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:	2
Семестри:	3-4
Вид дисципліни:	З циклу професійної практичної підготовки

ПРОЄКТУВАННЯ

Семестр 3, 4 (осінь 2026 – весна 2026)

Викладачі	КЛІМАНОВ Сергій Валерійович, ст. викладач
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 «Анімація та інтерактивні медіа» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Проєктування» пов'язана з курсом «АПЗКТ», «Шрифт», «Кольорознавство», «Анімаційне проєктування», «Основи обробки графічних зображень», «Основи композиції і проектної графіки».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Мета дисципліни «Проєктування» – ознайомити студентів з методикою проектування інтерактивних та анімаційних завдань, з використанням принципів системного дизайну. Основна спрямованість курсу визначається оволодінням студентами професійними навичками, вивченням принципів та засобів дизайн-проектування, аналізу різноманітної мультимедійної продукції, постановкою проектної задачі, послідовності розробки та етапів проектного процесу, засобів проектного моделювання. *Задачі курсу* – надати студентам необхідні знання та фахові навики проектування в галузі мультимедіа і анімації та навичками володіння графічним язиком у їх практичній діяльності.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна спрямована на опанування студентами знань проєктування, та вивчається на 2-4 курсах МД (32 кредитів ECTS, 960 навчальних годин. З них на 2-му курсі, у 3-му семестрі – практичні заняття (90 годин), самостійна робота (90 годин), у 4-му семестрі – практичні заняття (60 годин), самостійна робота (60 годин). Структура дисципліни складається з 4-х модулів.

СЕМЕСТР 3, МОДУЛЬ 1

Створення зручного, естетичного та привабливого дизайну для мобільного додатка з соціально корисною спрямованістю.

СЕМЕСТР 3, МОДУЛЬ 2

Вивчення основних особливостей графічних стилів. Створення плакатів за обраними графічними стилями та їх подальша трансформація в анімацію.

СЕМЕСТР 4, МОДУЛЬ 1

Створення екологічного плаката, та його анімування.

СЕМЕСТР 4, МОДУЛЬ 2

Створення абстрактних анімацій у 3D-технології.

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.
ЗК 5. Здатність працювати в команді.
ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.
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 застосовувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.
ФК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).
ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.
ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.
ФК11. Здатність досягати успіху у професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

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 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування.
ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.
ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.
ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ у мультимедійних технологіях. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Опалєв М.Л., Кліманов С.В. Проєктування : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Всі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи у Скайпі.

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ, ОБЛАДНАННЯ

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 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. 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: схильність до технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук телефонів (або Skype у випадку дистанційних занять). За необхідності студент має спросити дозволу покинути Skype.

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

№	Вид заняття	Зміст	Годин	Завдання
Семестр 1, модуль 1				
1	Практ.	Дизайн мобільного додатка.	42	1 завдання. Створення зручного, естетичного та привабливого дизайну для мобільного додатка з соціально корисною спрямованістю. **Модульний контроль.**
Семестр 1, модуль 2				
2	Практ.	Основні особливості графічних стилів.	48	2 завдання. Створення плакатів за обраними графічними стилями та їх подальша трансформація в анімацію.
				Екзаменаційний перегляд.
Семестр 2, модуль 1				
3	Практ.	Екологічний плакат.	28	3 завдання. Створення екологічного плаката, та його анімування. **Модульний контроль.**
Семестр 2, модуль 2				
4	Практ.	Абстрактна анімація.	32	4 завдання. Створення абстрактних анімацій у 3D-технології.
				Екзаменаційний перегляд.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	1-2 завдання.	*Модульний перегляд*	0-50
Модуль 2	3 завдання.	*Екзаменаційний перегляд*	0-50
	Всього за 1 (осінній) семестр		**100**
Модуль 1	4-5 завдання.	*Модульний перегляд*	0–50
Модуль 2	6-7 завдання.	*Екзаменаційний перегляд*	0-50
	Всього за 2 (весняний) 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 недоброчесної 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 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 ТА ДЖЕРЕЛА

