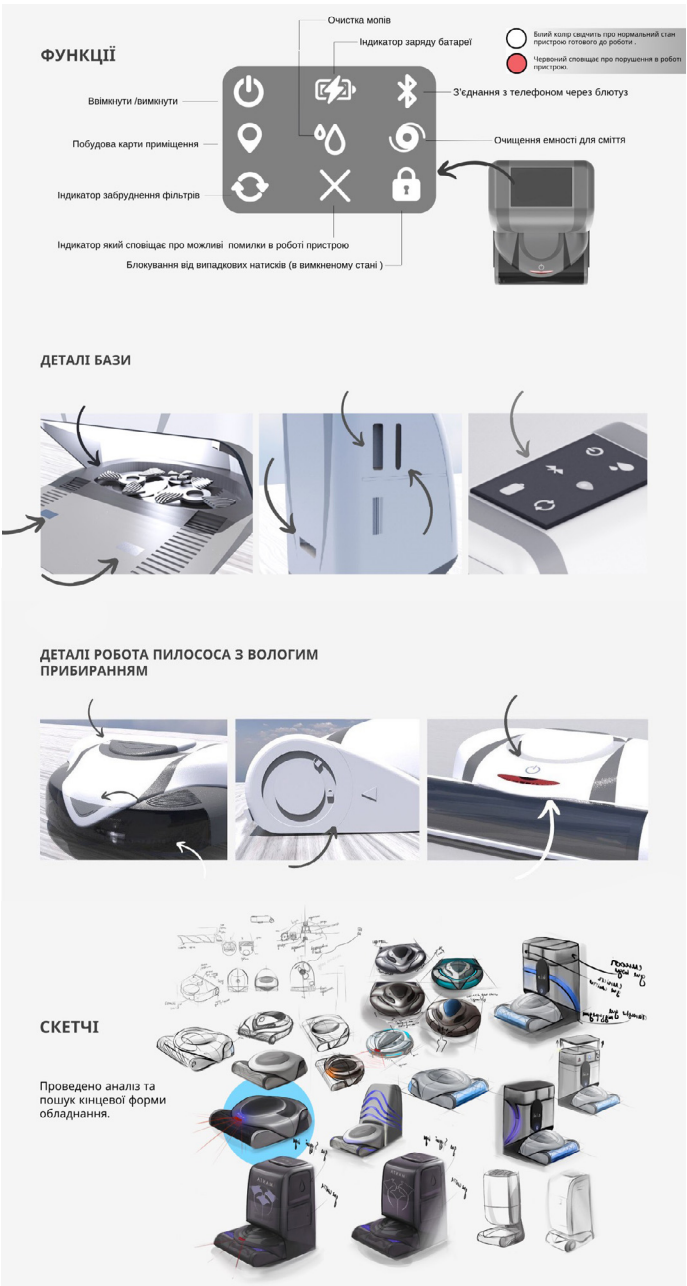


Дарія ЧЕЛНІНЦЕВА

Керівник:
к. мист., проф.,
проф. каф. «Дизайн»
Володимир
ПОГОРЕЛЬЧУК

ДИЗАЙН УНІВЕРСАЛЬНОГО ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ПРИБИРАННЯ ЖИТЛОВОГО СЕРЕДОВИЩА

Ключова ідея створення універсального обладнання для прибирання житлового середовища полягає в розробці робота-пилососа. Він розроблений для задоволення потреб сучасного споживача, який цінує час, зручність та якість прибирання. Обладнання створене з урахуванням ергономічних вимог та естетичних критеріїв, включаючи мінімалістичний дизайн у сірому та білому кольорах. Пристрій обладнаний сенсорами та навігаційними системами, що забезпечує ефективне і точне прибирання будь-якого приміщення. Завдяки сенсорному інтерфейсу та можливості керування через мобільний додаток, користувачі можуть легко налаштовувати роботу пристрою.



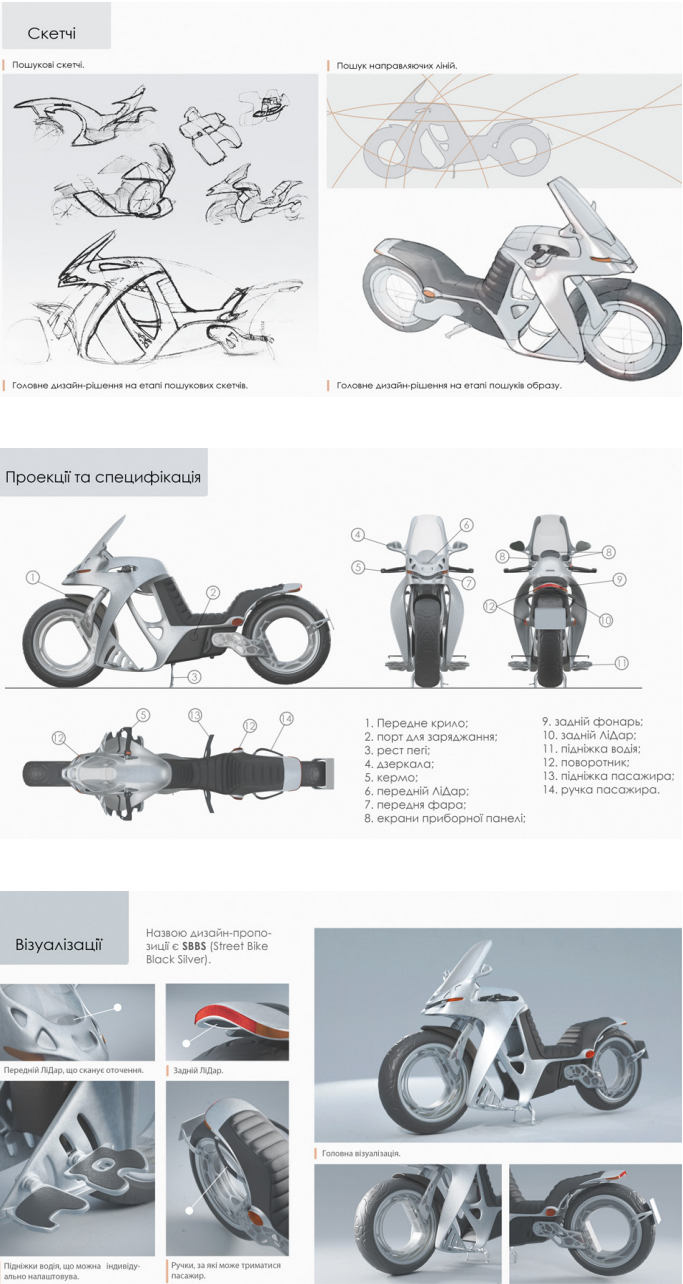
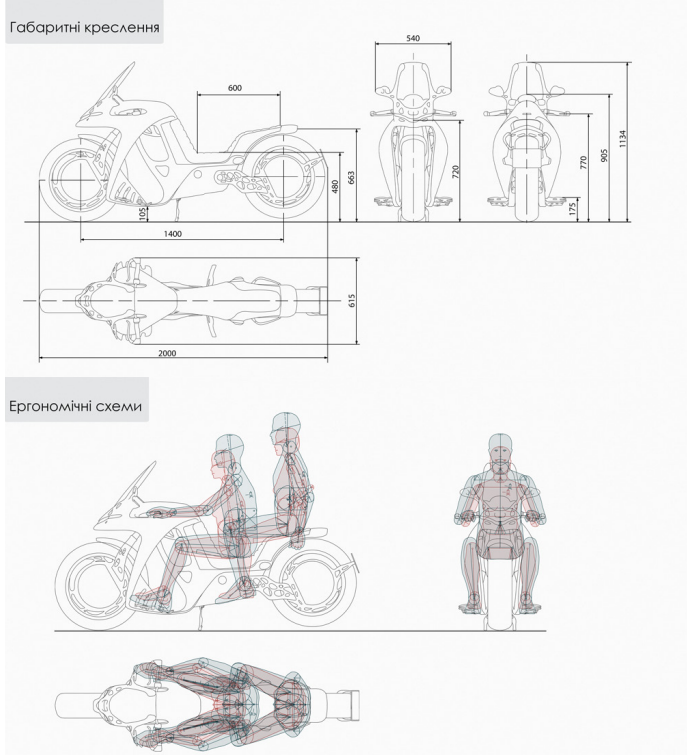


Єкатерина ШЛЯНІНА

Керівник:
К. мист., доц., доц.
каф. «Дизайн» Богдан
БОНДАРЕНКО

ДИЗАЙН МОТОЦИКЛУ КЛАСУ
СТРІТ-БАЙК (ІЗ ЗАЛУЧЕННЯМ ШІ
ДО ОПТИМІЗАЦІЇ РОЗРОБКИ)

Використання для дизайн-пропозиції нових технологій на оптимізацію певних елементів стрит-байку, а також впровадження технологій та систем безпеки може підвищити привабливість проектованого дизайну мотоциклу на ринку. При розробленні дизайн-пропозиції були застосовані занижена посадка водія та орбітальні колеса, що дозволяє підвищити маневреність. Пропонується конструкція на кшталт монокока, тобто суцільна конструкція, яка одночасно є несучою рамою та корпусом. Також формоутворення мотоцикла враховує методи виготовлення. Пропозицією є селективне лазерне спікання з порошкової суміші на основі алюмінію.



БАКАЛАВРИ 2024

Кваліфікаційні
роботи студентів
факультету «ДИЗАЙН»
кафедри

«Мультимедійний дизайн»
ОПП «Мультимедійний дизайн»
2024 року на здобуття
СВО «Бакалавр»
(спеціальність 022 «Дизайн»)

ЗМІСТ:

СТУДЕНТ	ТЕМА	КЕРІВНИК
6 Дар'я АРЧАКОВА	Анімаційний ролик «СНЕСКМАТЕ»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
8 Яна БАБАЯН	Інтерактивний урок. Південна Бессарабія	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
10 Ярослава ВАСИЛЬЄВА	Анімаційний ролик «СИНЕСТЕЗІЯ»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
12 Анастасія ГАВРИЛОЙ	Трейлер до мобільної гри «VIVOS»	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
14 Катерина ГЕНСЛЕР	Дизайн веб-сайту портфоліо «NEXTGEN ART»	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
16 Аліна ГОЛУБ	Кліп у стилі mixed media на пісню Shina «ДРУЖЕ»	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
18 Микита ГОТВЯНСЬКИЙ	Трейлер до франшизи «Only Gods Reach Eden»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
20 Аліса ГУБА	Трейлер до анімаційного серіалу «Подорож додому»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
22 Анастасія ГУДЕНКО	Трейлер до комп'ютерної гри «Безсмертний час»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
24 Лілія ДОЛОПЧІ	Дизайн мобільного застосунку «EASY LIFE»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
26 Євгенія ЗЛОБІНА	Анімаційна візуалізація пісні «Козаки» гурту Дримба да Дзиґа	ст. викл. Алла РАДОМСЬКА
28 Поліна ІВАНОВА	Асоціативний ролик «REBIRTH»	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
30 Аліна КЛИМЧУК	Анімаційний ролик «Kind Heart	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
32 Марія КОБЕНКО	Анімаційний ролик на тему «Сприйняття»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
34 Єлизавета КОБЗАР	Презентація карт таро «Український світогляд»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
36 Анна КОЗЛОВА	Трейлер до мобільної розвиваючої гри для дітей «ENVISION»	ст. викл. Алла РАДОМСЬКА
38 Софія КУТОВА	Анімаційний ролик «Following the Spring»	ст. викл. Алла РАДОМСЬКА
40 Вікторія ЛАРІКОВА	Анімаційний ролик «Вогні наших сердець»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
42 Аліна ЛЕХТІНА	Анімаційний ролик «Тільки коти»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
44 Марія ЛОСЄВА	Анімаційний ролик «Place I call home»	ст. викл. Алла РАДОМСЬКА
46 Анастасія МАКАРОВА	Дизайн мобільного додатку «Waywise»	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
48 Кирило НАЗАРОВ	Трейлер комп'ютерної гри «Morfoclaynes»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
50 Віталій НОЗДРАЧОВ	Анімаційна настільна гра «Mythical Legacy»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
52 Каміла ПАВЛЮК	Анімаційний ролик «Птахи відлітають у вирій»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
54 Марія ПЕТРЕНКО	Відеогра «Holo: Echoes of Identity»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
56 Ольга ПИЛИПОВИЧ	Трейлер до комп'ютерної гри «Unfinished Stories»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА

СТУДЕНТ	ТЕМА	КЕРІВНИК
58 Ксенія РОМАЩЕНКО	Анімаційний ролик «Тебе достатньо»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
60 Анжеліка РЯБЧЕНКО	Трейлер комп'ютерної гри «Lookinglass»	ст. викл. Надія МИРОНЕНКО
62 Валерія САМЧЕНКО	Відеогра «Holo: Echoes of Identity»	ст. викл. Ганна ПЕГАХІНА
64 Єлизавета ШЕЛІХОВА	Віртуальний простір «Футуристичний акваріум»	доц. Світлана ІНОЗЕМЦЕВА
66 Діана ШИФЕРАУ	Анімаційний ролик до пісні «Ліхтар» гурту «Ronata Zhava»	ст. викл. Алла РАДОМСЬКА
68 Поліна ЩОГОЛЕВА	Анімаційний ролик «Війна всередині»	ст. викл. Алла РАДОМСЬКА



