

КАТАЛОГ ВИБІРКОВИХ ДИСЦИПЛІН
заплановані кафедрою «Мультимедійний дизайн»
на 2025-2026 н.р.

1 курс:

Бакалаври, 2 курс МД23		
<i>Блок</i>	<i>Назва дисципліни, семестр, викладач, анотація</i>	<i>Години</i>
Блок 1	Фізичне виховання та здоров'я <i>Викладач Вікторія Жорняк, каф. МКПП</i> Метою дисципліни є підготовка майбутніх фахівців до високопродуктивної праці, виховання у студентів потреби до систематичних занять фізичними вправами для підтримки власного здоров'я, гармонійний розвиток природних здібностей та фізичних якостей, фізичного розвитку та фізичної підготовленості студентів з урахуванням особливостей їх майбутньої професійної діяльності.	3 кредити ЄКТС <i>Семестр 3</i> <i>(осінній)</i> 30 годин Залік
	Основи художнього гриму <i>Викладач Олена Хомутецька, каф. АВМ</i> Знайомство з поняттям «грим», історією його виникнення та сучасними тенденціями розвитку цього мистецтва, його різновидами: театральний грим, грим для відео, спецефекти в гримі. Ознайомлення з різноманітністю гримерних матеріалів і особливостями їх застосування. Практичні заняття по створенню різноманітних образів.	
	Тілесність як соціокультурний концепт: репрезентації в сучасному мистецтві <i>Професор Зоя Алфьорова, кафедри МККП</i> Вибіркова дисципліна присвячена осмисленню концепту «тілесність» як одного з основних в постсучасній культурі. На матеріалі сучасного мистецтва розглядаються стратегії конструювання тілесності: ідеалізація та схематизація образів людського тіла; художні типи тілесності; проблема травми та тілесності. Метою вибіркової дисципліни «Тілесність як соціокультурний концепт: репрезентації в сучасному мистецтві» є формування у здобувачів вищої освіти уявлення про наявні соціокультурні концепти, які репрезентуються сучасним мистецтвом.	
	Пластанатомія <i>Ірина Наталуха, каф. Р</i> Мета: освоєння знань з побудови тіла людини (побудови скелету, м'язової системи, сухожилків та суглобів), вікових та статевих особливостей будівлі кістково-м'язової системи людини, впливу на пластику та пропорції людини окремих частин скелету.	
	Сценарна майстерність коротких відео / АВМ	
	Основи операторської майстерності / АВМ	
	Фотоінсталяція (предметна зйомка) / АВМ	
	Звукорежисура / АВМ	
Блок 2	Технології апсайклінгу <i>Доцент Ірина Єременко, викл. Євген Копилов, викл. Максим Федосенко, каф. ДЗдО</i> Метою даної дисципліни є надання студентам розуміння апсайклінгу як складової екодизайну, знайомство з специфікою виявлення функціональних і споживчих властивостей виробів, які втратили свою актуальність (відходів виробництва, будівель, промислових об'єктів і ін.) і надання нового життя в процесі практичного переосмислення непотрібних речей і створення авторського дизайн-об'єкта.	4 кредити ЄКТС <i>Семестр 4</i> <i>(весняний)</i> 60 годин Перегляд
	Робота в матеріалі <i>Доцент Михайло Опалєв, каф. МД.</i> Метою дисципліни є набуття навичок анімування об'єктів дизайну з певного матеріалу (деревина, бетон, метал, шкіра, скло тощо), опановуються їх пластичні можливості, створюється історія взаємодії неживих об'єктів, таких як аксесуари для середовища або аксесуари до одягу, прикраси. На основі цієї	

