

**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:	3
Семестр:	5, 6
Вид дисципліни:	основна

ПРОЕКТУВАННЯ*Семестр 5.6 (2025- 2026)*

Викладач:	Пегахіна Ганна Іллівна
E-mail:	aregahina@gmail.com
Заняття:	за розкладом
Адреса:	KSADA, 3 корпус, кафедра мультимедійного дизайну
Телефон:	067-76-74-232 @ganna_md_ksada

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисциплін Основи композиції і проектної графіки, РАМ, АПКЗТ

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою освоєння дисципліни "Проектування"

- отримання студентами знань по сучасним концепціям проектування анімаційного і мультимедійного контенту, а також за основними художнім напрямками розвитку мультимедійного дизайну;
- творче осмислення структур, компонування і архітекτονіки роликів, художньої гармонії і взаємозв'язків;
- розвиток уяви, фантазії, асоціативного, просторового і образного мислення; - вміння застосовувати отримані знання в сучасному концептуально-дизайнерському проектуванні. А так само вивчення існуючих тенденцій і ознайомлення з новими ідеями в області.

Завдання дисципліни «Проектування» студент: повинен вміти:

- застосовувати знання, отримані в результаті вивчення курсу, при розробці дизайн - концепції і проектуванні
- збирати інформацію, застосовувати методи аналізу та синтезу, проводити критичну оцінку і виявляти позитивний досвід у вітчизняному і світовому проектуванні;
- синтезувати мистецтва в візуальних рішеннях

ЗАВДАННЯ**ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ**

Програмою передбачається, що всі пропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне графічне рішення. Головна мета курсу опанування інструментарію

потрібного для виконання завдань та формування особистого графічного стилю кожного студенту.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

1. Теоритична база та демонстрації прикладів: Викладач розповідає пропедевтичну базу, де пояснюють основні концепції та принципи мультимедійного дизайну. Також можуть демонструвати реальні проекти та приклади, щоб показати, як ці концепції застосовуються на практиці.
2. Практичні заняття: Студенти мають можливість практикувати свої навички на комп'ютерах під керівництвом викладачів. Для цього використовуються різні програми для створення рухомого зображення.
3. Проектна робота: Студентам дається завдання виконувати реальний проекти мулімедійного дизайну. Вони працюють над проектом з постановкою цілей, проведенням досліджень, розробкою концепції та виконанням дизайну.
4. Критичні обговорення та рецензування: Студенти мають можливість обговорювати свої роботи з викладачами та однокурсниками. Це дає можливість отримати конструктивний фідбек, вдосконалити свої навички та розвинути критичне мислення.
5. Відвідування конференцій та виставок: Студенти можуть відвідувати конференції та виставки, присвячені дизайну. Це дозволяє їм бути в курсі останніх трендів та нових технологій в галузі, а також побачити роботи відомих дизайнерів.
6. Самостійна робота та дослідження: Студентам дається завдання самостійно досліджувати нові ідеї, техніку та методи мультимедійного дизайну. Вони можуть розвивати різні джерела, такі як книги, журнали, блоги та онлайн-курси, щоб розширити свої знання та навички. Ці методи навчання допомагають студентам стати кваліфікованими дизайнерськими діджиталами, здатними розробляти ефективні та затребувані дизайн-рішення для різних цифрових платформ.

Основними дидактичними принципами, покладеними в основу викладання дисципліни є:

Навчання на основі зміни завдань:

- нефігуративна анімація, емоційне середовище;
- частини вибудовування створення дизайн проекту;
- серійність та дрібна анімація;
- вивчення структури та архітектури ролику. Драматургічні засоби;
- концептуальне мислення;
- креативне-технічне, вивчення інструментарію інфографічного сектору мультимедія;
- робота з кадром і ракурсом, кінематографічні засоби в анімації

