



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графічний дизайн	Рік навчання	3
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Вибіркова
Спеціальність	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Семестри	5

Інтерактивні технології у книзі

Семестр 5 (Осінь 2025)

29 січня-15 травня

Викладач	Величко Надія Вікторівна, ст. викладач
E-mail	velychko.nadiia@ksada.org
Заняття	Четвер, 3 пара
Консультації	У спеціально створеному Telegram-каналі
Адреса	дистанційно
Телефон	+380671480056; 057 706-28-11 (кафедра)

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є спеціально створений спільний чат групи у Telegram, який створює староста групи. Обговорення ведеться виключно у робочий час. Також можливо спілкування шляхом листування на електронну пошту. Умови листування: 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається – анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: *прізвище_група_завдання*. Розширення: *текст – doc, docx, ілюстрації – jpeg, pdf*. Роботи для модульного контролю здаються виключно в Google Classroom академії у відповідному курсі і завданні.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Вивчення дисциплін Проектна графіка та Композиція.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Викладаються в групу Telegram

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка, папір, різноманітні художні матеріали. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Мета курсу полягає в ознайомленні студентів з сучасними тенденціями мистецтва та розвитку їх креативності через освоєння мистецьких технік і їх застосування у дизайні книги. Курс спрямований на формування у студентів комплексного розуміння та навички творчого та ефективного використання мистецьких технік у оформленні книги, що дозволить їм успішно реалізувати свої ідеї та конкурувати на ринку праці в цій сфері.

Завдання курсу полягають у розвитку креативності студентів та формуванні навичок використання інтерактивних технологій у книжковій графіці. Студенти вчитимуться аналізувати новаторські підходи до створення рухомих і тактильних елементів у книзі,

опанувати технічні прийоми їх реалізації та застосовувати їх у власних проектах. Курс спрямований на розвиток просторового мислення, розуміння взаємодії між формою, рухом і змістом ілюстрації, а також на ознайомлення з сучасними експериментами у сфері рор-уп, паперової механіки й інтерактивного дизайну книги. Робота над практичними завданнями сприяє підвищенню рівня художньо-конструктивного мислення студентів, формуванню індивідуального авторського підходу й здатності поєднувати естетичні та технологічні аспекти у створенні сучасного книжкового об'єкта.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК 6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 8. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)

СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно- просторового та візуального середовища.

СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.

Програмні результати навчання

ПРН 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ПРН 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.

ПРН 13. Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Курс «Інтерактивні технології в книзі» зосереджений на дослідженні сучасних підходів до створення книжкових об'єктів, що поєднують візуальну мову ілюстрації з рухомими, тактильними та конструктивними елементами. Його спрямованість полягає у формуванні розуміння книги як простору взаємодії між зображенням, матеріалом і глядачем. У процесі навчання студенти ознайомлюються з історією розвитку інтерактивної книги, від механічних рор-уп видань до цифрових форматів, вивчають базові принципи паперової механіки та засвоюють способи втілення руху, об'єму й багатошаровості у книжковій графіці. Особлива увага приділяється технічному аналізу конструкцій, пошуку матеріальних рішень і створенню візуальних сценаріїв, що розкривають потенціал книги як об'єкта дії. Практична частина дисципліни передбачає роботу над власними проектами – двовимірними і тривимірними інтерактивними композиціями, які поєднують художній задум із технічною реалізацією. Курс формує у студентів навички комплексного мислення, здатність аналізувати світові тенденції та адаптувати їх до індивідуальної творчої практики.

Дисципліна вивчається студентами на 3 курсі: 12 кредитів ECTS, 360 навчальних годин, в тому числі 180 годин – аудиторні практичні заняття та 180 години – самостійні). Формою контролю є екзаменаційний перегляди.

Модулі

1. Розробка двовимірної інтерактивної композиції з паперу або змішаних матеріалів (перший модуль).
2. Розроблення тривимірної інтерактивної ілюстрації (POP-UP) із рухомими елементами (другий модуль).

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом практичних занять та консультування студентів дистанційно.