	історії технікою покадрової анімації створюється анімаційний фільм. Основи класичної анімації <i>Викладачі Сергій Огурцов, Софія Клименко, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> спрямована на оволодіння студентами технік малюнку об'єктів в русі, програмних засобів для створення цифрових зображень і анімації, використання їх для створення анімаційних фільмів; формування компетентності поєднувати комплекс знань з технологіями монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням анімаційного фільму з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань. <i>Метою вибіркової дисципліни є</i> навчити студентів засобам і прийомам побудови гармонійної форми у складних ракурсах і різновидах рухів; відрізняти властивості рухів об'єктів або персонажів і виявляти риси характеру персонажу або об'єкту; розуміти і професійно використовувати особливості графічних редакторів для створення рухомих зображень; надати розуміння зміни характерних рис міміки персонажу. В цілому, студент отримає розуміння доцільного використання сучасних комп'ютерних технологічних процесів з метою створення анімованої продукції.	
Блок 3	Основи цифрової фотографії <i>Ст. викладач Ганна Пегахіна, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> спрямована розвиток професійних навичок у володінні методами цифрової фотозйомки, естетичними засобами композиційної організації знімка і обробки фото. <i>Метою вибіркової дисципліни є</i> ознайомлення студентів з історією фотографії, базовою термінологією фотографії, конструкцією та правилами вибору цифрового фотоапарату, основними принципами композиції знімка, критеріями вибору з серії знімків найкращих за композицією, кольором, якістю зйомки, прийомами обробки фото-матеріалів сучасними технологіями, а також із творчістю класиків світової і вітчизняної фотографії, основними напрямками розвитку художньої фотографії. Презентація дизайн-проекту <i>Ст. викладач Марія Хоменко, каф. ДЗДО</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є</i> ознайомити студентів з методами і прийомами інтерактивної презентації дизайн-проекта, включаючи такі форми як виступ, доповідь, виставка, захист дипломної (наукової роботи) тощо. Завданням дисципліни є створення інтерактивної презентації свого курсового проекту зі складною структурою. Презентація виконується засобами програмного забезпечення Microsoft Office PowerPoint в режимі редагування (в форматі «.pptx») та для показу в режимі демонстрації (в форматі «.ppsx»). Доповнена реальність <i>Доцент Ірина Малиніна, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна «Доповнена реальність» (AR, Augmented Reality)</i> присвячена вивченню технології AR і створенню анімованого образу плоских графічних або живописних зображень (плакат, картина, графічний лист, ілюстрація тощо). Основним технологічним засобом підтримки AR у даному курсі є вільна безоплатна платформа Artivive, що дозволяє розташовувати численну кількість проектів на зовнішніх серверах і відтворювати ці проекти за допомогою розповсюджених гаджетів (смартфони, планшети) при наведенні їх камер на зображення. <i>Метою курсу є</i> всебічне вивчення даної технології AR для плоских зображень з можливістю її використання у подальшій творчій діяльності студентів.	4 кредити ЄКТС <i>Семестр 3 (осінній)</i> 60 годин Перегляд
Блок 4	Основи редагування графічних зображень <i>Ст. викладач Тетяна Онищенко, каф. МД.</i> <i>Метою дисципліни є</i> отримання студентами знань щодо методів обробки фотографій та навичок володіння інструментарієм програм растрової графіки. Студенти ознайомлюються із засобами редагування графічних зображень за допомогою технік та приймів обробки зображень професійних графічних редакторів Adobe Photoshop, Photoshop Light Room та ін. та виконують практичні завдання, створюючи варіанти певних графічних рішень та ефектів.	5 кредитів ЄКТС <i>Семестр 4 (весняний)</i> 60 годин Перегляд

	Основи 3D анімації Викладач Алла Малиніна, каф. МД Вибіркова дисципліна «Основи 3D анімації» є прямим продовженням нормативної дисципліни «Технологія 3D-моделювання» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Основи 3D анімації» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає дисципліна «Технологія 3D-моделювання» на 2 курсі. Дисципліна «Анімаційні технології та матеріали» спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності. Метою вибіркової дисципліни є опановування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: планування, розробка та оптимізація складних тривимірних сцен, просунутого моделювання і анімування тривимірних об'єктів.	
	Анімована типографіка Доцент Михайло Опалєв, каф. МД Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення студентів з термінологією анімованої типографіки, напрямками її розвитку і найбільш яскравими прикладами творчих експериментів, пов'язаними із пошуком нових художніх образів у цій галузі дизайну. Метою вибіркової дисципліни є вивчення студентами всієї суми виражальних засобів, прийомів і технологій, що використовуються в анімованій типографіці. Особлива увага приділяється художньо-проектному інструментарію даного виду анімації, а саме принципам і засобам композиції візуального ряду, засобам анімації шрифту, специфічним технологіям.	