Вправи підібрані таким чином, що охоплений максимально можливий спектр навчальних завдань кожне з яких розкриває новий аспект проектного процесу, але при цьому не ув'язнює студента в жорсткі рамки. Поєднуючи креативні безструктурні (або слабо) завдання з чітко прописаними технічними, і, поступово підвищуючи рівень складності, до дипломного проекту студент отримує уявлення про більшість технік, графічних рішень і методології проектування. Так само в процесі спілкування студенти переймають особистий досвід викладача, а так само знаходять аналоги і розглядають роботи метрів цеху.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна спрямована на опанування студентами знань проектування, та вивчається протягом двох семестрів на 3 му курсу МД (10 кредитів ECTS, навчальних годин, з них на 3-му: аудиторні лекційні (0 години), практичні заняття (160 годин), самостійна робота (160 години). Структура дисципліни складається з 4-х модулів.

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, портфоліо власних творів, володіння підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

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

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

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

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

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

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

Програмні результати навчання:

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

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

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

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

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

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

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми і зміст практичних занять здійснюються у вигляді виконання творчих проєктів в електронному вигляді. Програмою передбачається, що всі пропоновані практичні завдання у кожного студента повинні мати оригінальне візуальне рішення. Самостійна робота студентів спрямована на завершення практичних завдань за зазначеною вище тематикою. Додаткових практичних завдань для самостійної роботи навчальна програма не передбачає.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Базою навчального тезаурусу дисципліни «Проектування» є складений за авторською методикою курс практичних занять (укладач викладач Пегакіна А.І.), який охоплює, вивчення принципів та засобів мультимедійного дизайну, аналіз різноманітних мультимедійних об'єктів, постановку проектною задачі, послідовність розробки етапів проектного процесу, засоби проектного моделювання, створення вербально-графічного сценарію, візуалізацію і монтаж мультимедійної продукції.

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 застосуванням інших мов задля більш природнього тлумачення певних дефініцій, спеціальних термінів та першоджерел.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

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

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Обов'язковою умовою для студента є виконання практичних завдань, передбачених курсом «Анімаційне проектування» на персональному комп'ютері. Передбачається володіння студентами пакетом Adobe (Adobe Creative Suite), а також іншими необхідними мультимедійними програмами. Обов'язковим є також доступ студента до мережі інтернет для роботи з навчальними матеріалами.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

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

2. На внутрішній Google Диск кафедри висилаються робочі файли з розширенням *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://zakonodavstvo.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

№ п/п	Назва розділів, тем лекцій	Анонс теоретичного матеріалу
V семестр		
МОДУЛЬ 1		
1	1. Опис завдання Відео-лістівка "Абстрактна візуалізація", тривалістю не менше 20-30 секунд, виключаючи субтитри. Створення анімаційного ролика для передачі настрою та емоцій, за мотивами особистих вражень про якесь явище, проміжок часу або подію, за допомогою обраних графічних засобів. Поставлене завдання: відновлення навичок після літніх канікул, навчання виразу емоцій та вражень в анімації невеликого формату. Засоби: скетчинг, колажування, векторна графіка, растрова графіка, 3Д. Будь-який зручний для виконавця.	Завдання № 1. Абстрактна анімація - це галузь дизайну, де конструкція експрес-форми, кольору, руху та інші візуальні елементи для створення вражаючих та анімаційних секвенцій. Я можу допомогти тобі з процесом створення абстрактної анімації. Ось кілька кроків, які можна виконати: 1. Визначте тему або концепцію: Почніть з вибору теми або концепції для своєї анімації. Це може бути щось абстрактне, таке як емоція, музика або просто геометричні форми. 2. Створи скетчі та сценарій: Намалюй або створи скетчі, які відображають твою ідею. Визнач розмір і формат анімації. Розглянь можливості рухів, переходи та ефекти. 3. Створи елементи анімації: Розроби графічні елементи, які використовують у своїй анімації. Це можуть бути форми, текстури, кольори або будь-які інші елементи, які відповідають вашій концепції. 4. Додай звуковий супровід: Розглянь можливість додати звуковий супровід до своєї анімації. Це може бути музика, звукові ефекти або навіть голосовий коментар. 5. Переглянь та вдосконали: Переглянь свою анімацію та зроби останні корекції. Зверни увагу на ритм, темп та загальну візуальну привабливість.
2	2. Опис завдання Створення серії персонажів (від 5 до 10 шт), в загальному стилістичному полі, що виглядають як ансамбль, для використання	Завдання № 2. Створення концепту персонажа - це важлива частина процесу розробки персонажа для фільму, відеоігри, коміксів, анімації чи будь-якого іншого медіапроекту. Концепт персонажа розуміє його

