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 (бакалавр)
Рік навчання:	3
Семестр:	5-6
Вид дисципліни:	З циклу професійної практичної підготовки

ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ

(*за професійним спрямуванням)*
Семестр 5, 6 (осінь 2026 – весна 2026)

Викладач: Чєн Наталія Володимирівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
E-mail: chien.nataliia@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»

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Вивчення дисципліни «Історія дизайну» ґрунтується на знаннях і практичних навичках, здобутих у процесі опанування фахових дисциплін попередніх курсів, зокрема «Основи композиції і проєктної графіки», «Історія культури», «Історія мистецтв», «Рисунок», «Живопис», «Графіка» та інших дисциплін професійної підготовки.

Передумовами вивчення дисципліни є сформовані у здобувачів освіти навички аналізу художніх і дизайнерських творів, розуміння основ композиції, кольору, форми та візуальної комунікації, володіння базовими поняттями сучасного дизайну та цифрових технологій.

Дисципліна «Історія дизайну» спирається на набуті знання та поглиблює розуміння історичних закономірностей становлення і розвитку дизайну, його основних напрямів, стилів, концепцій та професійних практик, формуючи здатність аналізувати сучасні дизайнерські явища в контексті їхнього історичного та культурного розвитку.

Опанування дисципліни створює теоретичне підґрунтя для подальшої професійної діяльності та виконання проєктів у сфері мультимедійного, графічного, веб- та цифрового дизайну, сприяє формуванню професійної культури, критичного мислення та здатності використовувати історико-теоретичний досвід дизайну у власній творчій практиці.

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою дисципліни є формування у здобувачів вищої освіти професійного світогляду, отримання теоретичних знань з історії дизайну на прикладі розвитку мистецтва анімації та 3D-меппінгу, принципів створення анімаційних фільмів та проєкційних аудіовізуальних шоу.

Задачами дисципліни є опанування знаннями з основних етапів розвитку світової та вітчизняної анімації та 3D-меппінгу, формування уявлень щодо сучасного стану у царині анімаційного

мистецтва та сучасних технологій створення візуального мистецтва (на прикладі 3D-меппінгу).

ЗАВДАННЯ

Написання та захист реферату (з презентацією) за обраною тематикою:
Аналіз 5 анімаційних фільмів (назва, автор, посилання, особливості сценарного і драматургійного рішень, особливості дизайну персонажів і оточення).
Складання аналітичного огляду обраних прикладів архітектурного 3D меппінгу
Створення проєктної пропозиції по реалізації проєкційного шоу.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна вивчається протягом одного навчального року (осінній та весняний семестр) на 3–му курсі (6 кредитів ECTS, 180 навчальних годин, з них: аудиторні лекційні (48 годин), практичні заняття (12 годин), самостійна робота (120 годин). Структура дисципліни складається з 4–х модулів. Програмна задача кожного модулю полягає у поетапному опануванні студентами знаннями щодо основних історичних етапів і тенденцій розвитку анімації та мультимедійного мистецтва. Перевірка рівня і якості отриманих знань здійснюється у процесі виконання практичних робіт.

1 МОДУЛЬ

Тема 1-7 Загальна періодизація розвитку мистецтва анімації.

2 МОДУЛЬ

Тема 8-12 Сучасний стан мистецтва анімації. Анімації різних країн світу

3 МОДУЛЬ

Тема 13-20 Становлення архітектурного 3D меппінгу, світові фестивалі і конкурси.

4 МОДУЛЬ

Тема 21 -25 Види архітектурного 3D меппінгу: театральний, інтер'єрний, ландшафтний 3D меппінг, тощо

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.

Програмні результати навчання:

ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.
ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом аналізу прикладів, бесід, практичних занять. Самостійна робота студентів спрямована на пошук і аналіз додаткової інформації. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Опалєв М.Л., Чєн Н.В. Історія дизайну : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 88 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Усі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи у Telegram.

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛ, ОБЛАДНАННЯ І ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації презентаційних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Для дистанційних занять використовується програма Zoom за розкладом академії (посилання надаються у програмі МКР). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram. В чат Telegram надсилаються додаткові матеріали, посилання на опубліковані проєкти.
Роботи для контролю мають бути вчасно надіслані на Гугл Диск, що дозволить викладачу переглянути і оцінити роботи. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у Telegram-групі, де викладаються всі додаткові навчальні матеріали.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: схильність до творчої роботи. Під час занять необхідно увімкнути відео та вимкнути звук Zoom і вмикати його тільки під час обговорень. За необхідності студент має спросити дозволу покинути Zoom.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі, причини пропуску мають бути підтверджені. Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно опанувати та відпрацювати його.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх практичних роботах. 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	Поточний контроль	Деталі
Семестр 1, модуль 1					
1 тижд.	Лекц.	Тема 1. Вступ. Загальна періодизація розвитку мистецтва анімації.	2		Задачі курсу, структура і форма викладення навчального матеріалу; Інформація про періодизацію анімаційного мистецтва.
2 тижд.	Лекц.	Тема 2. Перший період: Перші анімації світу. Перші проєкційні апарати.	2		Інформація про перші «анімації» у світі. Інформація про перші проєційні апарати та їхніх винахідників.
3–4 тижд.	Лекц.	Тема 3. Другий період (до 1928 р.):	4		Інформація про перші анімаційні роботи Німе кіно Видатні режисери анімаційних фільмів. Їх внесок у розвиток анімації
5 тижд.	Лекц.	Тема 4. Третій період у розвитку анімації (1928 - 1951) Розвиток анімації (до 1990-х р.)	2		Видатні режисери анімаційних фільмів. Їх внесок у розвиток анімації.
6-7 тижд.	Практ.	Тема 5. Доповідь за рефератами (за обраною	4	Доповідь	