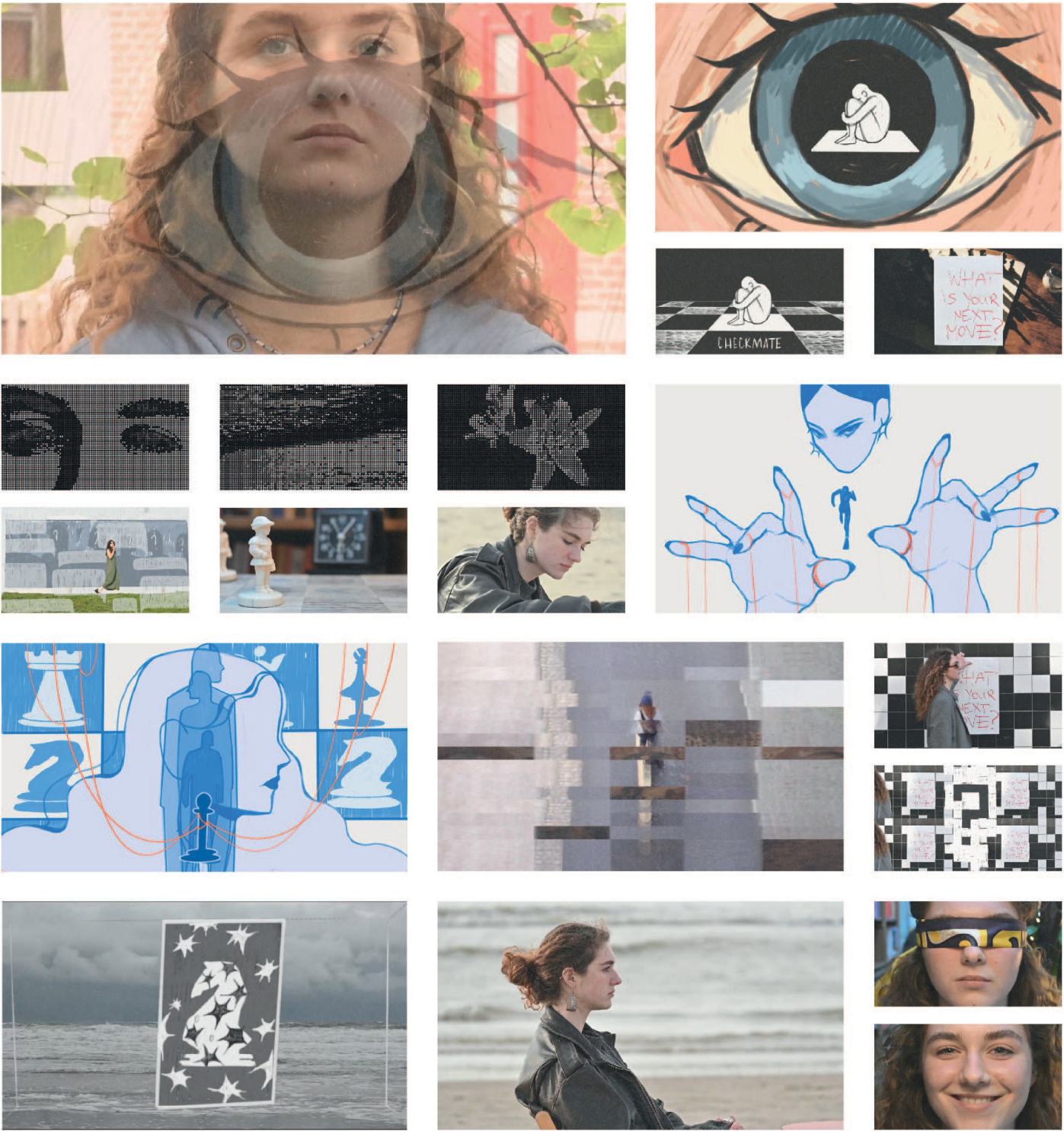
Дар'я АРЧАКОВА

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

АНИМАЦІЙНИЙ РОЛИК «CHECKMATE»

«Checkmate» – це новаторський візуальний мультимедійний проєкт, який об'єднує елементи абстракції, експерименту та сучасного авангардного мистецтва. У ньому застосовуються різноманітні техніки візуального мистецтва, включаючи абстракцію, візуальні ефекти, експерименти з кольором, формою та текстурою, а також інноваційні монтажні прийоми. Відмовляючись від традиційного сюжету чи лінійної структури, «Checkmate» надає можливість вільної інтерпретації, дозволяючи кожному глядачеві знайти власне тлумачення та емоційну відповідь. Проєкт створює унікальний досвід візуальної медитації та рефлексії.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Арчакова Д.І. Анімаційний ролик "Checkmate" Керівник: ст. Викладач Г. І. Пегачіна
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





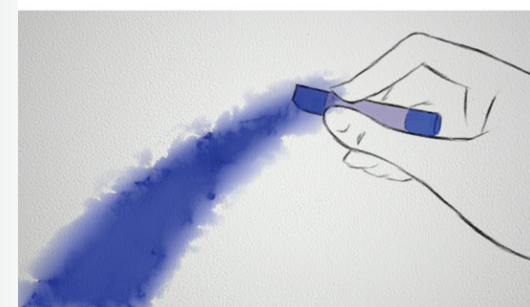
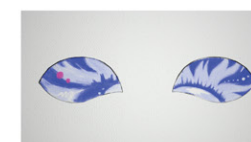
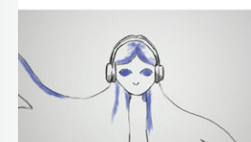
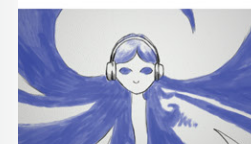
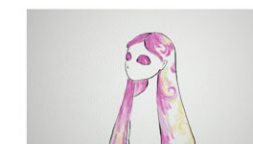
Ярослава
ВАСИЛЬЄВА

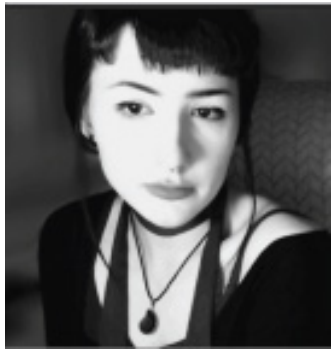
Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

АНІМАЦІЙНИЙ РОЛИК «СИНЕСТЕЗІЯ»

Твір спрямований на популяризацію знань про особливості сприйняття людей із синестезією та підвищення обізнаності щодо нейровідмінностей. «Синестезія» привертає увагу до унікальних особливостей функціонування людського мозку, сприяє самопізнанню та кращому розумінню індивідуальних відмінностей у сприйнятті світу. Проект реалізовано у техніці 2D покадрової анімації з використанням авторської графіки та спеціально розробленого аудіодизайну. Твір має потенціал стати ефективним інструментом для популяризації наукових знань про синестезію та сприяти розвитку інклюзивності в суспільстві.

 Х·Д·А·Д·М НАЦІОНАЛЬНА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Васильєва Я.Р. Анімаційний ролик "Синестезія"	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	Керівник: ст. викладач Пегахіна Г. І.	





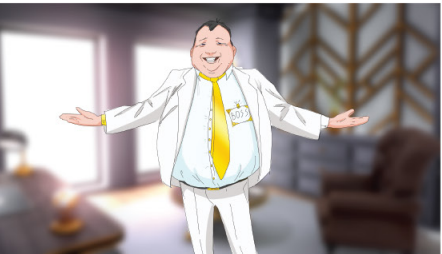
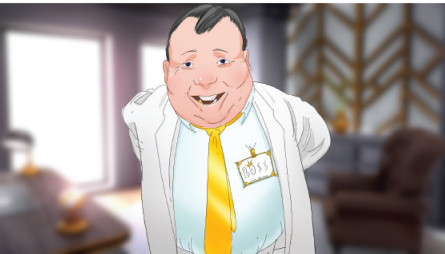
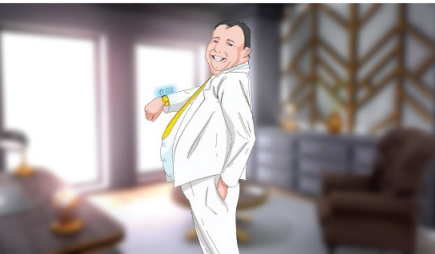
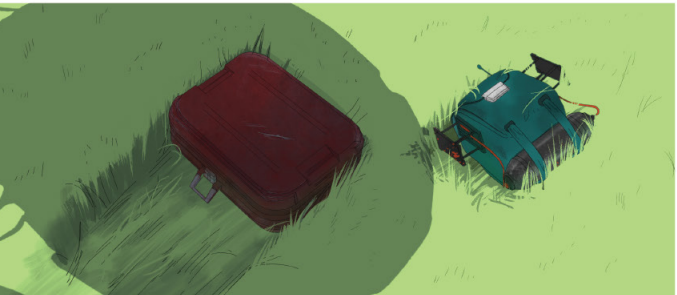
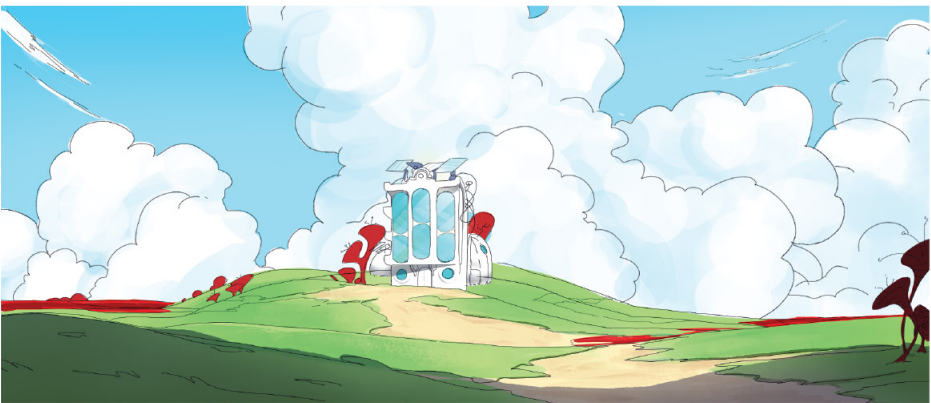
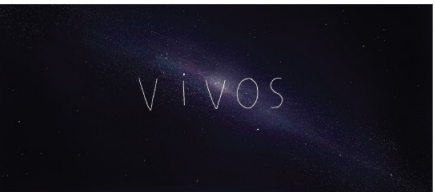
Анастасія ГАВРИЛОЙ

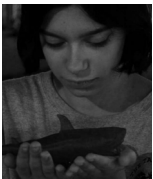
Керівник:
к. пед. н., доц. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Світлана
ІНОЗЕМЦЕВА

ТРЕЙЛЕР ДО МОБІЛЬНОЇ ГРИ «VIVOS»

Проект покликаний представити унікальний ігровий досвід, що поєднує глибину оповіді та захопливий геймплей, орієнтований на любителів стратегії, відкриттів та дослідження невідомих світів. Трейлер сподобається тим, хто шукає поєднання глибини оповіді та захопливого геймплею на мобільних пристроях. Потенційних гравців, які цікавляться стратегією, відкриттями та гострими відчуттями від дослідження невідомих світів, зацікавить зображення сюжету та механіки гри. Крім того, анімаційний стиль підвищує привабливість для аудиторії. Новизна проєкту полягає в тому, що в трейлері поєднуються елементи сюжету та ігрового процесу.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	 Гаврилой А. Ш. Трейлер до мобільної гри «VIVOS» Керівник: канд. педагогічних наук, доцент Іноземцева С. В.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





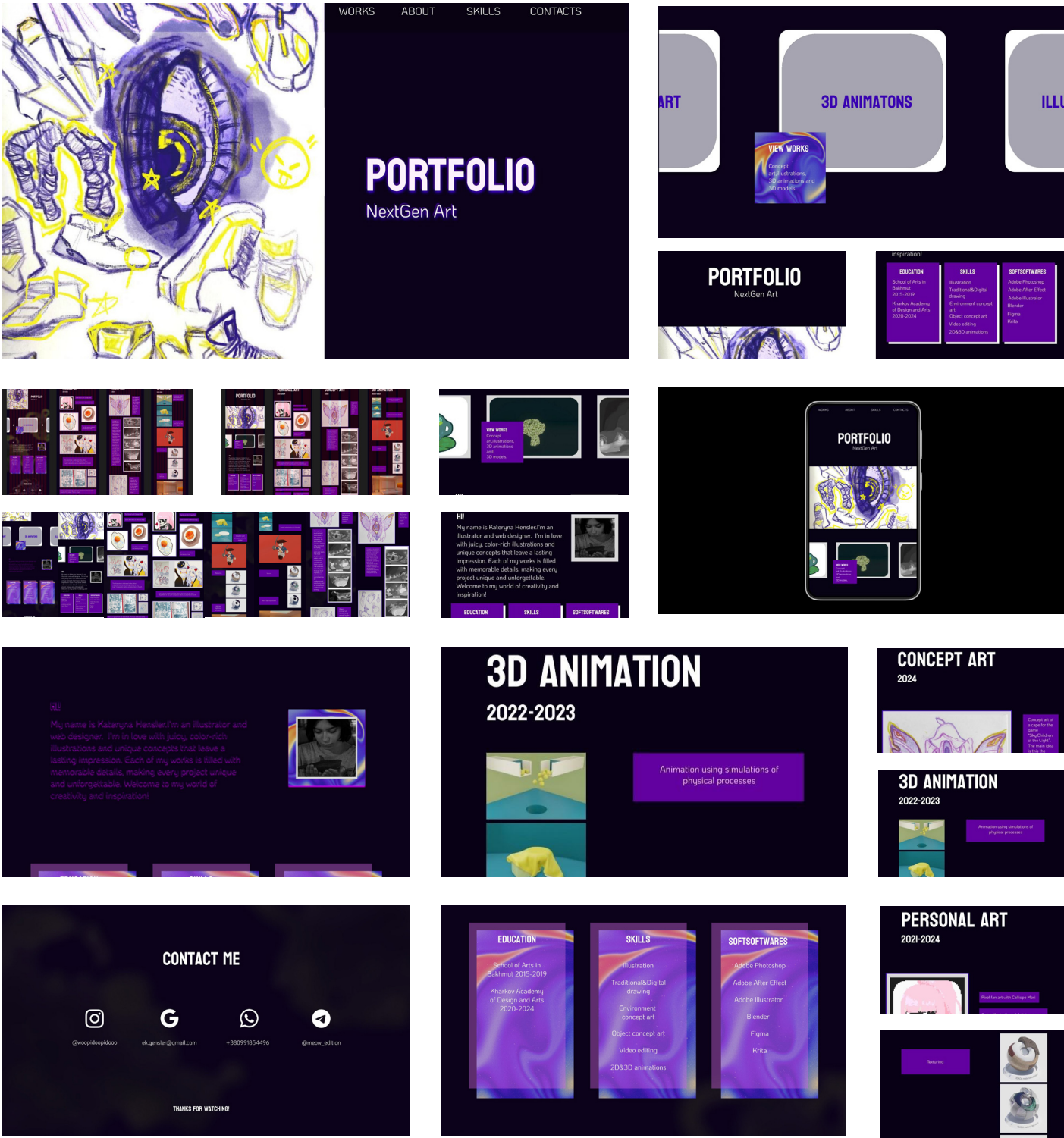
Катерина ГЕНСЛЕР

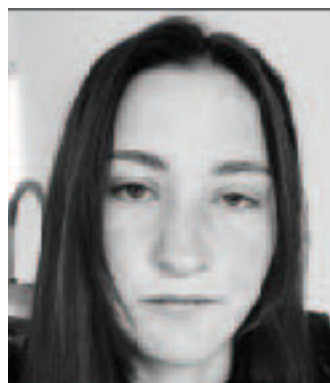
Керівник:
к. пед. н., доц. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Світлана
ІНОЗЕМЦЕВА