	в соцмережах, мобільних додатках або гейм індустрії. Завдання створити максимально опрацьованого персонажа в різних іпостасях або серію персонажів, з докладною кінематикою і нюансировкой деталей. Графічні засоби варіативні, можливість використовувати 2D і 3D графіку. При використанні 2D графіки бажана покадрава анімація. Мета навчитися дотримуватися загальної стилістики для сери об'єктів, опрацьовувати персонажа до ідеального стану, вміти створювати ефектні анімовані об'єкти. Виконання, набір картинок у форматі Giff	зовнішній вигляд, особливості, характеристики, мотивацію та інші важливі аспекти. Стікерпак - це набір графічних зображень, які можна використовувати для вірусної комунікації в повідомленнях, соціальних мережах або інших месенджерах. Вони включають різні зображення, предмети, символи або жартівливі оберти. 1. Вибери тему: Визначте, яку тему або концепцію ти хотів би втілити у своєму стікерпаку. Це можуть бути тварини, їжа, емоції, вирази обличчя або що завгодно, що тобі подобається. 2. Розроби концепт: Створи дизайни своїх стікерів. Можна малювати вручну, використовувати графічні програми або навіть фотографувати реальні об'єкти. Важливо, щоб твої стікери були чіткі, виразні та привабливі. 3. Оформи стікерів: Застосуйте відповідні обробки до своїх зображень, щоб вони виглядали яскраво та привабливо. Додайте контури, кольори, текстури або будь-які ефекти, які підкреслюють їх стиль. 4. Зроби анімацію: Зроби анімацію к техніці яка відповідає твоєму задуму. Переконайтеся, що твої стікери мають відповідний формат і розмір для використання в месенджерах або соціальних мережах. Зазвичай вони повинні бути квадратні чи прямокутні з прозорим тлом. 5. Отримай фідбек.
МОДУЛЬ 2		
3	3. Опис завдання Буктрейлер це короткий відеоролик, що розповідає в довільній художній формі про будь-яку книгу. Мета таких роликів - реклама свіжих книг і пропаганда читання, привернення уваги до книг за допомогою візуальних засобів, характерних для трейлерів до кінофільмів. Такі ролики знімають як до сучасних книг, так і до книг, які стали літературною класикою. Більшість буктрейлер викладається на популярні відеохостінги, що сприяє їх активному поширенню в мережі Інтернет. Тривалістю не менше 30, але не більше 60 секунд, включаючи субтитри. Створення анімаційного ролика, для поширення інформації серед старших школярів і молоді, освіти і популяризації книг і культури в сучасному суспільстві. Поставлена задача: створення ролика рекламує літературний твір, по засобом донесення до глядача короткої інформації про зміст, біографії або культурних традицій. Засоби: скетчинга, колажування, векторна графіка, растрова графіка, 3D. Будь-який зручний для виконавця.	Завдання № 3. Створення анімованого буктрейлера - це чудовий спосіб привернути увагу до книжки і зацікавити читачів. Ось кілька кроків, які можна виконати при створенні анімованого буктрейлера 1. Визначте ціль та повідомлення: Розумій, що саме ти хочеш передати аудиторії за допомогою анімованого буктрейлера. Чи хочеш ти зацікавити їх сюжетом, показати ключові моменти книжки або передати атмосферу і настрій? 2. Розроби сценарій: Створи сценарій, який показує основні елементи книжки та її сюжет. Визначте, які моменти ви хочете включити в анімацію і як їх організувати в логічну послідовність. 3. Створи графічні матеріали: Розробки зображень, стилю та графіки, які будуть використані в буктрейлері. Вони повинні відображати ключові моменти книжки і бути привабливими для глядачів. 4. Вибір анімаційного стилю: Визначте, який стиль анімації підходить найкраще для вашої книжки. Це може бути 2D-анімація, 3D-модельовання, стоп-моушн або будь-який інший стиль, який найкраще виражає сюжет і атмосферу книжки. 5. Анімуй: використовуйте анімаційні програми або інструменти, щоб анімувати свої графічні матеріали. Створюй рух, переходи між сценами та ефектами, щоб зробити буктрейлер живим та захоплюючим. 6. Додай звуковий супровід: Використовуй музику, звукові ефекти або навіть голосовий коментар, щоб підкреслити настрій і емоції, які ти хочеш передати через буктрейлер. 7. Змонтуй: Після завершення анімації і звукового супроводу змонтуй все разом в одне відео. Забезпечтеся, що відео має гарний темп, логічну послідовність і привабливий дизайн. 8. Поширюй: Розмістіть свій анімований буктрейлер на різних медіа-платформах, таких як YouTube, соціальні мережі, веб-сайти, книжки або блоги. Поширюй його серед своєї аудиторії, а також звертайся до книжкових блогерів та інших впливових осіб, які можуть допомогти вам розповісти буктрейлер. Не забувай, що створення анімованого буктрейлера - це творчий процес, який потребує часу та витрат. Працюй над кожним кроком з уважністю та дбайливістю, щоб створити
Вісестр		

