



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:	2
Семестри:	3-4
Вид дисципліни:	з циклу професійної практичної підготовки

ПРОЄКТУВАННЯ

Семестр 3 (1 вересня 2025 – 7 грудня 2025)

Семестр 4 (29 січня 2026 – 11 травня 2026)

Викладачі	КЛИМАНОВ Сергій Валерійович, ст. викладач
E-mail	multimedia@ksada.org
Заняття	за розкладом
Адреса	ауд. 118, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Проектування» пов'язана з курсом «АПЗКТ», «Шрифт», «Кольорознавство», «Анімаційне проектування», «Основи обробки графічних зображень», «Основи композиції і проектної графіки».

М Е Т А І З А Д А Ч І К У Р С У

Мета дисципліни «Проектування» — ознайомити студентів з методикою проектування інтерактивних та анімаційних завдань, з використанням принципів системного дизайну. Основна спрямованість курсу визначається оволодінням студентами професійними навичками, вивченням принципів та засобів дизайн-проектування, аналізу різноманітної мультимедійної продукції, постановкою проектної задачі, послідовності розробки та етапів проектного процесу, засобів проектного моделювання. *Задачі курсу* – надати студентам необхідні знання та фахові навички проектування в галузі мультимедіа і анімації та навичками володіння графічним язиком у їх практичній діяльності.

О П И С І С Т Р У К Т У Р А Д И С Ц И П Л І Н И

Дисципліна спрямована на опанування студентами знань проектування, та вивчається на 2-4 курсах МД (32 кредитів ECTS, 960 навчальних годин. З них на 2-му курсі, у 3-му семестрі – практичні заняття (90 годин), самостійна робота (90 годин), у 4-му семестрі – практичні заняття (60 годин), самостійна робота (60 годин). Структура дисципліни складається з 4-х модулів.

3 СЕМЕСТР, 1 МОДУЛЬ

Створення зручного, естетичного та привабливого дизайну для мобільного додатка з соціально корисною спрямованістю.

2 МОДУЛЬ

Вивчення основних особливостей графічних стилів. Створення плакатів за обраними графічними стилями та їх подальша трансформація в анімацію.

4 СЕМЕСТР, 1 МОДУЛЬ

Створення екологічного плаката, та його анімування.

2 МОДУЛЬ

Створення абстрактних анімацій у 3D-технології.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

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

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

5. Здатність працювати в команді.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.

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

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

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

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

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

ФК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. ФК8.

Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

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

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

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

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

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

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

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

Програмні результати навчання:

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

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 7. Володіти образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу; аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти

(як джерела творчого натхнення) для розроблення художньо-проектних вирішень в мультимедійних продуктах.

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

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

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

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ у мультимедійних технологіях. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Опалєв М.Л., Кліманов С.В. Проєктування : метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Всі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи у Скайпі.

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ, ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.

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

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

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

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

№	Вид заняття	Зміст	Годин	Завдання
Семестр 1				
Модуль 1				
1	Практ.	Дизайн мобільного додатка.	42	1 завдання. Створення зручного, естетичного та привабливого дизайну для мобільного додатка з соціально корисною спрямованістю.
Модуль 2				
2	Практ.	Основні особливості графічних стилів.	48	2 завдання. Створення плакатів за обраними графічними стилями та їх подальша трансформація в анімацію.
Семестр 2				
Модуль 1				
3	Практ.	Екологічний плакат.	28	3 завдання. Створення екологічного плаката, та його анімування.
Модуль 2				
4	Практ.	Абстрактна анімація.	32	4 завдання. Створення абстрактних анімацій у 3D-технології.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	1-2 завдання.	Модульний перегляд	0-50
Модуль 2	3 завдання.	Екзаменаційний перегляд	0-50
Всього за 1 (осінній) семестр			100
Модуль 1	4-5 завдання.	Модульний перегляд	0-50
Модуль 2	6-7 завдання.	Екзаменаційний перегляд	0-50
Всього за 2 (весняний) семестр			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 недоброчесної 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 А (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