2 курс:

Бакалаври, 3 курс МД22		
Блок	Назва дисципліни, семестр, викладач, анотація	Години
Блок 1	Арт-ринок і художня культура Доц. Володимир Тарасов, сумісниця Наталія Іванова, каф. МККП Дослідження феномену арт-ринку є сьогодні однією із найбільш актуальних проблем в генезисі художньої культури. Комерційний продаж творів мистецтва як товарів, що капіталізуються та можуть бути предметом артінвестування, помітно підвищує вагу художнього (передусім, експертного та предметнофахового) супроводу ринкових практик (аукціонів, дилерських практик, галеристики, арткураторства тощо).	3 кредити ЄКТС Семестр 5 (осінній) 30 лекцій Диф. залік
	Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації Доц. Наталія Більдер, каф. МККП Вибіркова дисципліна присвячена вивченню новітніх тенденцій щодо підготовка студентів до самостійного пошуку роботи в умовах сучасного арт-ринку, взаємодії з роботодавцем, адаптації до ринку праці та формування компетенції, необхідних для працевлаштування та побудови кар'єри: аналіз потенційних можливостей особистості з метою складення програми професійної самореалізації, можливостей і загроз професійного середовища. Метою вибіркової дисципліни є постановка кар'єрних цілей і керування часом; формування навичок професійної та особистісної само актуалізації.	
	Брендінг і маркетингові технології Доц. Наталія Більдер, каф. МККП Вибіркова дисципліна пропонує концептуальне осмислення сучасних процесів у маркетингу, покликана допомогти визначити свої професійні і ціннісні установки, сформувати методологічну і методичну основу професійної діяльності. Метою вибіркової дисципліни є розвиток навичок планування всіх типів бренд-	

	комплексів і отримання практичного досвіду реалізації цілей бренду з використанням маркетингових технологій.	
	Пропаганда в сучасному суспільстві	
	Правове регулювання рекламної діяльності <i>Доцент Сергій Надобко, каф. МКПП</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> направлена на отримання теоретичних та практичних знань пов'язаних із просуванням власної творчої діяльності за допомогою рекламної сфери та націлена на пошук оптимальних юридичних шляхів для належного оформлення реклами, пошуку її правових форм та окреслення різноманітних юридичних форм рекламної діяльності. Окрім того, в процесі опанування дисципліни забезпечується вибір правового інструментарію для оформлення відносин у сфері реклами за допомогою найбільш поширених видів договорів та угод, специфіки їх оформлення та юридичного змісту. Здійснюється правовий аналіз існуючих видів рекламної діяльності, що дозволить розв'язувати комплексні проблеми у галузі професійної та дослідницької діяльності у контексті формування оптимальних форм правової охорони реклами та набуття практичних навичок для вирішення конкретних юридичних ситуацій, що в подальшому стане цінним інструментом під час виконання професійних обов'язків.	
	Символи в аспекті творчості <i>Доцент Володимир Тарасов, каф. МКПП</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> спрямована на дослідження найбільш значимих питань вітчизняного історичного поступу, що загалом формують концептуальні засади інтелектуального та громадянського становлення здобувача. На відміну від дидактичної історії нашої країни, яка є предметом вивчення у середній школі, дисципліна першого рівня вищої освіти (бакалавр) зосереджує увагу здобувачів на складних та неоднозначних питаннях, які потребують академічного аналізу, знайомства із першоджерелами та самостійної інтерпретації. <i>Метою вибіркової дисципліни</i> є формуванні системного бачення історичного розвитку України. Дисципліна орієнтована на осмислення складних та неоднозначних питань, які потребують академічного аналізу, знайомства із першоджерелами та самостійної інтерпретації. Курс має лекційну та практичну складові, які спроектовані як цілісний навчально-методичний комплекс. Особливістю є акцент на візуально-ілюстративну складову та методики роботи із інфографікою.	
	Світло та композиція в операторській майстерності / АВМ	
Блок 2	Анімаційні технології та матеріали <i>Викладач Алла Малиніна, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна «Анімаційні технології та матеріали» є прямим продовженням нормативної дисципліни «Технологія 3D-моделювання» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Анімаційні технології та матеріали» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає дисципліна «Технологія 3D-моделювання» на 2 курсі. <i>Дисципліна «Анімаційні технології та матеріали»</i> спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності. <i>Метою вибіркової дисципліни</i> є опановування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: створення широкого спектра реалістичних та нереалістичних матеріалів, налаштування складного освітлення та середовища на його основі, створення інтер'єрних та екстер'єрних сцен, анімації шляхом симуляцій фізичних процесів, розробки, моделювання, оснащення та анімації людиноподібних персонажів.	8 кредитів ЄКТС <i>Семестр 5 (осінній)</i> 60 годин Перегляд <i>Семестр 6 (весняний)</i> 60 годин Перегляд
	Фрактальна анімація та етнічні мотиви в мультимедійному дизайні <i>Доц. Ірина Малиніна, каф. МД (Семестр 5); Доц. Наталія Чен, каф. МД (Семестр 6)</i>	

