

**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ**

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Мультимедійний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	перший
Рік навчання:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	з циклу професійної і практичної підготовки

МЕТОДИКА ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ДИЗАЙНІ*Семестр 1 (осінь 2025)*

Викладачі	МАЛИНИНА Ірина Олегівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
E-mail	<i>multimedia@ksada.org</i>
Заняття	<i>за розкладом</i>
Адреса	ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисциплін «Основи композиції і проектної графіки»

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Мета дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» — ознайомити студентів спеціалізації «Мультимедійний дизайн» з методикою проектування мультимедійних та анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну. *Задачі дисципліни* — надати студентам необхідні знання та фахові навички проектування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у їхній практичній діяльності, сформувати уявлення про дизайн як про системну проектну діяльність;

ЗАВДАННЯ

1. Персонаж та покадровий сценарій – ознайомлення із історичним підґрунтям сучасного мультимедійного розуміння дизайну, вивчення методичних принципів мультимедійного дизайну, розуміння сутності дизайн-процесу, ознайомлення зі поняттям образ персонажу, покадрового та сценарного мистецтва в мультимедійному дизайні, отримати навички практичного та концептуального дизайн-проектування;
2. Створення покадрового сценарію титрів до кінофільмів – отримати знання про процеси та методи дизайн-проектування, розвитку теоретичних концепцій дизайну, сучасних методів, процесів, підходи та засоби дизайн-проектування; формування критичного мислення при сприйнятті, аналізі комп'ютерної анімації різних форм, володіння навичками творчого самовираження засобами ручної та комп'ютерної графіки..

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» на 1 курсі становить 4 кредитів ECTS (120 годин, у тому числі аудиторних — 30 годин лекційних занять, 15 годин практичних занять, самостійних занять — 75 години). Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні».

1 МОДУЛЬ

Етап № 1. Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні

Етап № 2. Знайомство з мистецтвом створення сценарію до анімації.

Етап № 3. Створення анімаційних персонажів.

Етап № 4. Створення жіночих предметних (рослина) персонажів персонажів.

Етап № 5. Створення жіночих предметних (тварина) персонажів персонажів.

Етап № 6. Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів персонажів.

Етап № 7. Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів персонажів

2 МОДУЛЬ

Етап № 8. Знайомство з поняттям «Титри» та їх створення.

Етап № 9. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Авторська графіка»

Етап № 10. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Поділ екрану».

Етап № 11. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Стилізація».

Етап № 12 Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Анімація назви фільму»

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

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

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

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

ФК 3. Здатність до здійснення композиційної побудови об'єктів мультимедійного дизайну, до застосування принципів, прийомів та засобів композиції в практичній художній діяльності, до стилізації об'єктів природи для застосування у мультимедійному продукті.

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

ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

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

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

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

ПРН 15. Трактувати формотворчі засоби дизайну як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення лекційних та практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ за принципом мультимедійних технологій. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення лекційних тем та підготовку до практичних занять. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» є складений за авторською методикою курс лекційних та практичних занять (укладачі лекційний курс доцент Опалев М.Л., практичний курс доцент Малиніна І.О.), який охоплює, вивчення принципів та засобів мультимедійного дизайну, аналіз різноманітних мультимедійних об'єктів, постановку проектної задачі, послідовність розробки етапів проектного процесу, засоби проектного моделювання, створення образу персонажу, розробку концепції до анімаційного ролику, створення покадрового сценарію.

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

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

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

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет. Для ескізів: папір, олівець, гумка. Для виконання завдань: пакет Adobe Photoshop або Krita.

.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Skype за певним розкладом (посилання надаються у внутрішній групі Telegram). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.
2. На внутрішній Google Диск кафедри висилаються робочі файли з розширенням *jpg. або mp4*. Презентації – з розширенням *pdf* або *jpg*. Файли підписуються таким чином: *прізвище_назва завдання*.
3. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Telegram, де викладено усі додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

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

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання або продемонструвати на практиці.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних працях. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного

контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів. Також випадок буде розглянуто комісією з академічної доброчесності. **Корисні посилання:**
<https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Вид заняття	Зміст	Рубіжний контроль	Деталі
1-й семестр (для 1-го курсу бакалаврат)				
Модуль 1				
1 тиждень	практичні заняття	Завдання № 1. Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні		
2 тиждень	практичні заняття	Завдання № 2. Знайомство з мистецтвом створення сценарію до анімації.		
3 тиждень	практичні заняття	Завдання № 3. Створення анімаційних персонажів.		
4 тиждень	практичні заняття	Завдання № 4. . Створення жіночих предметних (рослина) персонажів персонажів.		
5 тиждень	практичні заняття	Завдання № 5 Створення жіночих предметних (тварина) персонажів персонажів.		
6 тиждень	практичні заняття	Завдання № 6. Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів персонажів.		
7 тиждень	практичні заняття	Завдання № 7. Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів персонажів.		
8 тиждень			модульний контроль	
Модуль 2				
9 тиждень	практичні заняття	Завдання № 8. Знайомство з поняттям «Титри» та їх створення.		
10 -11 тиждень	практичні заняття	Завдання № 9. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Авторська графіка»		
12 тиждень	практичні заняття	Завдання № 10. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Поділ екрану».		
13-14 тиждень	практичні заняття	Завдання № 11. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Стилізація».		
15 тиждень	практичні заняття	Завдання № 12. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Анімація назви фільму»		
16 тиждень	практичні заняття	Підготовка до семестрового перегляду	Екзаменаційний перегляд	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1			
Етап № 1	Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні	Поточний контроль	0–4
Етап № 2	Знайомство з мистецтвом створення сценарію до анімації.	Поточний контроль	0–4
Етап № 3	Створення анімаційних персонажів.	Поточний контроль	0–4
Етап № 4	Створення жіночих предметних (рослина) персонажів персонажів.	Поточний контроль	0–8
Етап № 5	Створення жіночих предметних (тварина) персонажів персонажів.	Поточний контроль	0–8

Етап № 6	Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів персонажів.	Поточний контроль	0–8
Етап № 7	Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів персонажів	Поточний контроль	0–8
Модуль 2		Модульний контроль	0-6
Етап № 8	Знайомство з поняттям «Титри» та їх створення.	Поточний контроль	0-3
Етап № 9	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Авторська графіка»	Поточний контроль	0–10
Етап № 10	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Поділ екрану».	Поточний контроль	0–10
Етап № 11	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Стилізація».	Поточний контроль	0–10
Етап № 12	Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів. «Анімація назви фільму»	Поточний контроль	0–10
		Модульний контроль	0-7
	Всього за 1 (осінній) семестр	Екзам. перегляд	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали	0–10	0–40	0–50	Критерії оцінювання
A+	10	40	50	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, опрацював додаткові матеріали, що знайшло відображення в якісно виконаному завданні, з проявом творчого підходу. Розширив роботу до рівня участі у конкурсах та опублікував теоретичну частину (тези/стаття до конференції/журналу). Не мав жодних пропусків занять без поважних причин.
A	9	38-39	48–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Не мав жодних пропусків занять без поважних причин. Подача акуратна, креативна, без помилок.
A-	8	35–37	47–49	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без значних помилок.
B	5–7	32–34	45–48	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька помилок.
C	4	30–33	41–44	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки.
D	2–3	28–32	34–39	Студент не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з розумінням побудови конструкцій.
E	1	27–29	32–33	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо), проблеми з розумінням побудови конструкцій, присутні ознаки недобросовісної роботи.
FX	0	0	0	Пропуск поточного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Для отримання оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі перевірок процесу аудиторної та самостійної роботи. У випадку невчасного виконання завдання оцінка знижується до 10 балів (в залежності від модуля та складності завдання).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

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

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

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

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

1. Алекс В. Вайт Основи графічного дизайну. 2023. <https://www.yakaboo.ua/ua/osnovi-grafichnogo-dizajnu-2399224.html>
2. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури. Харків: ХДАДМ, "Колорит", 2005.
3. Ендрю Селбі Анімація. 1019. https://sens.in.ua/animatsiya/?gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFelJ5r3Svsg4lNqwCuXkA8BiZ5tRNBCYuXhytftggr8DAXFAsUctahMd-cYsaAoGWEALw_wcB
4. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менґерт Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. 2020. <https://www.arthuss.com.ua/shop/stvorenniya-personazhiv-dlya-industriyi-rozvah>
5. Річард Вільямс АНІМАЦІЯ. ПОСІБНИК З ВИЖИВАННЯ. 2019. https://knigovo.org.ua/zahoplennya-2347/anmatsya-posbник-z-vizhivannya-88210?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=hobbi&gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFelJ5r3DO9zVU2uDdb6b91QA1BaEoVbu2xr6TJpdnkPOsoD7ywoJiCnYeEaAuM7EALw_wcB
6. Йоганнес Іттен Наука дизайну та форми. 2022. https://www.yakaboo.ua/ua/jogannes-itten-komplekt-iz-2-knig.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFelJ5r12bR5iKoAEYxsrzc6dyL-GjfpCLxNn7KL0kN7Gowp6joC-O8cq8waAohsEALw_wcB
7. Йоганнес Іттен Мстетцво кольору. 2022. https://www.yakaboo.ua/ua/jogannes-itten-komplekt-iz-2-knig.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFelJ5r12bR5iKoAEYxsrzc6dyL-GjfpCLxNn7KL0kN7Gowp6joC-O8cq8waAohsEALw_wcB
8. Karen Cheng Designing Type. 2020. https://www.britishbook.ua/ru/detail/designing-type/?gclid=Cj0KCQiA3uGqBhDdARIsAFelJ5r1xuWteSUtjBVZI9X1AoMbmQ_dafvHp5NqkSGHILVN9-7AAHVopc8aAoaGEALw_wcB