



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Дизайн і архітектура
Кафедра:	Графічний дизайн
Галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність:	В2 Дизайн
Рівень вищої освіти:	другий
Рік навчання:	1
Семестр:	1, 2
Вид дисципліни:	з циклу професійної і практичної підготовки

ІННОВАЦІЙНІ ПРАКТИКИ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Семестр 1, 2 (осінь 2026 – весна 2027)

Викладач	ОПАЛЄВ Михайло Леонідович, професор, доцент, PhD (кандидат мистецтвознавства)
E-mail	multimedia@ksada.org
Заняття	за розкладом
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 «Проектування» першого рівня вищої освіти.

МЕТА І ЗАВДАННЯ КУРСУ

Мета дисципліни «Інноваційні практики візуальних комунікацій» є формування системи теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для розроблення концепції, художньо-образного рішення, проєктної документації та цифрової реалізації об'єктів моушн-дизайну з урахуванням функціональних, композиційних, технологічних, комунікативних і користувацьких вимог.

Задачі дисципліни:

- опанувати теоретичні засади та сучасні напрями моушн-дизайну;
- навчитися аналізувати бриф, аудиторію, контекст і функціональні вимоги проєкту;
- сформувати навички розроблення концепції, сценарію, референсної бази, розкадровки й аніматиків;
- засвоїти принципи композиції, типографіки, кольорознавства, анімації та монтажу в часовому медіумі;
- навчитися проєктувати рухомі графічні, текстові, ілюстративні та просторові об'єкти;
- оволодіти базовими технологіями підготовки, візуалізації та експорту моушн-контенту;
- набути вмінь оцінювати, презентувати та захищати проєктні рішення;
- забезпечити дотримання принципів доступності, авторського права та професійної етики.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проєктної діяльності в дизайні» на 1 курсі становить 4 кредити ECTS (240 годин, у тому числі аудиторних – 32 години лекційних занять, 58 годин практичних занять, самостійних занять – 150 годин). Формою контролю є екзаменаційний перегляд. Загальний обсяг навчального лекційного навантаження дисципліни «Інноваційні практики візуальних комунікацій»:

СЕМЕСТР 1, МОДУЛЬ 1

Тема 1. Стайл-фрейми і дизайн-борди;
Тема 2. Креативні брифи;
Тема 3. Розробка концепції;
Тема 4. Створення зображень і візуальний сторітеллінг;
Тема 5. Інструменти, технології та техніки.

СЕМЕСТР 1, МОДУЛЬ 2

Тема 6. Підходи до дизайну інтерфейсів.
Тема 7. Презентації та пітчі.
Тема 8. Креативні брифи для портфоліо.

СЕМЕСТР 2, МОДУЛЬ 1

Тема 9. Дизайн-борди на основі типографіки.
Тема 10. Ілюстративні дизайн-борди.
Тема 11. Інфографічні дизайн-борди.

СЕМЕСТР 2, МОДУЛЬ 2

Тема 12. Тактильні дизайн-борди.
Тема 13. Дизайн-борди з персонажами.
Тема 14. Стилізовані дизайн-борди.

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. Тракувати 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 занять. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення лекційних тем. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Записи лекцій курсу.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з моушн-дизайну, дані про авторів та школи моушн-дизайну, 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.

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ, ОБЛАДНАННЯ І ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