ДИЗАЙН ВЕБ-САЙТУ ПОРТФОЛІО
«NEXTGEN ART»

У дипломній роботі аналізуються сучасні тенденції у сфері вебдизайну та їх застосування для створення ефективного та привабливого вебсайту портфоліо. Було досліджено існуючі вебсайти портфоліо та інших ресурсів, які можуть служити прикладом, зроблено оцінку їхніх сильних та слабких сторін, вивчено стилістичні й технічні рішення. Виявлено найкращі практики та підходи до створення портфоліо-сайтів, що використовуються провідними дизайнерами. У роботі також розглядаються стилістичні та технічні аспекти, що впливають на користувацький досвід. Особлива увага приділяється адаптивному дизайну та інструментам, що використовуються для розроблення сайту.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Генслер К.І. Дизайн веб-сайту портфоліо	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"		





Аліна ГОЛУБ

Керівник:
к. пед. н., доц. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Світлана
ІНОЗЕМЦЕВА

КЛІП У СТИЛІ MIXED MEDIA НА ПІСНЮ SHINA «ДРУЖЕ»

Кліп про дружбу, розірвану відстанню, є візуально когерентним до тематики та настрою музичного твору. З початком війни українці вимушені були рятувати свої життя, але навіть перебуваючи у безпеці, вони зіштовхнулися з тим, що не завжди вдається бути разом з близькими людьми. Тож твір є візуалізацією почуттів багатьох українців. Проєкт не тільки висвітлює проблему, а й показує, що завжди є надія, заради якої варто жити. Що це – лише випробування, а не кінець. Техніка міксед-медіа дозволяє створити унікальний візуальний стиль та сприяє виділенню та більшій запам'ятовуваності даного кліпу серед безлічі інших.

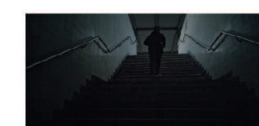
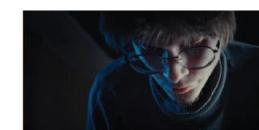
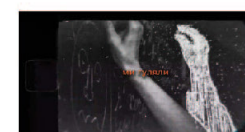
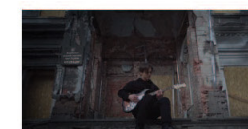
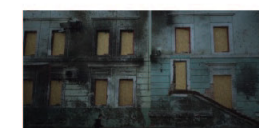
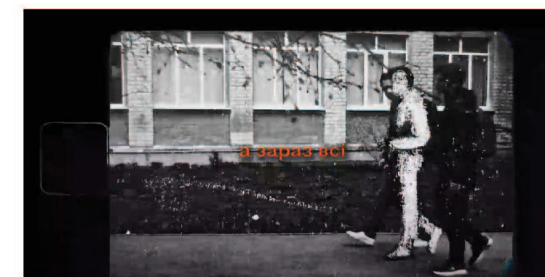


МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"

Голуб А. О.
Кліп міксед-медіа на пісню
"Друже"

Керівник: канд. пед. наук, доцент Іноземцева С. В.





Микита
ГОТВЯНСЬКИЙ

ТРЕЙЛЕР ДО ФРАНШИЗИ
«ONLY GODS REACH EDEN»

Проект покликаний висвітлити проблеми, пов'язані з воєнним часом, такі як питання про майбутнє, зміни в суспільстві, можливість повернення до звичайного життя і бажання людей щодо подальшої розбудови й розвитку в контексті сучасного українського суспільства. Проект містить різні види мультимедійного дизайну. Кожен з них представляє окремі твори, які відрізняються форматом (комікс, мультфільм, гра). Ці всі аспекти передають різні образи, які відносяться до конкретного персонажа з франшизи та до порушених ним питань. Окрім візуального різноманіття, також залучено аудіопереходи для яскравішого емоційного забарвлення.

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Готвянський М.О. Трейлер до франшизи “Only Gods reach Eden” Керівник: ст. викладач Пєгахіна Ганна Іллівна
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти “Бакалавр” зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП “Мультимедійний дизайн”	





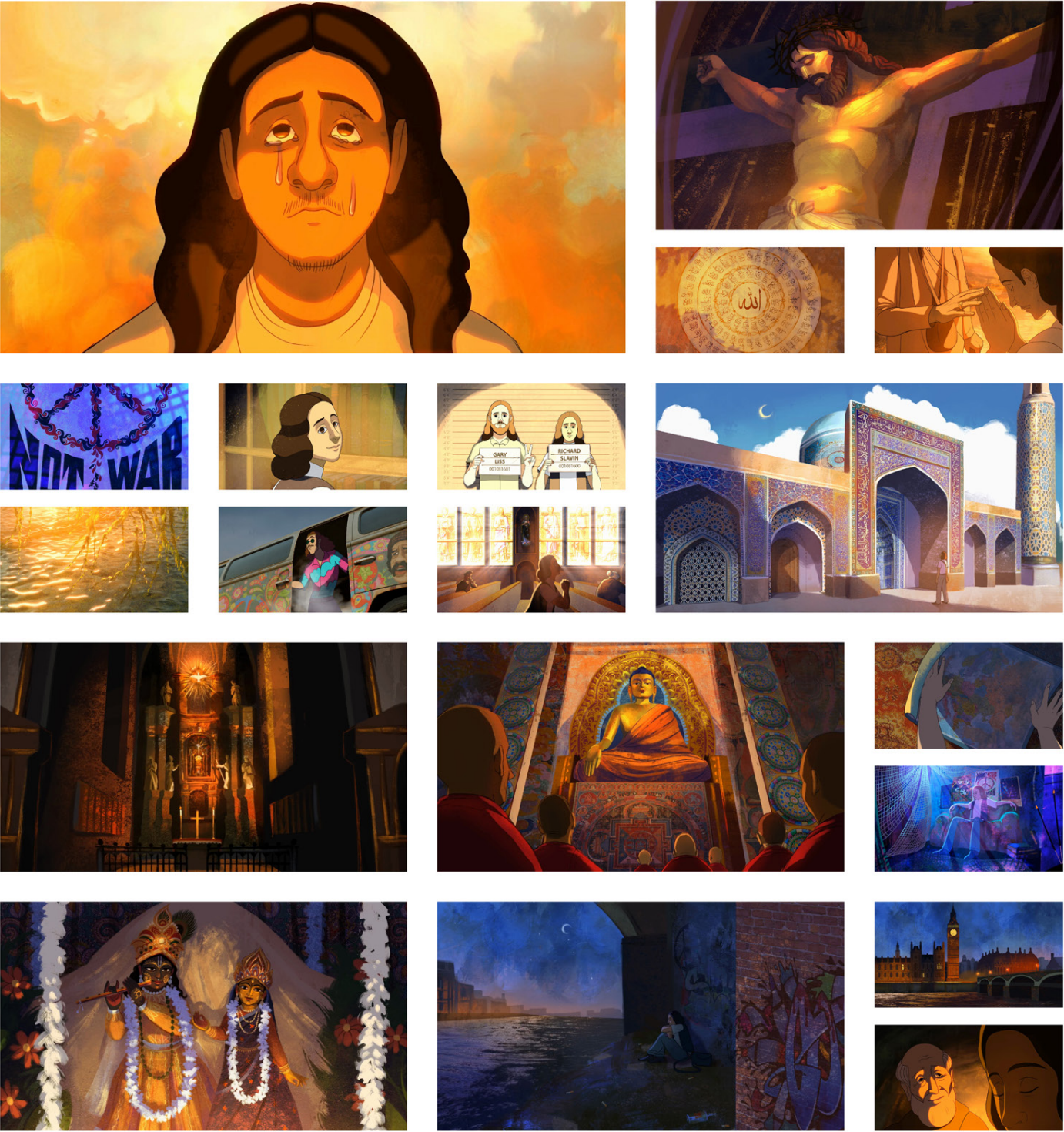
Аліса ГУБА

Керівник:
к. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

ТРЕЙЛЕР ДО АНІМАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ «ПОДОРОЖ ДОДОМУ»

Проект трейлеру анімаційного серіалу, заснованого на книзі «Подорож додому» Радханатха Свами, акцентує на духовних шуканнях героя. Візуальна складова демонструє унікальність релігійних напрямлень через зображення храмів, символики та божеств. Було проведено аналіз фотографій і документальних відеозйомок для точного дизайну персонажів, сцен, а використання звукового супроводу та клонування голосів через ШІ додає достовірності. Усі інноваційні компоненти проекту спрямовані на залучення широкої аудиторії та підвищення цікавості до тем духовності, філософії, пошуків себе.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	Губа А.М. Трейлер до анімаційного серіалу "Подорож додому" Керівник: канд. мист., ст. викл. Мироненко Н. Г.	
---	--	--	---





Анастасія ГУДЕНКО

Керівник:
к. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ
«БЕЗСМЕРТНИЙ ЧАС»

Трейлер захоплює гравців, показуючи напружені моменти та драматичні ситуації, у яких опиняються герої. Він створений за допомогою програм AI-playground.com, ClipStudio, Adobe After Effects, Adobe Illustrator. AI-playground.com було застосовано для створення локацій та дизайну персонажів, ClipStudio – для створення покадрової 2D-анімації, Adobe After Effects – для монтажу, за допомогою Adobe Illustrator було розроблено деталі для виду симуляцій гри.

Музичні теми у трейлері варіюються залежно від насиченості подій та емоційного змісту для створення максимального занурення в атмосферу.

 МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Гуденко А. Р. Трейлер до комп'ютерної гри "Безсмертний час" Канд. мист., ст. викл. Мироненко Н.Г.	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





Лілія ДОЛОПЧІ

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

ДИЗАЙН МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ
«EASY LIFE»

Дипломний проєкт «Easy Life» – це мобільний застосунок, який використовує гейміфікацію для підвищення продуктивності та мотивації користувачів у їхньому повсякденному житті. Завдяки інтеграції ігрових елементів, таких як система винагород, відстеження прогресу, персоналізація через аватари та колекціонування унікальних улюбленців, застосунок спонукає користувачів ефективніше планувати час. Дизайн застосунку виконаний у спокійних зелених тонах, що символізує гармонію і заспокоєння, тим самим створюючи оптимальне середовище для користувачів. «Easy Life» пропонує новий підхід до управління часом, роблячи процес планування не тільки корисним, а й захоплюючим.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Долопчі Л. В. Дизайн мобільного застосунку "Easy Life"	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн, ОПП "Мультимедійний дизайн"		





Євгенія ЗЛОБІНА

Анімаційна візуалізація пісні
«КОЗАКИ» ГУРТУ ДРИМБА ДА ДЗИґА

Анімаційна візуалізація пісні «Козаки» гурту «ДримбаДаДзиґа» створена у стилі пласкої анімації у поєднанні з традиційними українськими мотивами. Поеднання сучасного з традиційним є неймовірно важливим для вітчизняного контенту. Також важливим аспектом для іноземного глядача є зображення України поза контекстом війни. У дипломному проєкті використано багато символів, що нагадують нам про велику та багату історію нашої Неньки. Ілюстрації для подальшого анімування створені за допомогою Adobe Illustrator. Анімація і фінальний монтаж були виконані у програмі Adobe After Effects. Також покадрова анімація була виконана у програмі Krita.