МОДУЛЬ 1		
4	4. Опис завдання інфографіка - це графічне представлення складної інформації. Вона необхідна, коли складні дані потрібно доступно викласти широкої аудиторії. Завдання - навчитися створювати анімовану інфографіку. Сгенерувати лаконічний і доступний для цільової аудиторії контент, за допомогою засобів художественного вираження обраних вами засобів. Інфографіка на вільну тему, обрану студентом. Ролик не менше 30 секунд. Головні цілі створення рекламного ролика: Розкрити обрану тему, найбільш доступно споживачеві, знайти власну стилістику, зробити роботу якісно і акуратно. Скласти правильний алгоритм, і тимчасову лінію, щоб полегшити сприйняття продукту. Робити грамотний вступ і фінал. Потрібно що б те що відбувається на екрані максимально пояснювало взяту тему, даючи максимально виразний і просвітний характер, при мінімальній кількості текстів і візуальних ефектів.	Завдання № 4. Анімована інфографіка - це графічне зображення, яке створює в собі анімацію та інформаційні елементи для передачі складних даних або концепцій. Вона дозволяє візуалізувати інформацію в цікавий та зрозумілий спосіб, залучаючи увагу глядачів та покращуючи сприйняття матеріалу. Ось кілька кроків, які можна виконати для створення анімованої інфографіки: 1. Визнач ціль та аудиторію: Розумій, яку інформацію ти хочеш передати та кому вона призначена. Це допоможе вам розробити основні пункти, які потрібно включити в інфографіку, а також вибрати відповідний стиль і колір. 2. Зібери та організуй дані: Збери всю необхідну інформацію та організуй її в логічну послідовність. Розділили дані по категоріях та підготували їх для візуалізації. 3. Створи дизайн: Розроби дизайн інфографіки, включаючи фон, кольори, шрифти та заголовки. Врахуй, що дизайн повинен бути привабливим та легким для сприйняття. 4. Використовуйте анімацію: Визначте, які елементи інфографіки хочете анімувати. Це можуть бути рухомі діаграми, графіки, стрілки, іконки або будь-які інші елементи, які максимально покращують сприйняття інформації. 5. Додайте звуковий супровід: Використовуйте аудіо ефекти, музику або голосовий коментар, щоб підкреслити ключові моменти інфографіки. Звуковий супровід може допомогти залучити увагу глядачів та зробити інформацію більш запам'ятованою. 6. Анімуй та монтуй: використовуйте анімаційні програми або інструменти, щоб анімувати елементи інфографіки та разом змонтувати все в одному відео. Переконайтеся, що анімація плавна та легко читається. 7. Поширюй: Розмістіть свою анімовану інфографіку на різних платформах, таких як соціальні мережі, веб-сайти чи презентації. Поширюй її серед своєї цільової аудиторії та залучай їх до взаємодії з інформацією. Не забувай, що успішна анімована інфографіка - це результат остаточного планування, дизайну та анімації. Працюйте над кожним етапом з увагою до деталей, щоб зробити інфографіку привабливою та легко зрозумілою для аудиторії.
5	5. Опис завдання Створення творчого проекту на тему «Світ зі зміненими характеристиками», Завдання на тему фантастичного світу, населеного незвичайними істотами або має незвичні для Землі фізичні характеристики. Візуальний ряд вимагає чіткого логічного опрацювання, розробки персонажів і загального антуражу. Так як завдання творче то акцент робимо на опрацювання фонів, розробку локацій і аргументацію графічного ряду персонажів. Мета: розвинути у студентів креативне мислення, розкряпастити бачення, розширити межі реальності. Дозволити зобразити власні фантазії і реалізувати їх при допомозі засобів графічного вираження. ролик від 30 до 60 секунд.	Завдання № 5. Створення науково-фантастичного анімованого ролика про інший всесвіт може бути захоплюючим та творчим процесом. Ось кілька кроків, які можна виконати для створення такого ролика: 1. Розроби сюжет та світ: Придумай захопливу історію, яка відбувається в іншому всесвіті. Розроби основні персонажі, локації та правила цього світу. Визнач, які елементи науки та фантастики будуть присутні, і як вони впливають на сюжет. 2. Створи дизайн персонажів та локацій: створи унікальний вигляд персонажів та локацій, які відповідають стилю та настрою вашого ролика. Використовуйте яскраві кольори, цікаві форми та деталізацію, щоб створити візуально привабливий світ. 3. Використовуйте анімацію: Використовуйте анімаційні програми або інструменти, щоб анімувати персонажів, об'єкти та рухи у світі. Додайте рухливі ефекти, спеціально перевірені елементи та інші деталі, щоб зробити світ живим та реалістичним. 4. Створи звуковий супровід: Додай музику, звукові ефекти та голосовий коментар, щоб створити належну атмосферу та підкреслити ключові моменти ролика. Використовуйте звук, щоб передати настрій, емоції та додаткову інформацію, яка підсилює історію. 5. Монтуй та редагуй: Змонтуй анімацію, зображення та звуковий супровід разом, щоб створити готовий ролик. Певніться, що монтаж є плавним, переходячи між сценами логічними, а загальна структура ролика зберігає цілісність історії. 6. Поширюй: Розмістіть свій анімований ролик на різних медіа-платформах, таких як YouTube, соціальні мережі або власний веб-

