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:	В2 Дизайн
Рівень вищої освіти:	Перший
Рік навчання:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	3 циклу професійної практичної підготовки

МЕТОДИКА ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ДИЗАЙНІ

Семестр 1 (осінь 2026), лекційні

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 дисципліни «Основи композиції і проектної графіки».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Мета дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» – ознайомити студентів спеціалізації «Мультимедійний дизайн» з методикою проєктування мультимедійних та анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну. Отримання знань з розробки мультимедійних проєктів, формування у студента методичних підходів до цієї розробки.
Задачі дисципліни – надати студентам необхідні знання та фахові навики проєктування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у практичній діяльності, сформувати уявлення про дизайн як про системну проектну діяльність, сформувати уявлення щодо сучасного стану у царині мультимедійного дизайну й анімації.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» 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 «Методика проектної діяльності в дизайні».

МОДУЛЬ 1, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

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

МОДУЛЬ 2, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 4-12. Віртуальна, доповнена і змішана реальність, 3D-меппінг, генеративна анімація, дизайн інтерфейсів, буктрейлер, медійне оформлення музики, моушн дизайн, телевізійний дизайн.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та професійної діяльності.
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 здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
ФК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.
ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

Програмні результати навчання:

ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.
ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.
ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

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. Напрямки розвитку кафедри.
2 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Анімація	2	Перші анімаційні роботи.
3 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Анімація (продовження)	2	Класична анімація.
4 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Анімація (продовження)	2	Експериментальна анімація.
5 тижд.	Лекц.	**Тема 2.** Соціальні ролики	2	Національна самоідентифікація. Боротьба з російською агресією. Забруднення середовиа. Охорона тварин. Люди з особливими потребами. Осмислення мистецтва.
6 тижд.	Лекц.	**Тема 3.** Комп'ютерні ігри	2	Перші розробки комп'ютерних ігор.
7 тижд.	Лекц.	**Тема 3.** Комп'ютерні ігри (продовження)	2	Структура ігрових трейлерів. **Модульний контроль**
Модуль 2				
8 тижд.	Лекц.	**Тема 4.** Віртуальна реальність	2	Перші розробки.
9 тижд	Лекц.	**Тема 4.** Віртуальна реальність (продовження)	2	Проєкти на VR-платформах.

10 тижд.	Лекц.	**Тема 4.** Віртуальна реальність (продовження)	2	Проєкти на VR-платформах.
11 тижд.	Лекц.	**Тема 5.** Доповнена і змішана реальність	2	Проекти для пласких зображень. Проєкти в міському середовищі.
12 тижд.	Лекц.	**Тема 6.** 3D мепінг	2	Перший досвід. Театральні проєкти. Участь у міжнародних конкурсах.
13 тижд.	Лекц.	**Тема 7.** Генеративна анімація	2	Фрактальна анімація. Генерація в інших програмах.
14 тижд.	Лекц.	**Тема 8-10.** Дизайн інтерфейсів Буктрейлер Медійне оформлення музики	2	Дизайн веб-сайтів і мобільних додатків. Розробка буктрейлерів. Різноманітність музичних тем і технологій.
15 тижд.	Лекц.	**Тема 11-12.** Моушн дизайн Телевізійний дизайн	2	Приклади анімаційних роликів галузі моушн диайну. Постпродакшн.
				Диференційний 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

<table>
<tr><th>Національна</th><th>Бали</th><th>ECTS</th><th>Диференціація А (внутрішня)</th><th>Національна</th><th>Бали</th><th>ECTS</th></tr>
<tr><td rowspan="3">відмінно</td><td rowspan="3">90–100</td><td rowspan="3">A</td><td>A+ 98–100</td><td rowspan="2">задовільно</td><td>64–74</td><td>D</td></tr>
<tr><td>A 95–97</td><td>60–63</td><td>E</td></tr>
<tr><td>A- 90–94</td><td>незадовільно</td><td>35–59</td><td>FX</td></tr>
<tr><td rowspan="2">добре</td><td>82–89</td><td>B</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">незадовільно (повторне проходження)</td><td rowspan="2">0–34</td><td rowspan="2">F</td></tr>
<tr><td>75–81</td><td>C</td></tr>
</table>

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

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.