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Алла
РАДОМСЬКА

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Злобіна Є. Ю. Анімаційна візуалізація пісні "Козаки" гурту Дримба да Дзиґа Керівник: Ст. викл. Радомська А. М.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	

фото





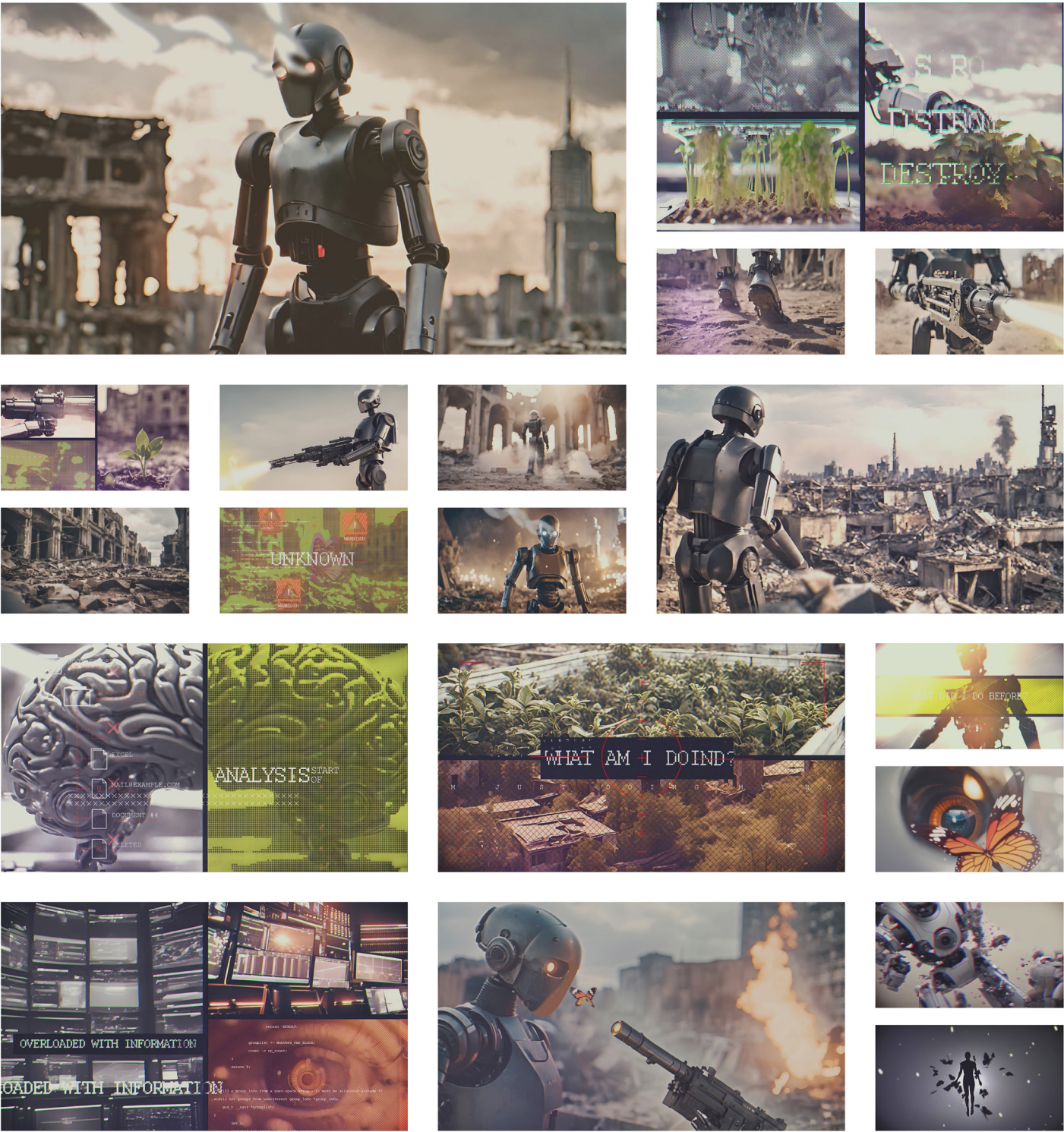
Поліна ІВАНОВА

Керівник:
к. пед. н., доц. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Світлана
ІНОЗЕМЦЕВА

АСОЦІАТИВНИЙ РОЛИК «REBIRTH»

Дипломна робота присвячена створенню асоціативного анімаційного ролику під назвою «Re-birth». Проект досліджує використання ШІ в сучасній анімації, поєднуючи традиційні техніки з новітніми технологічними інструментами, такими як нейромережа «Runway». Основна ідея його полягає у візуальному відтворенні процесу відродження людської індивідуальності та емоційності у світі, де технології домінують над особистістю. Ролик акцентує увагу на філософських аспектах взаємодії людини і машини, ставлячи питання про справжню природу людської свободи та самовираження.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Іванова П.О. Асоціативний ролик "Rebirth" Керівник: канд. педагогічних наук, доцент Іноземцева С. В.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	



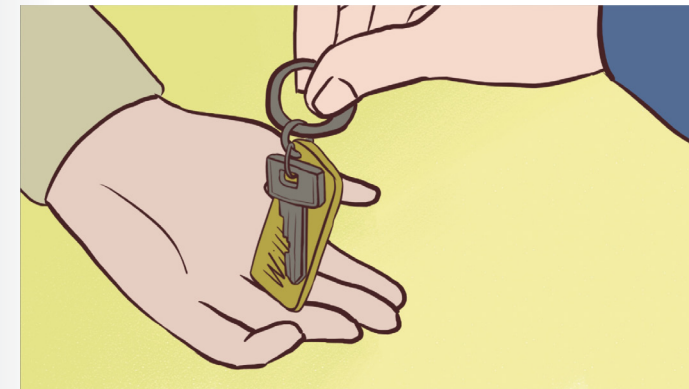
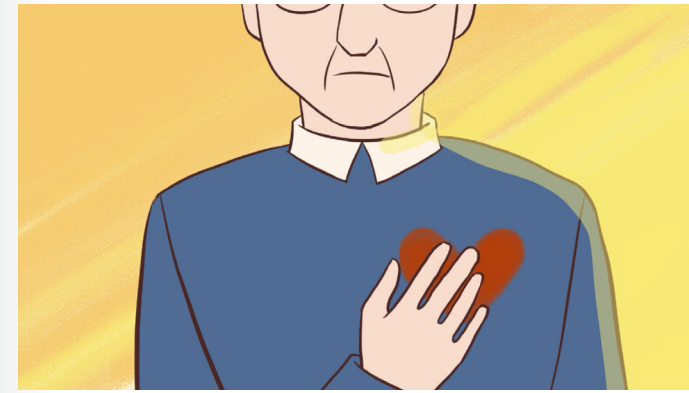


Аліна КЛИМЧУК

Керівник:
к. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

Анімаційний ролик «KIND HEART»

Дипломна робота присвячена створенню анімаційного ролика під назвою «Kind heart». Основна мета проєкту полягає в зображенні важливості психологічної підтримки з боку європейської спільноти українських біженців, що вимушено залишили свої домівки через повномасштабне вторгнення Росії. Проєкт демонструє, що відчуття безпеки та підтримки є необхідними для подальшого руху та відновлення внутрішнього балансу людей, які пережили трагедію. Використовуючи техніку класичної (покадрової) 2D-анімації у поєднанні з сучасними технологіями ШІ, ролик демонструє емоційні та динамічні сцени війни. Це дозволило оптимізувати процес створення ролику та зробити його візуально більш виразним.





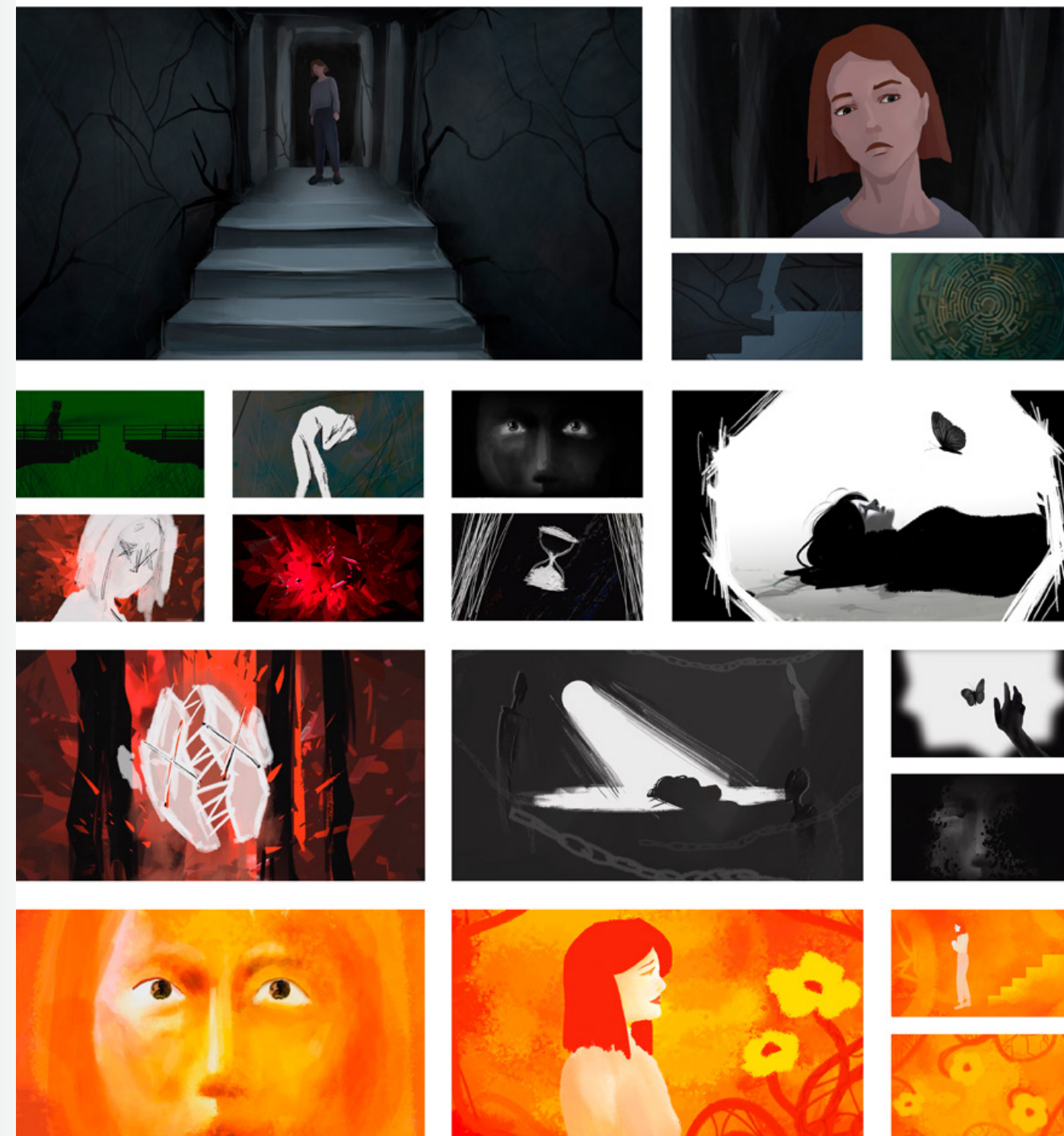
Марія КОБЕНКО

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

Анімаційний ролик на тему «СПРИЙНЯТТЯ»

Твір являє собою візуалізацію внутрішнього світу людини в процесі переживання п'яти стадій прийняття горя. Через абстрактні елементи, колір та символіку він ілюструє напружену боротьбу з емоціями і сувору реальність неминучості. Горе – це природна психологічна реакція на фізичну або психологічну втрату. Для України ця тема особливо актуальна у зв'язку з війною: багато хто втратив близьких, рідних, дім або сам став жертвою жахливих обставин. Розуміння моделі прийняття горя служить особі маяком, який допомагає усвідомити свої емоції та дає надію на зцілення. Новизною проєкту є використання спектрів графічних прийомів для відображення різних емоційних станів.

 Х·Д·Я·Д·М ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Кобенко М.С. Анімаційний ролик на тему "Сприйняття" Керівник: Старший викладач Пегакіна Г.І.	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"		





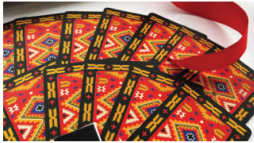
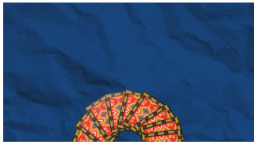
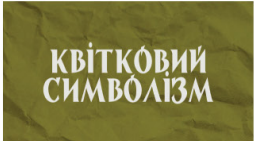
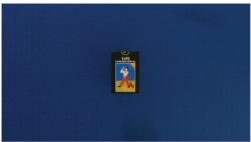
Керівник:
к. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

ПРЕЗЕНТАЦІЯ КАРТ ТАРО «УКРАЇНСЬКИЙ СВІТОГЛЯД»

Дипломна робота присвячена створенню авторської колоди Таро в українському стилі, яка поєднує елементи української культури, мистецтва та психології. Метою роботи є полегшення шляху самопізнання через знайомі візуальні образи, засновані на національних традиціях, легендах та міфології. Нумерологічний символізм карт враховується, підкреслюючи зв'язок між числами та їх символічним значенням у контексті української культури.

Використання національної культури в сучасному контексті не тільки сприяє її збереженню та популяризації, а й надає інструмент для саморозвитку, що є актуальним у сучасному житті.

 МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Кобзар Є.П. Презентація карт Таро «Український світогляд» Керівник: канд. мист-ва, ст. викл. Мироненко Н. Г.	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





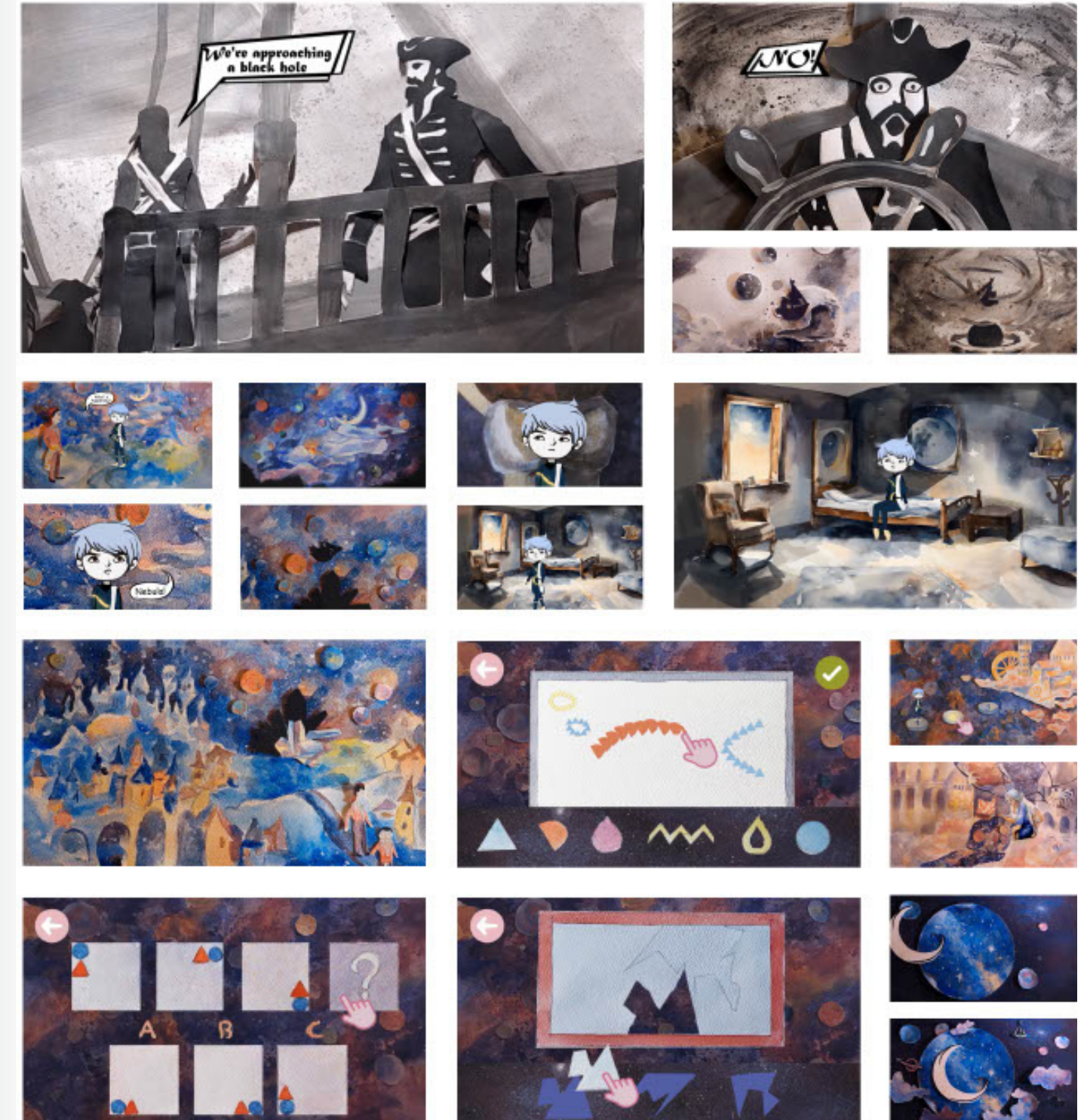
Анна КОЗЛОВА

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Алла
РАДОМСЬКА

ТРЕЙЛЕР ДО МОБІЛЬНОЇ РОЗВИВАЮЧОЇ ГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ «ENVISION»

Проморолик, спрямований на розвиток уяви та творчості для дітей віком від трьох років, має дві складові: кінематографічну частину та внутрішньоігрове відео. Сюжет у кінематографічній частині розрахований на зацікавлення гравців та розкриття персонажа, за якого грають діти. Починається ролик з силуетної анімації про піратів, далі з'являється колір і глядач знайомиться з головним персонажем Місяцем. У внутрішньоігровій частині представлені ігри, покликані сприяти розвитку дитини. Ролик виконаний у спрощеній стилістиці в поєднанні з акварельною технікою ілюстрацій. Перекладна анімація та двовимірні скелетні анімації доповнюють графічне рішення.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн, ОПП "Мультимедійний дизайн"	Козлова А.В. Трейлер до мобільної розвиваючої гри для дітей "Envision" Керівник: Старший викладач Радомська А. М.	
--	---	--	--





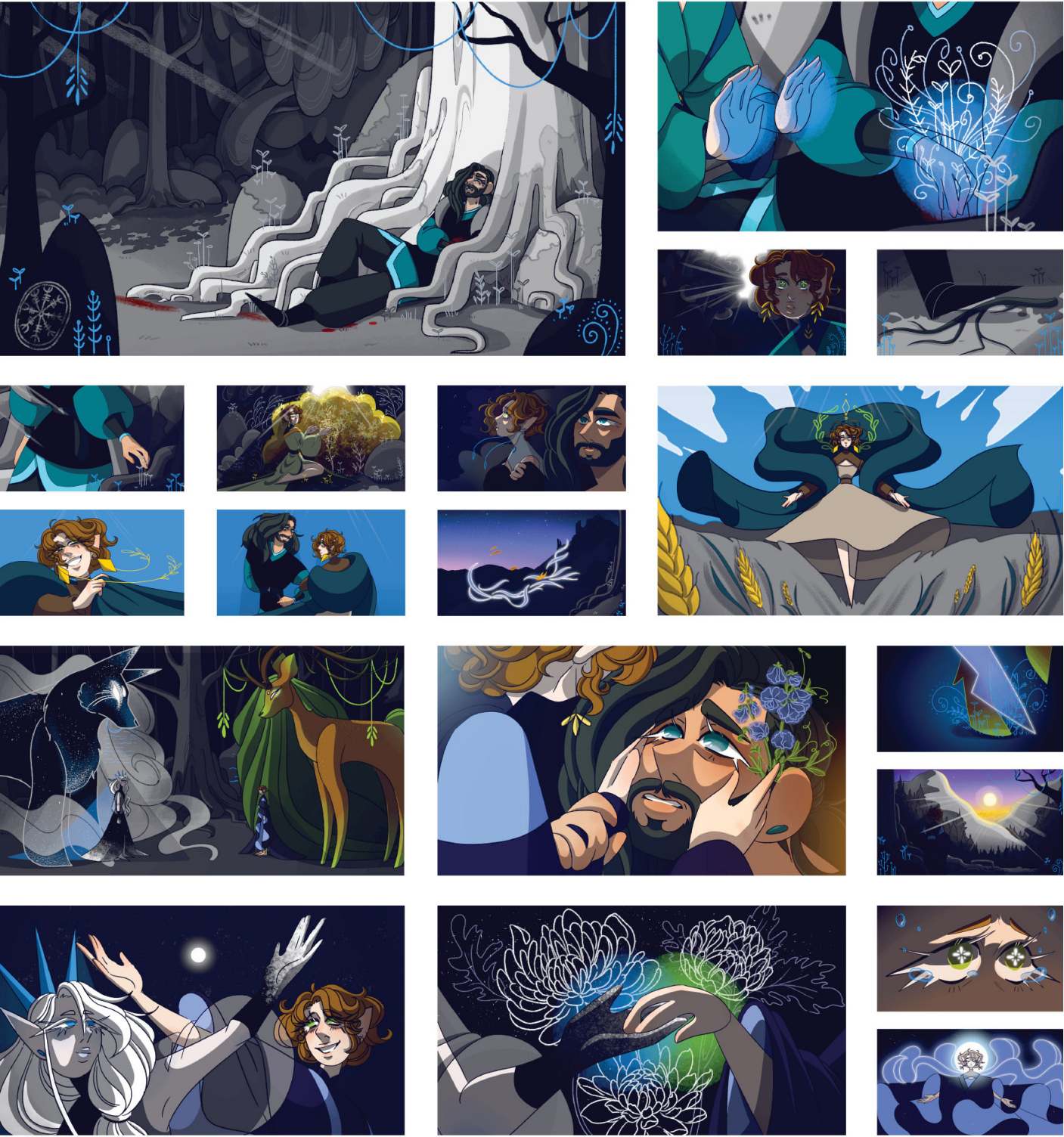
Софія КУТОВА

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Алла
РАДОМСЬКА

АНИМАЦІЙНИЙ РОЛИК «FOLLOWING THE SPRING»

Твір підіймає вічні та актуальні теми відродження та смерті, пошуку себе та свого місця, чистих почуттів та вічності життя. Сюжет розповідає про поранену людину, яка, опинившись у лісі, бореться за своє життя. Її зустрічає Весна, і тепер вони пов'язані. Ніжні почуття між природою та людиною, незалежно від кордонів, розквітають подібно до квіток на монохромному фоні, кожна з яких символізує певні емоції та якості: витривалість, чистоту, вірність і вдячність. Твір виконано у програмі «Krita» в стилі покадрової анімації, а монтаж та об'єднання сцен здійснено в Adobe After Effects. Мультфільм також включає музичний супровід, який підкреслює настрій і рух персонажів.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Кутова С.Ю. Анімаційний ролик "Following the spring" Керівник: старший викладач Радомська А. М.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





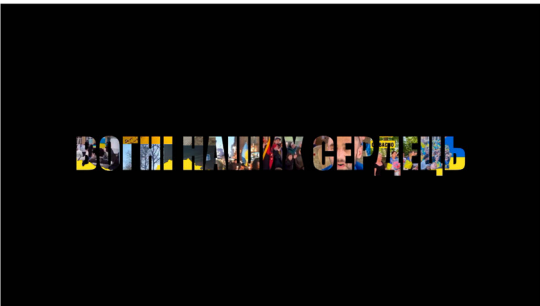
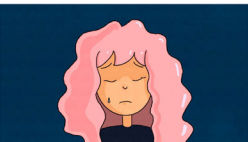
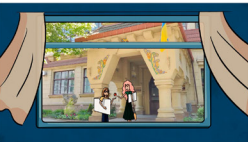
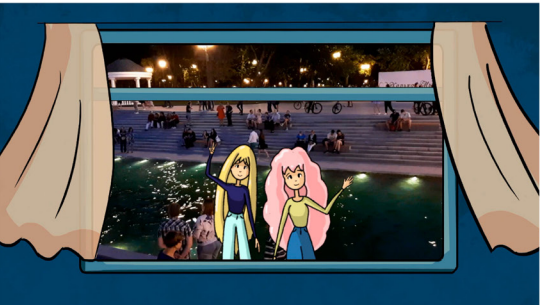
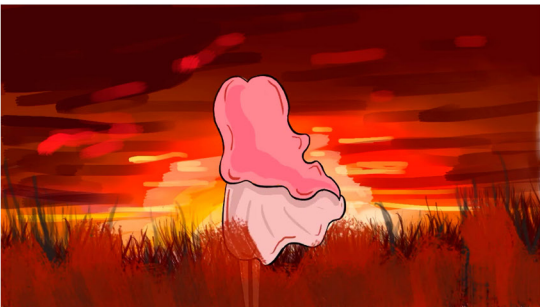
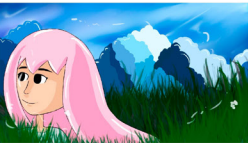
Вікторія ЛАРІКОВА

Керівник:
К. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

Анімаційний ролик
«Вогні наших сердець»

Робота висвітлює тему війни, актуальну для всього світу. Що більше ми зможемо створити подібних продуктів, то скоріш привернемо увагу суспільства. Треба кожному нагадувати і показувати жайття війни, розруху і її наслідки, щоб ні в кого не було думки розпочати такий жах десь у іншому куточку нашої планети. Одне велике бажання, котре розповсюджене на кожного з нас, – щоб скоріше закінчилась війна. Новизною проєкту є спроба показати і донести через простий і зрозумілий ролик складну історію нашого народу. Залишити частинку української реалії в ролику – для нагадування майбутнім поколінням.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Ларікова В.Ю . Анімаційний ролик "Вогні наших сердець" Керівник: Канд. мист., ст. викл. Мироненко Н.Г.
	Кваліфікаційна на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





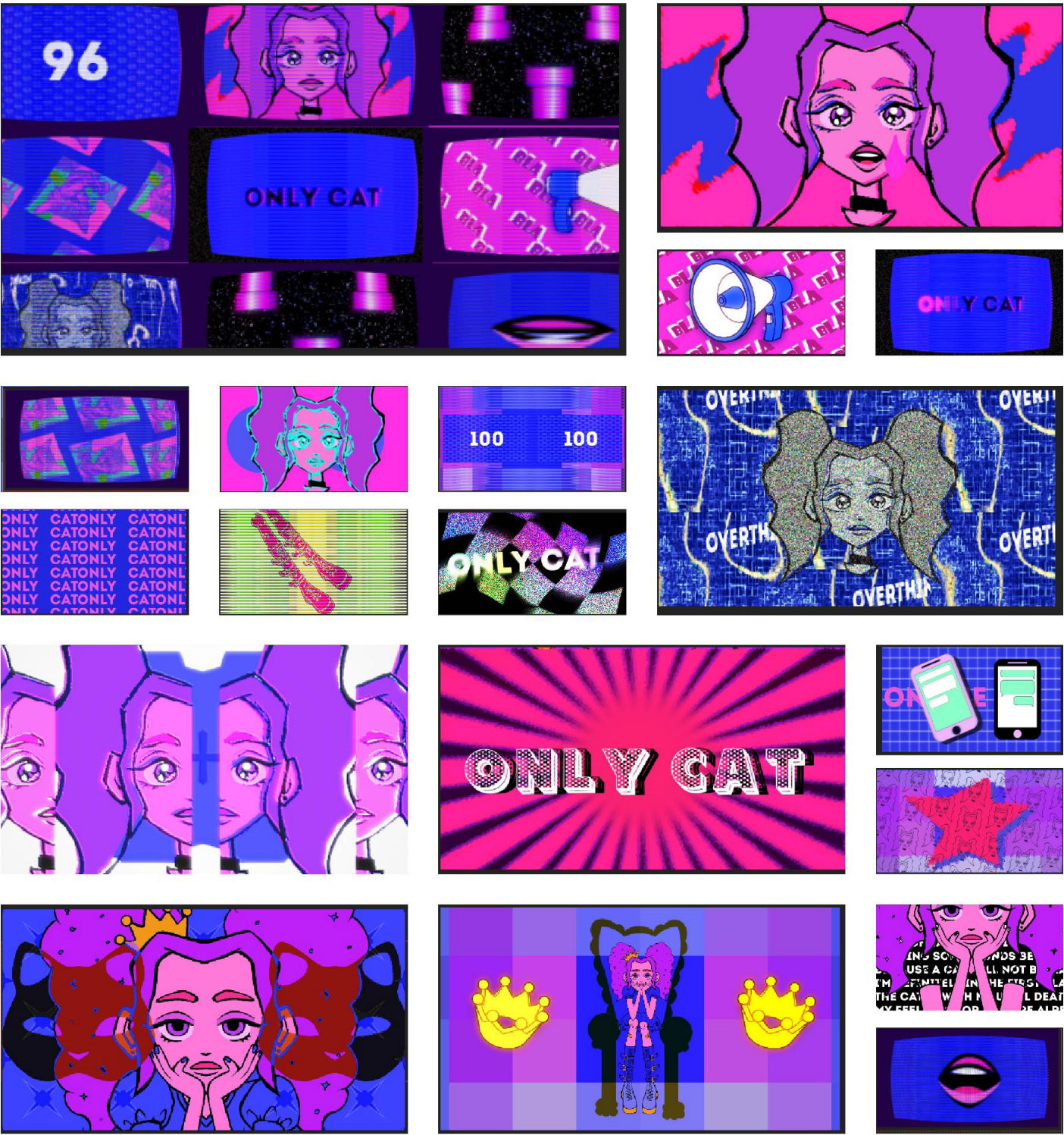
Аліна ЛЕХТІНА

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

Анімаційний ролик «Тільки Коти»