Самостійна робота студента спрямована на пошук інформації за темою, вивчення аналогів, власні творчі пошуки.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Під час занять необхідно вимкнути звук мобільних телефонів як студентам, так і викладачу. Вітається власна думка з теми заняття, аргументоване відстоювання позиції. У разі відрадження, хвороби тощо викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю із завідувачем кафедри та студентами.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски занять без поважних причин не вітаються. Консультування щодо практичних завдань можливо в асинхронному режимі в чаті дисципліни. Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, статтях, при складанні екзаменів тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час перегляду помічен плагіат, копіювання та використання чужих робіт можливе відрахування.

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

ти жд ень	Мо дул ь	Вид заняття	Зміст	Го ди н	Рубіжний контроль	Деталі
1	1	практичне	Вступ до курсу. Поняття інтерактивності у книжковій графіці. Ознайомлення з історією інтерактивної книги, прикладами рухомих ілюстрацій та сучасних експериментів у видавничій графіці. Аналіз функцій інтерактивних елементів.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
2	1		Двовимірна інтерактивна ілюстрація: принципи та типологія рухомих механізмів. Розгляд базових механічних прийомів: поворот, ковзання, висування, обертання, накладання. Технічний аналіз зразків.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
3	1		Композиційна побудова інтерактивної ілюстрації. Вивчення взаємозв'язку між зображенням, рухом і площиною. Ескізування	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	

			сценарію руху, пошук ідей та образів.			
4	1		Розробка технічних елементів. Побудова шаблонів рухомих деталей, визначення місць з'єднання, тестування механізмів.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
5	1		Виконання основної частини композиції. Реалізація художнього задуму в матеріалі.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
6	1		ПРОдавлення роботи над композицією. Поєднання графічних та конструктивних елементів.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
7	1		Оздоблення та доведення інтерактивної композиції. Допрацювання колористики, фактури, узгодження всіх елементів у єдиній композиційній системі.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
8	1		Модульний контроль	2	Відео-презентація з дементстрацією готової композиції	
9	2		Ознайомлення з історією тривимірних книг, видами POP-UP механізмів і їхніми художніми можливостями. Аналіз прикладів сучасних видань.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
10	2		Основи просторової побудови та конструктивної логіки pop-up. Вивчення базових технік розгортання: центральний розріз, паралельна площина, обертові та висувні елементи. Створення технічних ескізів.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
11	2		Створення ідейного задуму, визначення послідовності рухів, взаємодії елементів у просторі. Розробка попереднього макета з паперу.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
12	2		Побудова та тестування механізмів. Виготовлення окремих модулів конструкції, перевірка точності розгортання та стійкості	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	

			форми. Підбір матеріалів і технічних з'єднань.			
13	2		Реалізація художнього задуму у тривимірній формі. Виконання основної частини POP-UP ілюстрації. Поєднання графічних, пластичних та кінетичних компонентів у єдиній структурі.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
14	2		Фінальне опрацювання композиції. Деталізація, кольорове вирішення, узгодження об'ємно-просторових співвідношень. Підготовка презентаційного варіанту.	2	нариси від руки, комп'ютерні файли, фотографії	
15	2		Створення презентації готових робіт, обговорення технічних рішень, оцінка рівня креативності та художньої якості. Формулювання висновків щодо застосування інтерактивних технологій у книжковій графіці.	2	Відео-презентація з дементстрацією готової композиції	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Модуль	Форма звітності	Бали
1	Модульний перегляд	0–45
2	Модульний перегляд	0–45
1,2	Екзаменаційний перегляд	0–10
Всього балів		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–45	0–10	
A	45	10	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення, брав участь у конкурсах, виставках та фестивалях. Експозиційна подача акуратна, оригінальна
A	41-44	8-9	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення. Експозиційна подача акуратна
B	35-40	6-7	Студент в повному обсязі опанував матеріал. Експозиційна подача акуратна.
C	22-34	5-6	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, продемонстрував відсутність творчого підходу та вміння збирати та аналізувати інформації
D	12-21	3-5	Студент не в повному обсязі опанував матеріал, робота

			виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (малий обсяг, недостатні навички роботи, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з оформленням експозиції
Е	1-12	1-3	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал, виконана робота має багато значних недоліків (відсутність творчого підходу, малий обсяг, недостатні навички роботи з ПО, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Студент повинен продемонструвати вміння аналізувати проєктні завдання та застосовувати візуальні методи їхнього розв'язання з розумінням законів композиції, кольорознавства, типографіки; виявити вміння оригінально мислити в рамках завдання.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A
добре	82–89	B
	75–81	C
задовільно	64–74	D
	60–63	E
незадовільно	35–59	FX
незадовільно (повторне проходження неможливе)	0–34	F