1. Бабенко В. С. Рисунок в контексті розвитку новітніх інформаційно комунікативних технологій. *European scientific discussions : The 3rd International scientific and practical conference, Rome, February 1–3, 2021.* Rome. Italy, 2021. – P. 341–346. http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/16438
2. Боднар О. Я. Золотий переріз і неевклідова геометрія в науці та мистецтві. Львів : Українські технології, 2006. 197 с. URL: http://www.nbuv.gov.ua/node/259
3. Бондарчук Я. В. Найдавніші зображення пар тварин, людей і териантропів 33–31 тисячоліття до нової ери. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія «Мистецтвознавство»*. 2019. № 1. С. 221–228. http://nbuv.gov.ua/UJRN/NZTNPUm_2019_1_30
4. Вінтаєв Д. Ю. Малюнок як засіб дослідження навколишнього середовища. *Комунальне господарство міст. Серія «Технічні науки та архітектура» : наук.-техн. збірник.* Харків, 2017. Вип. 135. С. 46–49.
5. Волкова Т. Передача образу в портреті через зовнішні та внутрішні характерні риси людини. *Актуальні проблеми мистецько-педагогічної освіти : зб. наук. праць студ. ф-ту мистецтв Криворізького державного педагогічного університету / редкол.: О. І. Шрамко, І. М. Власенко, О. О. Петренко.* Кривий Ріг, 2020. Вип. 14. С.129–131. https://drive.google.com/file/d/10hFfPniMMig3nfY_O5MKoHCky3UXasFt/view
6. Головатий С. С. Елементи творчості в академічному рисунку. *Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. праць / голов. ред. В. Буряк. Кривий Ріг, 2006.* Вип. 16, ч. 1 : Мистецько-педагогічна освіта (теорія, методи, технології). С. 112–121. https://journal.kdpu.edu.ua/ped/article/view/6081
7. Головчанська Є.О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. Київ: IVP, 2022. 22 с.
8. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір: *Навчальний посібник / за ред. проф. Є.А. Антоновича.* Тернопіль: «ПЦ Матвєй», 2011. 240 с.
9. Даниленко, В. Я. Дизайн: *Підручнник для студ. вищих навч. закл., які навч. за спец. «Дизайн»*. Харківська держ. академія дизайну і мистецтв; Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Х.: Видавництво ХДАДМ, 2003. 320 с.
10. Кириченко М. А. Зображення форм рослинного світу. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів / М. А. Кириченко, І. М. Кириченко. Київ, 2002. С. 62–68.
11. Кириченко М. А. Малювання форм тваринного світу. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів / М. А. Кириченко, І. М. Кириченко. Київ, 2002. С. 77–79.
12. Кириченко М. А. Малюнок. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів. Київ, 2002. – С. 11– 92.
13. Костенко Т. В. Основи композиції та тривимірного формоутворення : навч.- метод. посіб. Харків: ХДАДМ, 2003. 256 с.
14. Костенко Т. В. Збірка лекцій з дисципліни «Основи композиції» для студентів І курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціалізації «Мультимедійний дизайн». Х.: ХДАДМ, 2013. 58 с. : іл. Костенко Т. В. Методичні рекомендації для аудиторної та самостійної роботи з дисципліни «Основи композиції» за темою «Створення анімації «Слово-образ» за допомогою програми Corel R.A.V.E.» для студентів І курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» професійного спрямування

15. «Мультимедійний дизайн». – Х.: ХДАДМ, 2014. – 96 с.: іл.
16. Костенко Т. В. Методичні рекомендації з практичної підготовки бакалавра для аудиторної та самостійної роботи студентів II курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціалізації
17. «Мультимедійний дизайн». Розділ «Вивчення засобів комп'ютерної графіки». Х.: ХДАДМ, 2014. 88 с. : іл.
18. Крюкова А. О. Теоретично-наукові положення академічного рисунка у працях М. Лі. Scientific journal
19. «ΛΌГОΣ. The art of scientific mind». 2019. № (2). С. 7–10. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/26478
20. Лугова Т.А., Блажко О.А. Проектування комп'ютерних ігор для навчання: навчальний підручник.

Одеса : ФОП «Побута», 2018. 212 с

21. Михайленко В. Є., Яковлєв М. І. Основи композиції : геометричні аспекти художнього формотворення: навч. посіб. для студентів вищих навч. закл.Київ: Каравела, 2004. 304 с.
22. Михайленко В. Є., Ванін В. В., Ковальов С. М. Інженерна та комп'ютерна графіка : підручник / за ред. В. Є. Михайленка. Publication: Київ : Каравела, 2004. 344 с.
23. Пічкур М. О. Художньо-освітня роль інтеграції академічного і цифрового рисунка. About the problems of science and practice, tasks and ways to solve them: Abstracts of VI International Scientific and Practical Conference, Milan, 26–30 October 2020. Milan, Italy. p. 260–263. http://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/14415
24. Савітюк О. Дослідження рослинних форм в українському образотворчому мистецтві. Актуальні проблеми мистецько-педагогічної освіти : зб. наук. праць студ. ф-ту мистецтв Криворізького державного педагогічного університету / редкол.: О. І. Шрамко, І. М. Власенко, О. О. Петренко. Кривий Ріг, 2020. Вип. 14. С. 180–182. https://drive.google.com/file/d/10hFfPniMMig3nfY_O5MKoHCky3UXasFt/vie
25. Яремків Михайло. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. Тернопіль: Підручники і посібники, 2009. 112с.