ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Аудіовізуальне мистецтво та медіатехнології
Кафедра:	Анімація та інтерактивні медіа
Галузь знань:	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність:	В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво
Рівень вищої освіти:	Перший
Рік навчання:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	З циклу професійної практичної підготовки

ВСТУП ДО ФАХУ

Семестр 1 (осінь 2026), лекційні

Викладач ОПАЛЄВ Михайло Леонідович, професор, доцент, PhD (канд. 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 «Основи композиції», «Спеціалізований анімаційний рисунок», «Цифровий колір в анімації: теорія і практика».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Мета дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» – ознайомити студентів спеціалізації «Анімація» з методикою проєктування анімаційних завдань як прикладів анімаційного мистецтва. Отримання знань з розробки анімаційних проєктів, формування у студента методичних підходів до цієї розробки.

Задачі дисципліни – надати студентам необхідні знання та фахові навики аніматора практичній діяльності, сформувати уявлення про анімацію як про системну діяльність.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Вступ до фаху» на 1 курсі становить 4 кредитів ECTS (120 годин, у тому числі аудиторних – 30 годин лекційних занять, 15 годин практичних занять, самостійних занять – 75 годин). Формою контролю є залік. Загальний обсяг навчального лекційного навантаження дисципліни «Вступ до фаху».

МОДУЛЬ 1, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 1-3. Загальні відомості про діяльність і історію кафедри «ДІЗВК / Мультимедійний дизайн / Анімація та інтерактивні медіа». Анімація, соціальні ролики.

МОДУЛЬ 2, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 4-12. Трейлери комп'ютерних ігор, анімація у віртуальній, доповненій та змішаній реальностях, у 3D-меппінгу, генеративна анімація, анімований буктрейлер, медійне оформлення музики, телевізійний дизайн.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.
ЗК 6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
ЗК 10. Здатність бути критичним та самокритичним.
ФК 1. Високий рівень виконавської майстерності.
ФК 3. Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.
ФК 6. Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків.
ФК 7. Здатність інтерпретувати художній образ аудіовізуальними засобами.

Програмні результати навчання:

ПРН 5. Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.
ПРН 7. Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.

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

Опалєв М.Л., Малиніна І.О. Методика проєктної діяльності (теоретичний курс) : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з анімації і аудіовізуального мистецтва та медіовиробництво, дані про авторів та анімаційні 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.

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 ВІДВІДУВАНОСТІ
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.	**Тема 1.** Загальні відомості про діяльність і історію кафедри «Мультимедійний дизайн»	2	Задачі курсу, структура і форма викладення матеріалу, діяльність і історію кафедри, напрямки розвитку кафедри.
2 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Анімація	2	Перші анімаційні роботи.
3 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Анімація (продовження)	2	Класична анімація.
4-5 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Анімація (продовження)	4	Експериментальна анімація.
6-7 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Соціальні ролики	4	Національна самоідентифікація;, боротьба з російською агресією, забруднення середовища, охорона тварин, люди з особливими потребами, осмислення мистецтва.
8 тижд.			2	**Модульний контроль**
Модуль 2				
9 тижд.	Лекц.	**Тема 3.** Трейлери для комп'ютерних ігор	2	
10-11 тижд	Лекц.	**Тема 4.** Анімація у віртуальній реальності	4	Проєкти на VR-платформах.

12 тижд.	Лекц.	**Тема 5.** Доповнена і змішана реальність	2	Проекти для пласких зображень. проєкти в міському середовищі.
13 тижд.	Лекц.	**Тема 6.** Анімація у 3D мепінгу	2	Перший досвід, театральні проєкти, участь у міжнародних конкурсах.
14 тижд.	Лекц.	**Тема 7.** Генеративна анімація.	2	Фрактальна анімація, генерація в інших програмах.
15 тижд.	Лекц.	**Тема 8.** Анімовані буктрейлери. Медійне оформлення музики. Телевізійний дизайн.	2	Дизайн веб-сайтів, дизайн мобільних додатків, розробка буктрейлерів, різноманітність музичних тем і технологій.
				Залік

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Тема 1-3. Реферат	*Модульний перегляд*	0-10
Модуль 2	Тема 4-12. Реферат	*Залік*	0–10
	Всього за 1 (осінній) семестр	*Залік*	**20**

*Загальна кількість **100** балів включає **20** балів за реферати і **80** балів за практичну роботу.*

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 залік. 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 конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
б) активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).
Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. 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.
2. Вайт А. В. Основи графічного дизайну. ArtHuss. 2023. 232 с.
3. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання. ArtHuss. 2019. 382 с.
4. Іттен Й. Мистетцво кольору. ArtHuss. 2022. 232 с.
5. Іттен Й. Наука дизайну та форми. ArtHuss. 2022. 232 с.
6. Селбі Е. Анімація. ArtHuss. 2019. 216 с.
7. Cheng K. Designing Type. Quercus Publishing. 2020. 248 стр.