	<i>Вибіркова дисципліна «Фрактальна анімація» (Семестр 5) спрямована на здобуття навичок у генерації фрактальної графіки при роботі з фракталами різної класифікації — геометрична, алгебраїчна або стохастична; створення 2D та 3D анімації на основі винайдених варіантів генерації; додавання можливих ефектів у спеціалізованих програмах; комбінування фрактальної анімації із 2D та 3D об'єктами і кадрами відеозйомки з можливістю подальшого впровадження результатів роботи у власну проектну діяльність.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є підготовка студентів до здійснення проектної діяльності в галузях мультимедійного дизайну і анімації із застосуванням фрактальної графіки і анімації.</i> <i>Вибіркова дисципліна «Етнічні мотиви в мультимедійному дизайні» (Семестр 6) спрямована на дослідження використання етнічних мотивів у мультимедійному дизайні, а також застосування традиційних орнаментів, кольорних рішень та символіки певного етносу в анімації та сучасних мультимедійних проектах.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є дослідження й вивчення культурного надбання певних етнічних та етнографічних груп, застосування елементів національних орнаментів, символів та декоративних елементів певної культури в мультимедійному дизайні, розвиток вміння гармонійно поєднувати традиційні стилі з сучасними технологіями.</i> Сценарні практики анімації <i>Доц. Михайло Опалєв, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення студентів щодо сучасного стану у царині світової анімації, стадіями виробництва анімаційного фільму, надання базових знань принципів драматургії на численних прикладах. Практична частина включає в себе створення історії, написання сценарію на її основі і практична розробка анімації з урахуванням стадій виробництва анімаційного фільму.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є підготовка студентів до здійснення професійної і особистої творчої діяльності в галузях сучасної анімації, формування умінь створювати рухомі цифрові зображення, поєднані з образним рішенням анімаційного фільму.</i>	
Блок 3	Класична анімація <i>Викладачі Сергій Огурцов, Софія Клименко, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна «Виробництво класичної анімації» є прямим продовженням вибіркової дисципліни «Основи класичної анімації» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Виробництво класичної анімації» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає ця дисципліна на 2 курсі.</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на оволодіння студентами технік малюнку об'єктів в русі, програмних засобів для створення цифрових зображень і анімації, використання їх для створення анімаційних фільмів; формування компетентності поєднувати комплекс знань з технологіями монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням анімаційного фільму з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є навчити студентів будувати складні взаємодії між персонажами, персонажем і тлом, персонажем і рухомими об'єктами. В цілому, студент отримає комплексне розуміння процесу виробництва анімованої продукції.</i> Види і прийоми анімації <i>Ст. викладач Сергій Огурцов, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на оволодіння студентами технік цифрової інтерпретації об'єктів, особливостей дизайнерського сприйняття сучасного інформаційного мистецтва, в тому числі анімаційного мистецтва, кіномистецтва, сучасного медійного і телевізійного продукту; вивчення особливостей цифрової передачі об'єктів в русі, використання анімованих фрагментів і окремих частин зображення для акцентування характеру і своєрідності об'єктів дизайну; вивчення програмних засобів для створення</i>	8 кредитів ЄКТС <i>Семестр 5 (осінній) 75 годин Перегляд</i> <i>Семестр 6 (весняний) 45 годин Перегляд</i>