Традиційна покадрова анімація, цифрова 2D-анімація, 3D-комп'ютерна анімація, стоп-моушн-анімація та експериментальна анімація є основними техніками, що досліджуються в даній роботі. Особлива увага приділяється аналізу анімаційного кліпу на пісню сучасної української виконавиці, який містить ритмічні повтори з використанням аніме-елементів та кіберпанку. Кліп поєднує 2D і 3D-графіку, створюючи динамічний і візуально привабливий простір, що підкреслює енергію та ритм музичної композиції. Вплив японської аніме-культури, яскраві кольорові рішення в стилі попарту та елементи кіберпанку додають унікальності та привабливості для молодшої аудиторії.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Лехтіна А.В. Анімаційний ролик "Тільки Коти" Керівник: ст. викладач Пегачіна Г.І.	
Х·Д·Я·Д·М ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"		





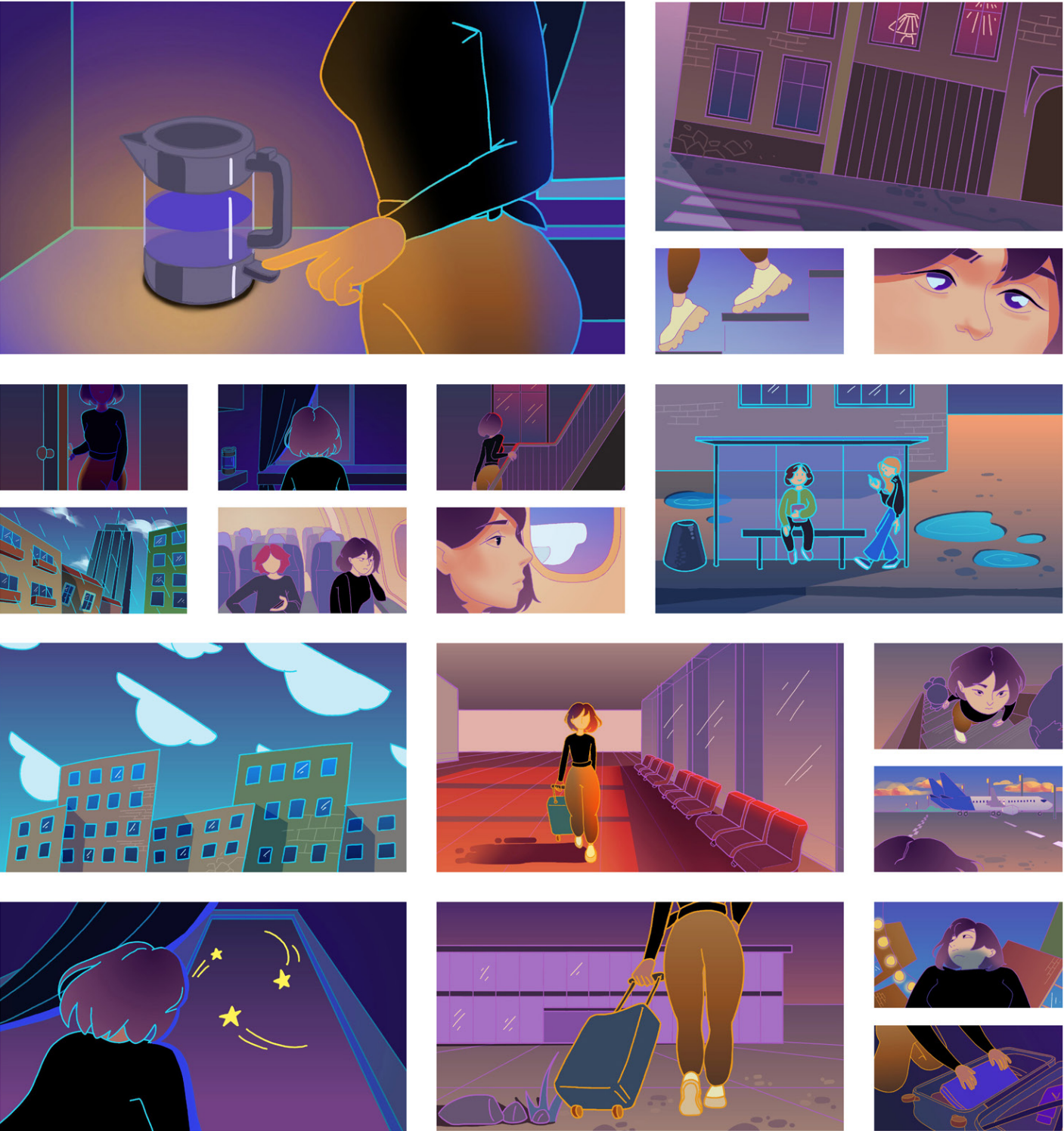
Марія ЛОСЕВА

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Алла
РАДОМСЬКА

АНИМАЦІЙНИЙ РОЛИК
«PLACE I CALL HOME»

Пісня «Place I Call Home» гурту Ziferblat була представлена на національному відборі на «Євробачення». Вибір зумовлений її емоційною насиченістю та глибоким змістом, що відкриває широкі можливості для творчого самовираження через анімацію. Сюжет, який, на перший погляд, є досить простим і фокусується на одному дні в житті персонажа, має глибокий філософський смисл, а анімація є гарним засобом зафіксувати реальність і зміну подій у ній через переживання й метафори, перенесені на персонажа. Дана робота сприятиме вдосконаленню професійних навичок, розширенню творчих можливостей і збагаченню досвіду у створенні комплексних художніх проєктів.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Лосєва М.Ф. Анімаційний ролик до пісні "Place I call Home" гурту "Ziferblat" Керівник: старший викладач Радомська А. М.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





Анастасія МАКАРОВА

Керівник:
к. пед. н., доц. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Світлана
ІНОЗЕМЦЕВА

ДИЗАЙН МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ
«WAYWISE»

Метою проєкту є розроблення дизайну інклюзивного застосунку для полегшення пересування людей з інвалідністю у Львові. В Україні бракує мобільних застосунків для людей з обмеженими можливостями, що призводить до соціальної ізоляції. Застосунок надаватиме інформацію про доступність закладів, будуватиме маршрути та зберігатиме їх. Ми проаналізували аналоги та створили більш адаптований дизайн з інтерактивною мапою Львова. Проморолик застосунку «WayWise» створений в Adobe After Effects. Рекомендуємо реалізувати цей проєкт для створення інклюзивного середовища, де кожна людина матиме рівний доступ до всіх інфраструктур і сервісів.

 Х · Д · А · Д · М ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Макарова А.Д. Дизайн мобільного додатку "WayWise" Керівник: канд. педагогічних наук, доцент Іноземцева С. В.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





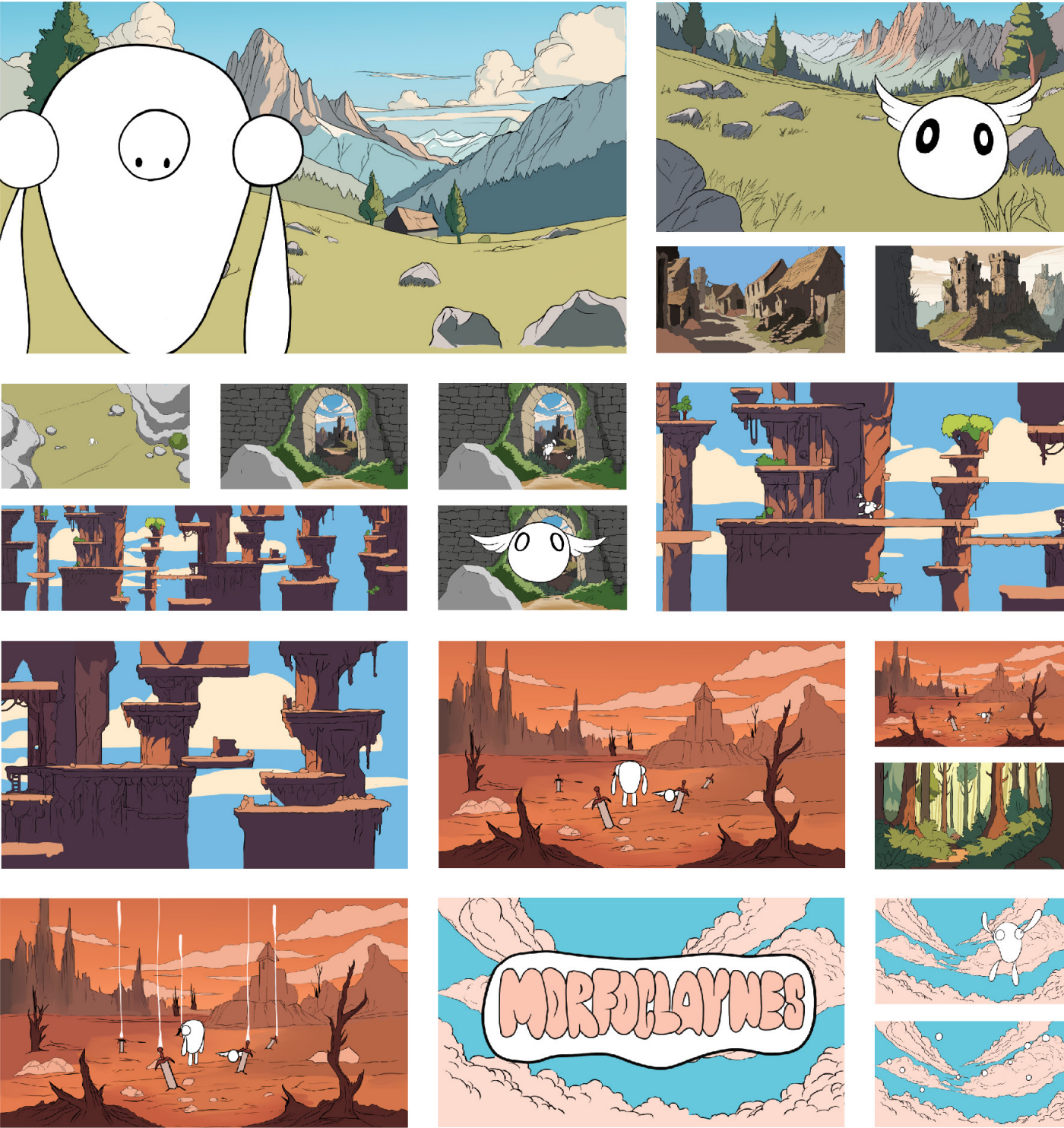
Кирило НАЗАРОВ

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ
«MORFOCLAYNES»

Сюжет відеогри зав'язаний на пригодах головного героя, який є глиняною живою істотою. Після тяжкої битви більшість людства була запечатана, але надія та життєва сила вселилися в головного героя. Пригоди та цікаві головоломки зав'язані на фізичних характеристиках глини, таких як змінювання форми. З плином сюжету головний герой набуде нові здібності та багато важливих зв'язків, які сприятимуть його розвитку як особистості. Відмалювання концепцій, локацій, персонажів та покадрове анімування відтворено в програмі Clip Studio Paint. Ефекти, переходи між сценами, накладання звукових ефектів та музики – в Adobe After Effects.