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 ZOOM та Google Classroom 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 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	Годин	Деталі
Модуль 1				
1 тижд.	Лекц.	Вступ. Мистецтво та дизайн.	2	Задачі курсу. Різноманітність композицій. Продакшн, орієнтований на дизайн. Типи проєктів. Що таке дизайн для анімації?
2 тижд.	Лекц.	Тема 1. Стайл-фрейми і дизайн-борди.	2	Стилістичні рекомендації. Концепція понад усе. Момент часу. Дизайн-борди. Єдина візуальна естетика. Візуальний сторітеллінг. Розмаїття фреймів. Форма історій. Дизайн-борди у продакшні.
3 тижд.	Лекц.	Тема 2. Креативні брифи.	2	Вимоги проєкту: емоційні, інтелектуальні, вимоги сторітеллінгу / наративу. Обмеження проєкту: платформа, формат / співвідношення сторін, результати, тривалість, бюджет, терміни роботи. Від першої зустрічі з клієнтом до подання проєкту: внутрішній критик, уява та свобода, критика й дисципліна.
4 тижд.	Лекц.	Тема 3. Розробка концепції.	2	Письмо для розробки концепцій. Фрайрайтинг. Списки слів. Мапи думок. Список того, що слід і чого не слід робити. Письмові описи. Малювання як інструмент для розробки концепції. Мудборди.
5 тижд.		Тема 4. Створення зображень і візуальний сторітеллінг.	2	Композиція. Світлота. Контраст у створенні зображень. Колір. Глибина. Перспектива. Візуальний сторітеллінг. Основні ракурси зйомки для кінематографу. Намальовані від руки сторіборди. Робота зі сторібордами. Сторітеллінг та безперервність.
6 тижд.		Тема 5. Інструменти, технології та техніки.	3	Аналогові та цифрові інструменти. Композитинг. Конкретний композитинг. Абстрактний композитинг. Основні принципи та навички композитингу. Використання програмного забезпечення для 3D в дизайні.
7 тижд.	Практ.	Створення стайл-фрейму і дизайн-борду для обраного об'єкту моушн-дизайну.	2	
8 тижд.				Модульний контроль
Модуль 2				
9-10 тижд.	Лекц.	Тема 6. Підходи до дизайну інтерфейсів.	4	Моушн-дизайн соціальних мереж та мобільних пристроїв. Glance-медіа. Створення дизайну взаємодії.
11-12 тижд.	Лекц.	Тема 7. Презентації та пітчі.	4	Як створювати технічну документацію та презентаційні матеріали.
13-14 тижд.		Тема 8. Креативні бріфи для портфолію.	5	Стиль. Виконання практичних вправ. Портфолію.
15 тижд.	Практ.	Проанімувати дизайн-борд, створений у попередньому модулі.	2	
				Екзаменаційний перегляд
Модуль 3				
1-2 тижд.	Лекц.	Тема 9. Дизайн-борди на основі типографіки.	1	Історія та культура. Анатомія шрифту. Кастинг для шрифтів. Інтеграція типографіки в проєкт. Підходи до роботи з типографікою.
	Практ.	Креативний бріф: дизайн-борд, побудований навколо типографіки.	7	

3-4 тижд.	Лекц.	Тема 10. Ілюстративні дизайн-борди.	1	Стили ілюстрації Аналогові та цифрові ілюстрації Планування послідовності.
	Практ.	Креативний бріф: ілюстративний дизайн-борд.	7	
5-6 тижд.	Лекц.	Тема 11. Інфографічні дизайн-борди.	1	Візуальна ієрархія. Сітки, форми та символи. Візуальні метафори. Кінематографіка. Естетика.
	Практ.	Креативний бріф: дизайн-борд, побудований навколо інформації.	7	
7 тижд.	Практ.	Підготовка до модульного контролю.	6	
8 тижд.				Модульний контроль
Модуль 4				
9-10 тижд.	Лекц.	Тема 12. Тактильні дизайн-борди.	1	Тактильний дизайн. Аналогові й цифрові матеріали. Текстура Фізичні матеріали. 3D-друк і різання. Тактильний дизайн у моушн-дизайні.
	Практ.	Креативний бріф: тактильний дизайн-борд.	7	
11-12 тижд.	Лекц.	Тема 13. Дизайн-борди з персонажами.	1	Перебільшення ключових характеристик. Процес розробки дизайну персонажа. Підготовка дизайну персонажа до анімації.
	Практ.	Креативний бріф: дизайн-борд, побудований навколо персонажа.	7	
13-14 тижд.	Лекц.	Тема 14. Стилізовані дизайн-борди.	1	Простота й відмова від зайвого. Наївне мистецтво. Векторна графіка.
	Практ.	Креативний бріф: стилізований дизайн-борд.	7	
15 тижд.		Підготовка до перегляду.	6	
				Екзаменаційний перегляд

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Тема 1-5. Дизайн-борд	Модульний перегляд	0-50
Модуль 2	Тема 6-8. Анімований об'єкт моушн-дизайну	Екзаменаційний перегляд	0-50
	Всього за 1 (осінній) семестр	Перегляд	100
Модуль 3	Тема 9-11. Серія дизайн-бордів за темами	Модульний перегляд	0-50
Модуль 4	Тема 12-14. Серія дизайн-бордів за темами	Екзаменаційний перегляд	0-50
	Всього за 2 (весняний) семестр	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 5 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

- Андерсон К., Кейді-Лі Д., Карре С., Менґерт Г. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. ArtHuss. 2023. 302 с.
- Вайт А. В. Основи графічного дизайну. ArtHuss. 2023. 232 с.
- Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання. ArtHuss. 2019. 382 с.
- Іттен Й. Мистецтво кольору. ArtHuss. 2022. 232 с.
- Іттен Й. Наука дизайну та форми. ArtHuss. 2022. 232 с.
- Селбі Е. Анімація. ArtHuss. 2019. 216 с.
- Шоу О. Дизайн для анімації. ArtHuss. 2025. 384 с.
- Cheng K. Designing Type. Quercus Publishing. 2020. 248 стр.