	різноманітних цифрових зображень рекламного характеру, адаптація їх до використання в сучасних мас медіа; формування компетентності поєднувати комплекс знань з оцифровування і створення цифрових зображень з технологіями монтажу коротких анімаційних роликів. Оволодіння комплексом знань і умінь поєднувати рухомі цифрові зображення з іншим інформаційним контентом, досягаючи неповторного образного рішення в межах створеної концепції з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань. <i>Метою вибіркової дисципліни є навчити студентів засобам і прийомам створення гармонійної композиції рухомих і статичних елементів форми в кадрі; розуміти і професійно використовувати особливості графічних редакторів для створення рухомих зображень; навчити використовувати властивості рухів об'єктів або персонажів для розкриття творчого задуму; надати розуміння зміни характерних рис форми в стані різноманітного руху. В цілому, студент отримає розуміння доцільного використання сучасних комп'ютерних технологічних процесів з метою створення анімованої інформаційної продукції.</i>	
	Анімаційне проєктування <i>Викладач Сергій Огурцов, каф. МД</i> <i>В межах вибіркової дисципліни «Анімаційне проєктування» робиться фокус на створення анімаційних роликів соціальної тематики. В першу чергу звертається увага на рефлексії особисто студента на події російського вторгнення в Україну і пов'язаний з цим спектр соціально зачужих і чутливих тем. Також пропонуються інші, дотичні до основної теми, а саме екологічні, психологічні, інші. Оцінюється глибина розкриття обраної теми, а також ступінь володіння аудіовізуальною мовою при розробці анімаційного проєкту.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є практична реалізація студентами анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну на основі сучасних тенденцій розвитку світового і вітчизняного мультимедійного дизайну.</i>	

3 курс:

Бакалаври, 4 курс МД20		
Блок	Назва дисципліни, семестр, викладач, анотація	Години
Блок 1	Рекламний копірайтинг і спічрайтинг <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ПІУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Дисципліна про написання рекламних текстів. Особливості мови реклами, художньо-стилістичні засоби вираження. Наймінг, слоган, основний рекламний текст. Види рекламних текстів для різних каналів комунікації (Інтернет, ТБ, зовнішня реклама тощо) та особливості їх побудови. Рерайтинг. Підготовка усних публічних виступів для професійної сфери діяльності. Перелік компетентностей випускника, які забезпечують такі дисципліни.	3 кредити ЄКТС <i>Семестр 8 (весняний) 30 годин Залік</i>
	Логіка <i>Професор Андрій Артеменко, каф. МККП</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення здобувачів з логікою як філософською дисципліною, метою якої є формування теоретичної основи світогляду та культури мислення, засвоєння та запровадження методологічних принципів раціонального мислення та продуктивної поведінки. Вивчення логіки сприяє свідомому та плідному використанню принципів, форм, методів та законів правильного мислення, а також - оволодінню навичками аналізу та впорядкування інформації. Вивчення логіки відповідає принципам гуманізації та гуманітаризації освіти, що сприяє фаховій підготовці фахівців закладів вищої мистецької освіти.</i>	
	Мистецтво перемовин <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ПІУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Мистецтво перемовин передбачає вивчення перемовин та спілкування як важливих видів комунікації. Вербальна та невербальна комунікація та її роль у перемовинах. Привила та навички ефективної комунікації. Етика перемовин.	