Керівник:
К. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Назаров К.В. Трейлер комп'ютерної гри "Morfoclaynes" Керівник: Канд. мист., ст. викл. Мироненко Н.Г.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





Віталій НОЗДРАЧОВ

Керівник:
к. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

АНИМАЦІЙНА НАСТІЛЬНА ГРА
«MYTHICAL LEGACY»

«Mythic Legacy» занурює учасників у світ української міфології, передаючи її атмосферу через яскравий і динамічний артстиль. Використання сучасних графічних технік створює захоплюючі образи міфічних істот, предметів та символів у футуристичному стилі. Проект поєднує розвагу та навчання, стимулюючи розвиток креативності, стратегічного мислення та культурного освічення. Гра виконана з високою якістю графічного оформлення, відтворена в 3D у програмі Blender та має анімований трейлер, створений у Adobe After Effects. «Mythic Legacy» є важливим внеском у збереження та передачу культурної спадщини України наступним поколінням.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





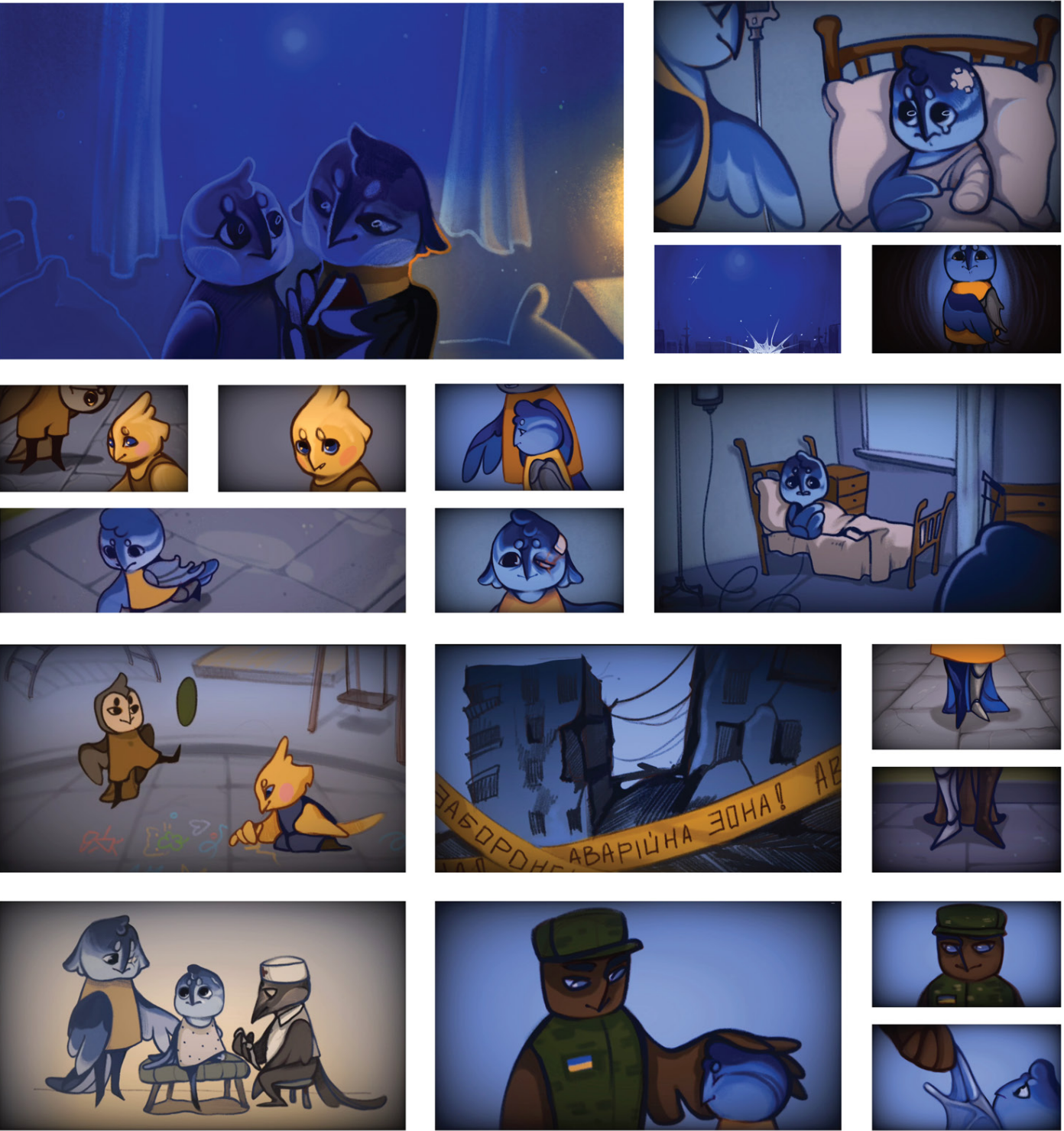
Каміла ПАВЛЮК

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

Анімаційний ролик «Птахи відлітають у вирій»

Твір являє собою візуальну історію про психологічний аспект прийняття особою набутої інвалідності. Дана тематика є нині вкрай актуальною та має на меті донести до глядачів усіх вікових категорій, із якими труднощами соціалізації та самоприйняття можуть стикатися люди з додатковими потребами. Ця тема завжди була важливою для будь-якого суспільства. Проте завдяки доступності медіаконтенту та залученню його у повсякденність, анімаційний ролик якнайкраще підходить для інформування глядачів про важливість інклюзивності та толерантного ставлення до почуттів осіб з особливостями.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Павлюк К.С. Анімаційний ролик Птахи відлітають у вирій Керівник: старший викладач Пегачіна Г. І.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	



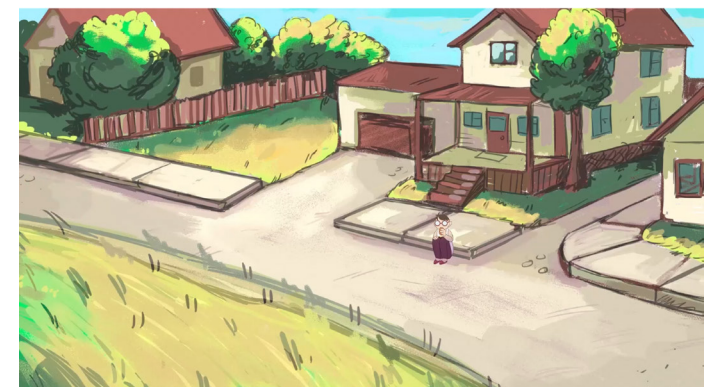
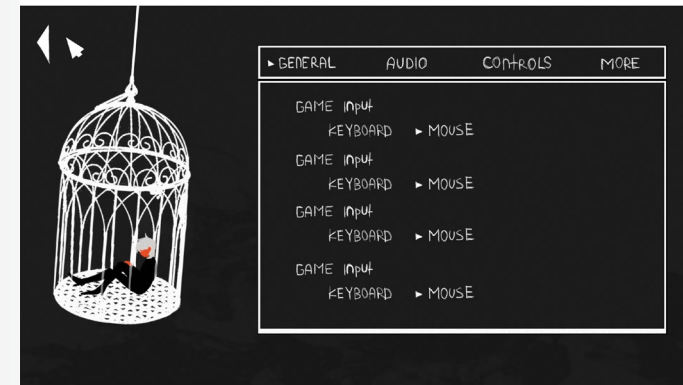
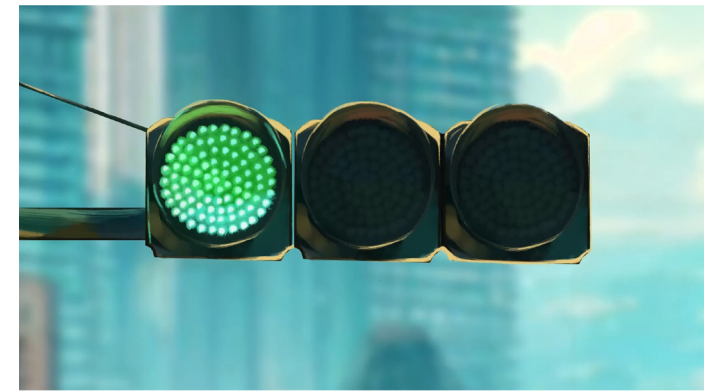


Марія ПЕТРЕНКО

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

ВІДЕОГРА «HOLO: ECHOES OF IDENTITY»

Дана відеогра являє собою інтерактивний досвід, спрямований на особистісний розвиток гравця. Вона пропонує інтенсивну геймплейну діяльність, а також можливість поглибленого вивчення історії світу гри через додання контекстних елементів для кращого занурення в атмосферу. Гравцю разом з головним героєм на ім'я Холо доведеться зустрітись з різними подіями, й він буде намагатись знайти власну ідентичність і життєвий шлях. Проект надає можливість відчувати цей пошук через віртуальний досвід, допомагаючи гравцям розвивати самосвідомість та розуміння себе. Вікова аудиторія, на яку розрахована гра, доволі широка: від 12 до 35 років.





Ольга ПИЛИПОВИЧ

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

ТРЕЙЛЕР ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ
«UNFINISHED STORIES»

У дипломному проєкті переказано захопливу детективну історію, присвячену темі потойбічного світу. У ньому показані будні детектива-екзорциста, який допомагає душам привидів перейти до іншого світу, розплутуючи їхні незакінчені справи. У ролику показані сцени після закінчення основного сюжету гри, в яких детектив приносить до олтаря цариці потойбічного світу підношення у вигляді метелика, який символізує спогади духів. Трейлер до комп'ютерної гри є важливим маркетинговим інструментом, що здатен привернути увагу потенційних гравців і створити інтригу навколо гри. Він виконує роль «першого враження», що може визначити зацікавленість аудиторії.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Пилипович О.О. Трейлер до комп'ютерної гри “Unfinished stories” Керівник: старший викладач Пєгахіна Г.І.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти “Бакалавр” зі спеціальності 022 Дизайн, ОПП “Мультимедійний дизайн”	





Ксенія РОМАЩЕНКО

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

Анімаційний ролик «ТЕБЕ ДОСТАТНЬО»

Мультимедійний ролик є відгуком на загальнопоширені стандарти краси, він спонукає повірити в цілісність та унікальність людини, незалежно від її зовнішнього вигляду. Ми прагнемо, аби люди самі вирішували, як їм виглядати, та не засуджували інших за їхню зовнішність. Дана тема є актуальною для підлітків, а також для дорослих будь-якої статі та гендеру, що стурбовані своєю зовнішністю, вагою, формою тіла, переживають, що їх «надто» або «недостатньо». Адже репрезентація різних типів тіл у медіа допомагає людям полюбити власне. Анімаційний ролик буде пізнавальним для тих, хто вже приймає своє тіло, проте найбільшу користь принесе тим, хто тільки на цьому шляху та потребує підтримки.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн, ОПП "Мультимедійний дизайн"	Ромащенко К.Р. Анімаційний ролик "Тебе достатньо" Керівник: ст. викладач Пегачіна Г.І.
---	--	---



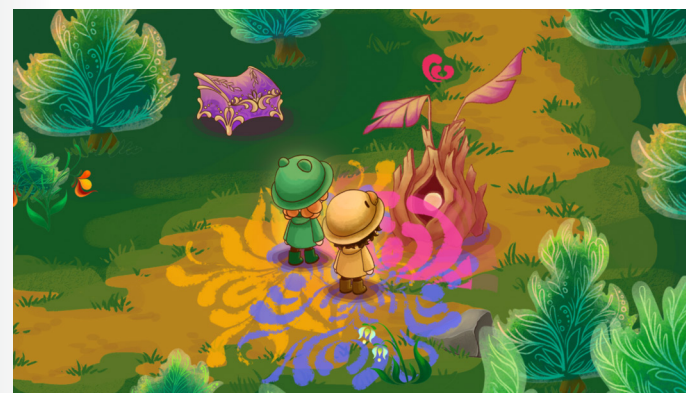
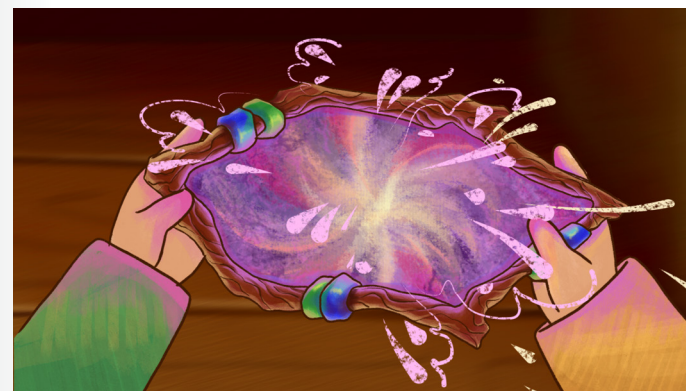
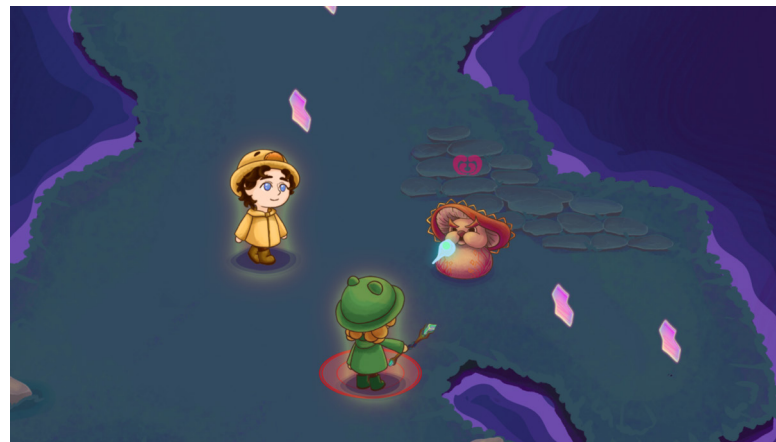


Анжеліка РЯБЧЕНКО

Керівник:
к. мист., ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Надія
МИРОНЕНКО

ТРЕЙЛЕР КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «LOOKINGGLASS»

«Lookinglass» – гра в жанрі Role-Playing Game на двох. Історія розповідає про пригоди двох дітей, брата та сестри, які знаходять на горищі нового будинку старовинне дзеркало з незвичайними знаками. Поглянувши у нього, вони розуміють, що їх затягує в інший світ – Задзеркалля. Гравцям разом з головними героями доведеться досліджувати неймовірний відкритий світ гри, проходити чарівні, але небезпечні печери, сповнені магією, і боротися з дивними істотами. Також гравці мають можливість робити вибір і приймати рішення, що впливатиме на подальший розвиток сюжету. Кожне рішення наближає або віддаляє героїв від головної мети – повернення додому, у реальний світ.