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за участь студента у конкурсах та фестивалях (3-5 бали), перемогу у конкурсах (5-10 балів), а також участь у житті групи (1–3 бали). Максимальна кількість балів: 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Величко Н. В. Визначення терміна «інтерактивна дитяча друкована навчальна книга» в контексті графічного дизайну. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. 2019. № 1. С. 34–41.
2. Гребенюк А. Інтерактивна література як новий феномен української культури. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Філософські науки*. 2014. № 18. С. 55–59.
3. Єфімова М. П. Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2013. Вип. 19(2). С. 259–263.
4. Коржик Н. А. Інтерактивна книга як сучасний видавничий продукт. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія : Соціальні комунікації*. 2018. Вип. 53. С. 49–58.

5. Клеон О. Кради як митець. Креативні "фішки", про які тобі ніхто не розповість. Харків : Книжк. клуб "Клуб Сімейн. Дозвілля", 2020. 160 с.
6. Харченко О. М. Дизайн оформлення української дитячої книги на прикладі казок. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2010. № 1. С. 63–66.
7. *Allegro Movable Book Collection*. [August, 2013]. URL: <http://allegrobookcollection.typepad.com/allegrobookcollection/about.html>.
8. Animated anatomies: the human body in anatomical texts from the 16th to 21st centuries. *Duke University Libraries*. URL: <https://exhibits.library.duke.edu/exhibits/show/anatomy/intro>.
9. Beauty from the Past. Dublin : George Folds printing company, 1837 / posted by Di Giuseppe Di Nanni. *Hoplites* : 23.05.2019. URL: <https://www.hoplites.eu/beauty-from-the-past>.
10. Grimaldi, Stacey. A Suit of Armour for Youth : [notes about the book]. *Peter Harrington Rare Books*. [2020]. URL: <https://www.peterharrington.co.uk/a-suit-of-armour-for-youth-131200.html>.
11. How Big Is Global Publishing? A bird's eye perspective : BookMap report / R. Wischenbart, C. Carrenho, M. A. Fleischhacker, M. Bueno ; edited by J. Coufal. Wien : Ruediger Wischenbart Content and Consulting, 2017. 24 p. : ill. URL: https://masterenedicion.com/wp-content/uploads/2017/11/BookMap_How-big-is-global-publishing_prel-edition_final01.pdf.
12. Montanaro A. R. Pop-up and movable books : A bibliography. Metuchen, NJ : Scarecrow Press, Inc., 1993. 558 p.
13. Nelson V. J. Waldo Hunt dies at 88; entrepreneur revived the pop-up book as art form. *Los Angeles Times*. November 22, 2009. URL: <https://www.latimes.com/local/obituaries/la-me-waldo-hunt22-2009nov22-story.html>.
14. Pop-ups, illustrated books and graphic designs of Czech artist and paper engineer, Vojtěch Kubašta (1914–1992) / V. Kubašta, J. A. Findlay, E. G. K. Rubin, D. Vrkljan-Kubaštová, B. S. Chapp, and G. Bohning. Fort Lauderdale, Fla : Bienes Center for the Literary Arts, 2005. 137 p. : ill.
15. Ruiz C. Jr, Le Sang, Low Kok-Lim. Multi-style paper pop-up designs from 3D models. *Computer Graphics Forum*. 2014. Vol. 33, no. 2. P. 487–496. URL: <https://doi.org/10.1111/cgf.12320>.
16. The Dance of the Tunnel Book. *Smithsonian Libraries*. URL: <https://library.si.edu/digital-library/exhibition/paper-engineering/dance-tunnel-book>.
17. *The Official Eric Carle Website*. URL: <https://eric-carle.com/>.
18. *Website of Aina Bestard, illustrator and author*. URL: <https://ainabestard.com/>.
19. *Website of the University of North Texas (UNT) Libraries*. Denton. URL: <https://library.unt.edu>.
20. *Website of the University of Oklahoma Board of Regents*. Norman. URL: <https://www.ou.edu/regents>.

Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.