	Конфліктологія.	
Блок 2	Основи міжкультурного ділового спілкування (англійською) <i>Професор Тетяна Єрмакова, каф. ППУФ</i> Метою курсу є формування необхідного рівня англомовної комунікативної компетентності та мовленнєвих навичок в соціокультурній та професійній сферах діяльності, удосконалення вміння користуватися широким тематичним словником функціональної лексики в обсязі тематики. Здобувач освіти повинен оволодіти загальною компетентністю, а саме здатністю спілкуватися іноземною мовою в межах потреби професійної діяльності; використання іноземної мови для здобуття і розповсюдження фахової інформації. Мовленнєві комунікації <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ППУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Дисципліна про мову і мовлення як засіб комунікації в професійній сфері. У процесі вивчення формуються вміння розрізняти типи дискурсів, мовленнєвих актів, тактик і стратегій спілкування, засобів мовленнєвої комунікації, а також створювати усні і письмові тексти різних жанрів. Риторика та ораторська майстерність <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ППУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Це наша красномовність. Наука яка розкаже способи переконання та ефективні форми впливу на аудиторію з урахуванням її особливостей, про майстерність інформувати, переконувати та мотивувати людей за допомогою виголошення промови. Дисципліна покиває такі компетентності. Медіазнавство / АВМ Основи фото-відеозйомки та монтажу / АВМ	4 кредити ЄКТС <i>Семестр 7 (осінній)</i> 60 годин Залік
Блок 3	Технології розробки веб-сайтів <i>Доцент Світлана Іноземцева, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з професійною орієнтацією на розробку веб-сайтів. Дисципліна вміщує теоретичні відомості, засоби та прийоми створення веб-сторінок та веб-сайтів. Практичний курс будується на послідовному виконанні навчальних завдань з розробки дизайну веб-сайтів. Зміст дисципліни орієнтований на знайомство зі стилями у веб-дизайні, принципами створення веб-сайтів, використання модульної сітки при створенні макету веб-сторінки, основними вимогами до використання кольорів та шрифтів у веб-дизайні, оволодіння базовим набором термінів та інструментів з мов HTML, CSS для розробки веб-сайтів. <i>Метою вибіркової дисципліни є</i> оволодіння знаннями з технологій розробки веб-сайтів та їх елементів. Дизайн звукових композицій <i>Викладач Ігор Попов / АВМ</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> спрямована на гармонійне поєднання знань з режисури, акустики, комп'ютерних звукових та телевізійних технологій, теорії музики тощо. Програма передбачає проведення індивідуальних, практичних занять, а також організацію самостійної роботи студентів. Курс побудований за логічно-технологічним принципом, ґрунтується на широкій джерельній базі. <i>Метою вибіркової дисципліни є</i> оволодіння студентами знань з основних напрямів звукорежисури та підготовки фахівців ОКР «бакалавр»; оволодіння загальними правилами, теоретичними та практичними основами звукорежисури; специфікою роботи із звуковим та музичним матеріалами; основами створення та реалізації творчого задуму; правилами самостійної навчальної роботи по закріпленню професійних навичок, методикою перевірки знань з теорії та практики звукорежисури. Абстрактна анімація <i>Ст. викладач Ганна Пегахіна, каф. МД</i> Дисципліна «Абстрактна анімація» досліджує методи створення нефігуративного візуального мистецтва в анімації, використовуючи сучасні технології, психологічні та когнітивні підходи. Курс охоплює алгоритмічне мислення, ментальні карти для концептуалізації візуалу, символдраму,	6 кредитів ЄКТС <i>Семестр 7:</i> 60 годин Перегляд <i>Семестр 8:</i> 30 годин Перегляд