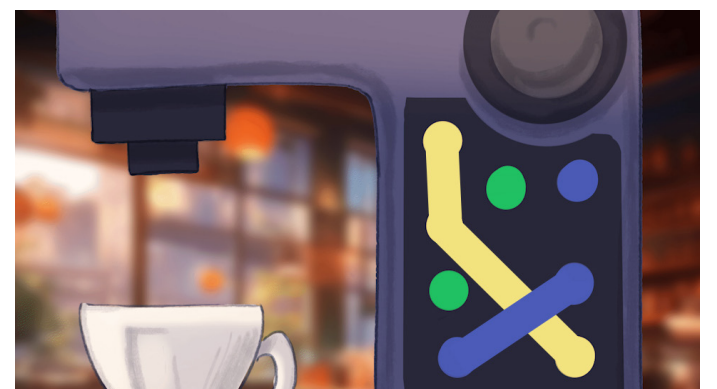
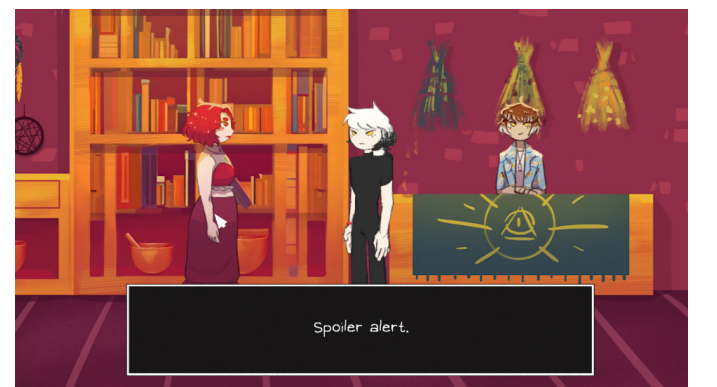
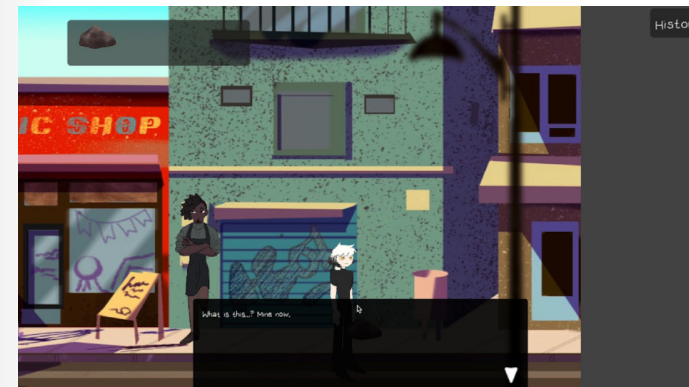
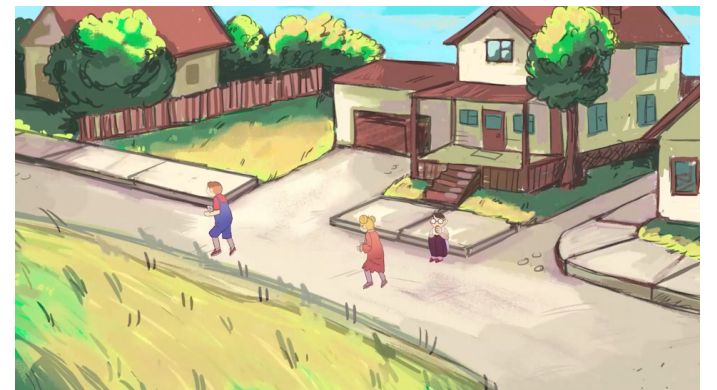


Валерія САМЧЕНКО

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Ганна ПЕГАХІНА

ВІДЕОГРА «HOLO: ECHOES OF IDENTITY»

Дана відеогра являє собою інтерактивний досвід, спрямований на особистісний розвиток гравця. Вона пропонує інтенсивну геймплейну діяльність, а також можливість поглибленого вивчення історії світу гри через додання контекстних елементів для кращого занурення в атмосферу. Гравцю разом з головним героєм на ім'я Холо доведеться зустрітись з різними подіями, й він буде намагатись знайти власну ідентичність і життєвий шлях. Проект надає можливість відчувати цей пошук через віртуальний досвід, допомагаючи гравцям розвивати самосвідомість та розуміння себе. Вікова аудиторія, на яку розрахована гра, доволі широка: від 12 до 35 років.



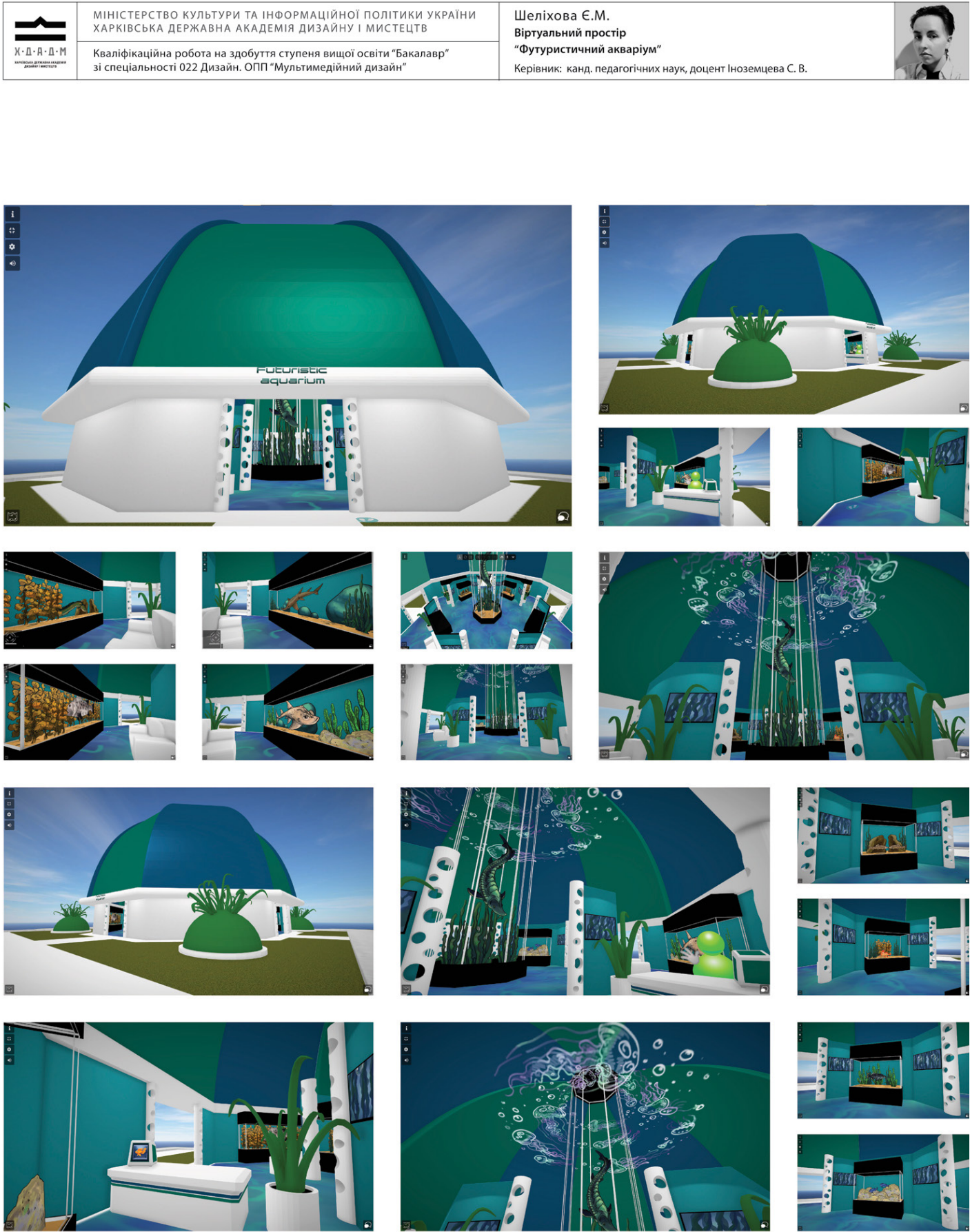


Єлизавета ШЕЛІХОВА

Керівник:
к. пед. н., доц. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Світлана
ІНОЗЕМЦЕВА

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР
«ФУТУРИСТИЧНИЙ АКВАРІУМ»

Віртуальний простір «Футуристичний акваріум» є імерсійною галереєю-акваріумом, де відвідувачі можуть ознайомитися з авторськими роботами, виконаними як рідкісні підводні тварини, що перебувають на межі зникнення. Враховуючи це, віртуальний тур галереєю дає можливість людям побачити цих унікальних риб. Галерея «розташована» на платформі серед океану, «оточена парком з рослинами». Стилiстичне оформлення простору створене на основі інтернет-естетики «Frutiger Aero». Робота виконана за допомогою програми Blender та опублікована на платформі ArtSteps.





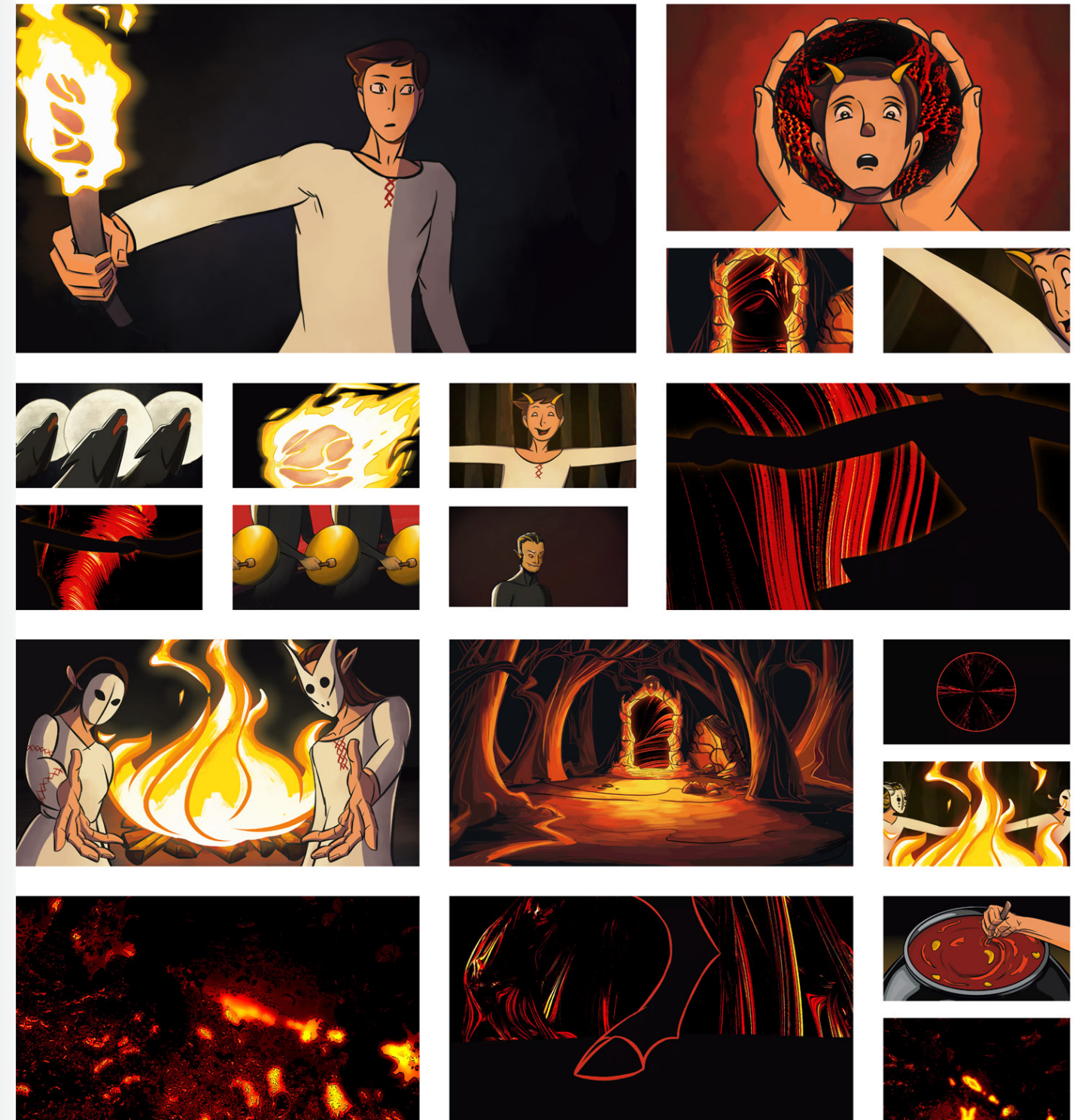
Діана ШИФЕРАУ

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Алла
РАДОМСЬКА

Анімаційний ролик до пісні «ЛІХТАР» ГРУТУ «РОНАТА ZHABA»

Ролик виконано в покадровій та змішаній 2D-графіці в комбінації з використанням фрактальної графіки. Сюжет є містичним та відсилає до українських вірувань, являючи собою сучасне прочитування давніх легенд про танцюючих у темряві духів. Використання неясних загадкових абстрактних візуальних образів створює атмосферу таємничості. Разом з музикою та фрактальною графікою все це гіпнотизує та ніби вводить у транс, спонукаючи забути про буденне життя та піти в дикий танок навколо вогнища. Режисура побудована на основі ритму композиції. Застосовано програми Krita, Mandelbulb3D і Adobe After Effects.

 Х·Д·А·Д·М НАЦІОНАЛЬНА СЛУЖБА АКАДЕМІЧНОГО ДИЗАЙНУ	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	Шиферау Д.С.К. Анімаційний ролик до пісні гурту "Rohata Zhaba" "Ліхтар" Керівник: старший викладач Радомська А.М.
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	





Поліна ЩОГОЛЕВА

Керівник:
ст. викл. каф.
«Мультимедійний
дизайн» Алла
РАДОМСЬКА

Анімаційний ролик «ВІЙНА ВСЕРЕДИНІ»

Твір візуалізує внутрішній конфлікт ветерана, занурюючи глядача у його щоденні переживання. Створений за допомогою покадрової анімації в програмі OpenToonz, проєкт використовує класичну 2D-анімацію, авторську графіку та звукові ефекти, зображаючи один день з життя героя, де тригери викликають болючі спогади про бойові дії, поступово занурюючи його у травматичний стан. Сірі відтінки та спрощена графіка передають спустошеність і виснаженість, контрастуючи з яскравими акцентами, що символізують світлі моменти. Відсутність музики, застосування шумів і їх викривлення підсилюють емоційний вплив.

	МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ	
	Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти "Бакалавр" зі спеціальності 022 Дизайн. ОПП "Мультимедійний дизайн"	

Щоголева П.А.
Анімаційний ролик "Війна всередині"
Керівник: ст. викладач Радомська А. М.