		сайт. Поширюй його серед своєї цільової аудиторії та залучай їх до дивування та захоплення світом, який ти створив. Не забувай, що створення науково-фантастичного анімованого ролика - це творчий процес, який потребує багато часу та зусиль. Працюй над кожним етапом з увагою до деталей, щоб створити захоплюючий та захоплюючий світ, який залишить глядачів у захопленні.
МОДУЛЬ 2		
6	6.Опис завдання: Анімований логотип - Студент розробляє власний персональний логотип, який відображає його індивідуальність та професійні інтереси. Далі логотип оживлюється засобами 2D/3D анімації з урахуванням принципів руху, таймінгу та композиції. Завдання спрямоване на формування навичок поєднання графічної айдентики та анімаційних технік, а також розвитку креативного мислення й здатності презентувати себе через візуальну мову.	Завдання № 6. Анімований логотип студента – це персональний візуальний знак (айдентика), який створюється та оживлюється засобами анімації. Завдання має на меті навчити студента поєднувати графічний дизайн із принципами руху, розвивати індивідуальний стиль та формувати навички самопрезентації. Ось кілька кроків, які варто виконати: 1. Визнач ідею та повідомлення Подумай, що має символізувати твій логотип: твої професійні інтереси, особисті риси, напрям діяльності. Логотип має відображати саме тебе, бути впізнаваним і лаконічним. 2. Створи дизайн логотипу Розроби графічну форму у вигляді знака, монограми або символу. Він має бути простим, але оригінальним, добре сприйматися у статичному й анімованому вигляді. 3. Розроби сценарій анімації Визнач, як саме логотип оживатиме: поява з ліній, трансформація форми, гра кольорів чи світла, ефекти масштабу або прозорості. Важливо, щоб анімація підсилювала ідею логотипу, а не відволікала. 4. Використовуй принципи анімації Застосовуй таймінг, спейсінг, плавність руху, динаміку. Пам'ятай, що навіть коротка анімація має мати ритм і внутрішню логіку. 5. Додай звук (опціонально) Якщо потрібно, підбери простий аудіосупровід: короткий звуковий ефект чи музичний акцент. Це зробить анімацію більш виразною. 6. Змонтуй та перевір Збери усі елементи в єдину послідовність. Переконайся, що анімація логотипу триває не надто довго (5–10 секунд), добре читається та відповідає твоїй концепції. 7. Презентуй Продемонструй свій логотип у статичному вигляді та в анімації. Поясни, як він відображає твою особистість і майбутню професійну ідентичність. Успішний анімований логотип – це результат поєднання графічного мислення, технічної майстерності та індивідуального стилю. Він має стати візитною картою студента у творчому та професійному середовищі.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	Графічний аналіз обраної гарнітури + доповідь	Поточний контроль	0–10