		тематикою)			
8 тижд			2		**Модульний контроль**
Семестр 1, модуль 2					
9-10 тижд	Лекц	Тема 6. Сучасний стан анімації	4		Видатні режисери анімаційних фільмів. Їх внесок у розвиток анімації
11 тижд	Лекц	Тема7 . Жінки-режисерки анімаційних фільмів	2		Режисерки анімаційних фільмів України та різних країн світу.
12 тижд	Лекц	Тема 8. Анімації різних країн світу	2		Анімація Франції Польська анімація Чеська анімація. Анімація України.
13 -14 тижд	Практ	Обговорення анотацій до анімаційних фільмів	4	Доповідь	
15 тижд.	Практ	Презентація виконаної роботи	2	Модульний контроль	– Запис відео проєкту з екрану.
					Екзаменаційний перегляд
Семестр 2, модуль 1					
1-2 тижд.	Лекц.	Тема 1. Тематична направленність і дизайн архітектурного 3D-меппінгу.	4		Загальний огляд термінології; Загальний огляд функцій 3D-меппінгу; – Загальний огляд технології створення аудіовізуальних проєкцій.
3-4 тижд.	Лекц.	Тема 2. Тематична направленність і дизайн архітектурного 3D-меппінгу.	4		Архітектурна тематика 3D-меппінгу; Розгляд художніх концепцій; Концепції колірно- просторових абстракцій; Філософська тематика; Техніко-технологічна тематика.
5-7 тижд.	Лекц.	Тема 2. Тематична направленність і дизайн архітектурного 3D-меппінгу.	6	Семінар, створення аналітичного огляду.	Екологічна тематика; Історична тематика; Фантазійна тематика; Використання проєкцій у брендінгу.
8 тижд.			2		**Модульний контроль**
Семестр 2, модуль 1					
9-11 тижд.	Лекц.	Тема 3. Види 3D-меппінгу.	6		Театральний 3D- меппінг; Ландшафтний 3D- меппінг; Інтер'єрний 3D- меппінг; Інтерактивний 3D- меппінг; Проекція на воду; Проекція на малі об'єкти (інсталяцію); Проекція на людину.
12-13 тижд.	Лекц.	Тема 4. Формулювання ідеї та концепції, розробка сценарію, створення дизайну і розкадрування.	4	Проєктна пропозиція.	Історія і сценарій; Виразні засоби і мова анімації у проєкційному шоу; Задум; сюжет. Розгляд структури сценаріїв на існуючих прикладах 3D-меппінгу; Формулювання історії і створення сценарного плану; Створення проєктної пропозиції інсталяції.
14 тижд.	Практ	Тема 5. Види 3D-меппінгу.	2	Обговоренняхпитань до семінарських занять	
15 тижд.	Практ	Презентація виконаної роботи	2	Модульний контроль/залік	
					Екзаменаційний перегляд

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1	Написання реферату	*Поточний контроль*	0–25
Етап № 2	Підготовка презентації до реферату	*Поточний контроль*	0–10
Етап № 3	Захист реферату	*Модульний контроль*	0–15
Етап№4	Написання анотацій до 5 анімаційних фільмів	*Поточний контроль*	0-40
Етап№5	Обговорення анотацій	*Модульний контроль*	0-10
		залік	
	Всього за 5 (осінній) семестр		**100**
Етап№6	Складання аналітичного огляду обраних прикладів архітектурного 3D меппінгу	*Поточний контроль*	0–35
Етап№7	Захист та обговорення аналітичного огляду	*Модульний контроль*	0–15
Етап№8	Створення проєктної пропозиції по реалізації проєкційного шоу.	*Поточний контроль*	0–40
Етап№9	Захист та обговорення проєктної пропозиції	*Модульний контроль*	0–10
	Всього за 6 (весняний) семестр		**100**

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

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. 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. Бендацці Дж. Світова історія анімації. Від початку до Золотої доби. Книга перша. Київ: ArtHuss, 2020. 388 с.
2. Вільямс Р. Анімація: Посібник з виживання. Київ: ArtHuss, 2019. 384 с.
3. Кравцов Н. Історія анімації: Як народжується мистецтво. Київ: ArtHuss, 2019. 160 с.
4. Селбі Е. Анімація Київ: ArtHuss, 2019. 224 с.
5. Bendazzi G. Cartoons : one hundred years of cinema animation Bloomington, Ind. : Indiana University Press. 1994. 514 p.
6. Eriksson, T. Failure and success in using mozilla hubs for online teaching in a movie production course. 2021 7th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN). IEEE, 2021.
7. Espronceda. Інститут мистецтв і культури, Барселона. Віртуальні проєкти.
8. Frank T, Johnston O. The Illusion of Life: Disney Animation *United States Abbeville Press 1981.* 576 p.
9. Guichet, P. L., et al. Incorporation of a social virtual reality platform into the residency recruitment season. Academic radiology 29.6 (2022): 935–942.
10. Poopsawas, B., Nopporn C. Using Mozilla Hubs for Online Teaching: A Case Study of An Innovation Design Method Course.
11. Tsiamalou, Fani, Despoina Sigourtzidou, and Vasileios Komianos. Creating virtual reality spaces with mozilla hubs: Designers' expectations and applications in audiovisuals creativity. 3rd International Conference on Digital Culture AudioVisual Challenges: Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology. 2023.