- Бабенко В. С. Рисунок в контексті розвитку новітніх інформаційно комунікативних технологій. *European scientific discussions : The 3rd International scientific and practical conference, Rome, February 1–3, 2021. Rome. Italy, 2021.* – P. 341–346.
<http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/16438>
- Боднар О. Я. Золотий переріз і неевклідова геометрія в науці та мистецтві. Львів : Українські технології, 2006. 197 с. URL: <http://www.nbuiv.gov.ua/node/259>
- Бондарчук Я. В. Найдавніші зображення пар тварин, людей і териантропів 33–31 тисячоліття до нової ери. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія «Мистецтвознавство».* 2019. № 1. С. 221–228. http://nbuv.gov.ua/UJRN/NZTNPUm_2019_1_30
- Вінтаєв Д. Ю. Малюнок як засіб дослідження навколишнього середовища. *Комунальне господарство міст. Серія «Технічні науки та архітектура» : наук.-техн. збірник.* Харків, 2017. Вип. 135. С. 46–49.
- Волкова Т. Передача образу в портреті через зовнішні та внутрішні характерні риси людини. *Актуальні проблеми мистецько-педагогічної освіти : зб. наук. праць студ. ф-ту мистецтв Криворізького державного педагогічного університету / редкол.: О. І. Шрамко, І. М. Власенко, О. О. Петренко.* Кривий Ріг, 2020. Вип. 14. С. 129–131.
https://drive.google.com/file/d/10hFfPniMMig3nfY_O5MKoHCKy3UXasFt/view
- Головатий С. С. Елементи творчості в академічному рисунку. *Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. праць / голов. ред. В. Буряк. Кривий Ріг, 2006.* Вип. 16, ч. 1 : Мистецько-педагогічна освіта (теорія, методи, технології). С. 112–121. <https://journal.kdpu.edu.ua/ped/article/view/6081>

7. Головчанська Є.О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. Київ: ІVP, 2022. 22 с.
8. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір: *Навчальний посібник / за ред. проф. Є.А. Антоновича*. Тернопіль: «ПЦ Матвей», 2011. 240 с.
9. Даниленко, В. Я. Дизайн: *Підручник для студ. вищих навч. закл., які навч. за спец. «Дизайн»*. Харківська держ. академія дизайну і мистецтв; Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Х.: Видавництво ХДАДМ, 2003. 320 с.
10. Кириченко М. А. Зображення форм рослинного світу. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів / М. А. Кириченко, І. М. Кириченко. Київ, 2002. С. 62–68.
11. Кириченко М. А. Малювання форм тваринного світу. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів / М. А. Кириченко, І. М. Кириченко. Київ, 2002. С. 77–79.
12. Кириченко М. А. Малюнок. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів. Київ, 2002. – С. 11– 92.
13. Костенко Т. В. Основи композиції та тривимірного формоутворення : навч.- метод. посіб. Харків: ХДАДМ, 2003. 256 с.
14. Костенко Т. В. Збірка лекцій з дисципліни «Основи композиції» для студентів I курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціалізації «Мультимедійний дизайн». Х.: ХДАДМ, 2013. 58 с. : іл. Костенко Т. В. Методичні рекомендації для аудиторної та самостійної роботи з дисципліни «Основи композиції» за темою «Створення анімації «Слово-образ» за допомогою програми Corel R.A.V.E.» для студентів I курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» професійного спрямування
15. «Мультимедійний дизайн». – Х.: ХДАДМ, 2014. – 96 с.: іл.
16. Костенко Т. В. Методичні рекомендації з практичної підготовки бакалавра для аудиторної та самостійної роботи студентів II курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціалізації
17. «Мультимедійний дизайн». Розділ «Вивчення засобів комп'ютерної графіки». Х.: ХДАДМ, 2014. 88 с. : іл.
18. Крюкова А. О. Теоретично-наукові положення академічного рисунка у працях М. Лі. Scientific journal
19. «ΔΟΓΟΣ. The art of scientific mind». 2019. № (2). С. 7–10.
<https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/26478>
20. Лугова Т.А., Блажко О.А. Проектування комп'ютерних ігор для навчання: навчальний підручник. Одеса : ФОП «Побута», 2018. 212 с
21. Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Основи композиції : геометричні аспекти художнього формотворення: навч. посіб. для студентів вищих навч. закл. Київ: Каравела, 2004. 304 с.
22. Михайленко В. Є., Ванін В. В., Ковальов С. М. Інженерна та комп'ютерна графіка : підручник / за ред. В. Є. Михайленка. Publication: Київ : Каравела, 2004. 344 с.
23. Пічкур М. О. Художньо-освітня роль інтеграції академічного і цифрового рисунка. About the problems of science and practice, tasks and ways to solve them: Abstracts of VI International Scientific and Practical Conference, Milan, 26–30 October 2020. Milan, Italy. p. 260–263.
<http://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/14415>
24. Савітюк О. Дослідження рослинних форм в українському образотворчому мистецтві. Актуальні проблеми мистецько-педагогічної освіти : зб. наук. праць студ. ф-ту мистецтв Криворізького державного педагогічного університету / редкол.: О. І. Шрамко, І. М. Власенко, О. О. Петренко. Кривий Ріг, 2020. Вип. 14. С. 180–182.
https://drive.google.com/file/d/10hFfPniMMig3nfy_05MKoHCky3UXasFt/view
25. Яремків Михайло. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. Тернопіль: Підручники і посібники, 2009. 112с.