Етап № 2	Розробка власного накреслення шрифту (латиниця)	Поточний контроль	0–35
Етап № 3	Розробка власного накреслення шрифту (кирилиця)	Поточний контроль	0–45
	Екзаменаційний перегляд	Екзам. перегляд	0–10
	Всього за 7 (осінній) 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 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

- Адам Шон «Як дизайн спонукає нас думати» с, Видавництво: ArtHuss, 2022, ISBN: 978-617-8025-39-7
- Вільямс Річард «Набір для виживання аніматора», , Видавництво: Форс, 2021, SBN: 978-966-993-787-2
- Джонстон Оллі «Ілюзія життя», Френк Томас , , 1995, Disney, ISBN: 97807868607080786860707

4. Іттен Йоганнес «Наука дизайну та форми», , Видавництво: ArtHuss, 2021, ISBN: 978-617-8025-02-1
5. Іттен Йоганнес «Наука дизайну та форми», Видавництво: ArtHuss, 2021, ISBN: 978-617-8025-02-1
6. Кравцов Микіта «Історія анімації», , Видавництво: ArtHuss, 2019, ISBN: 978-617-7799-24-4
7. Лайош Еґрі «Мистецтво драматургії», , Видавництво: Альпіна Паблішер, 2020 ISBN978-5-00139-227-
8. Лескі Кайна «Креативність як шторм», Видавництво: ArtHuss, 2021, ISBN: 978-617-8025-09-0
9. Сегер Лінда «Як хороший сценарій зробити великим», , Видавництво: Глобус, 2011, ISBN: 978-5-00117-690-9
10. Синєпупова Наталія «Композиція: Тотальний контроль», Видавництво: ArtHuss, 2019, ISBN: 978-617-7799-26-8