	когнітивну естетику та архетипи у медіапросторі. Окрему увагу приділено оптичним ілюзіям, гештальт-принципам, UX/UI-дизайну та теорії підштовхування в рекламі. Студенти аналізуватимуть експериментальну анімацію через призму філософії, психології та сучасних дизайн-методологій. Особливий акцент робиться на естетиці як засобі візуальної комунікації та впливі абстрактних форм на емоційне сприйняття глядача. У результаті навчання студенти здобудуть навички створення унікальних анімаційних проєктів, що виходять за межі традиційного наративного мислення та відкривають нові можливості у сфері мультимедійного дизайну.	
Блок 4	Анімація 3D персонажа Викладач Алла Малиніна, каф. МД Вибіркова дисципліна «Анімація 3D персонажа» є прямим продовженням вибіркової дисципліни «Анімаційні технології та матеріали», яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Анімація 3D персонажа» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає ця дисципліна на 3 курсі. Дисципліна «Анімація 3D персонажа» спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності. Метою вибіркової дисципліни є опановування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: розробки, моделювання, оснащення та анімації людиноподібних персонажів. Технології штучного інтелекту в дизайні Викладач Алла Малиніна, каф. МД Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення зі спектром сервісів і платформ штучного інтелекту, або глибокого навчання, що використовуються для створення об'єктів мистецтва і дизайну, а також музичного супроводу. Основна увага приділяється моделі перетворення тексту в зображення «Text to image». Метою вибіркової дисципліни є ознайомлення студентів з історією розвитку онлайнових і офлайнових моделей, архітектур, наборів даних штучного інтелекту. Вивчається інструментарій найбільш поширених платформ (Midjourney, DALL-E, Disco Diffusion, інші), на основі чого виконуються відповідні вправи.	5 кредитів ЄКТС Семестр 7: 30 годин Перегляд
Блок 5	Інтерактивне проектування Викладач Алла Малиніна, каф. МД Вибіркова дисципліна спрямована на надання студентам необхідних знань та фахових навичок проектування в галузі інтерактивних мультимедіа та анімації із додаванням різноманітних ефектів, забезпечених сучасними технологічними можливостями; володіння аудіовізуальною мовою у їхній практичній діяльності. Метою вибіркової дисципліни є ознайомити студентів з методикою проектування мультимедійних завдань з використанням засобів процедурної анімації. Надати їм вміння представляти аудіовізуальну інформацію незвичними способами із можливістю інтерактивної взаємодії, створювати імерсійний простір інсталяції, що привертає увагу користувачів, створення так званого «Wow-ефекту», що базується на заглибленні в інсталяцію, відчутті єдності з мультимедійним простором. Гейм-дизайн Викладач Сергій Огурцов, каф. МД Вибіркова дисципліна спрямована на надбання студентами основ необхідних знань в галузі проектування та розробки комп'ютерних або мобільних ігор. Студенти знайомляться з різноманітною лінійкою сучасних наробок ігрової індустрії, типами та стилями найпопулярніших ігор. Обравши матеріал для подальшої розробки студенти проходять всі етапи у створенні гри «від ідеї до релізу», знайомляться з професійною діяльністю різноманітних розробників-спеціалістів, що задіяні в цьому процесі. Отримують базові знання на кожному	6 кредитів ЄКТС Семестр 7: 45 годин Перегляд Семестр 8: 40 годин Перегляд

	конкретному етапі розробки. <i>Метою вибіркової дисципліни є ознайомити студентів з особливістю та технологію процесу створення комп'ютерних або мобільних ігор. Розділити процес на етапи та зони компетентності різних спеціалістів, пояснити їх межі відповідальності та принципи функціонування на прикладі розробки концепту. Допомогти студентам втілити ідею в кінцевий проєкт гри, дотримуючись необхідних вимог до гейм-дизайну та розробника. Кінцевим продуктом має бути розширена презентація ("пітчінг") розробленої ідеї у авторському дизайні.</i>	
--	---	--