

**ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ**

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Мультимедійний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	перший
Рік навчання:	3
Семестр:	6
Вид дисципліни:	з циклу професійної і практичної підготовки

ВИРОБНИЧА ПРАКТИКА

Семестр 6 (27 травня 2024 – 8 червня 2024)

Викладачі	МАЛИНИНА Ірина Олегівна, канд. педагогічних наук, доцент ЧЕН Наталія Володимирівна, канд. педагогічних наук, доцент РАДОМСЬКА Алла Михайлівна ст. викладач МІРОНЕНКО Надія Григорівна, ст. викладач ОГУРЦОВ Сергій Леонидовіч, викладач
E-mail	<i>multimedia@ksada.org</i>
Заняття	за розкладом
Адреса	ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДАМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Передумовою для вивчення дисципліни «Виробнича практика» є певний обсяг знань, що стосується практичних навичок у галузі мультимедійного дизайну, комунікаційних стратегій, роботи з інформаційними блоками: аналізом анімації, роботи з технічними засобами та обладнанням, роботи з цифрової обробки на персональному комп'ютері чи ноутбуку всіх типів інформації. Бажано мати рівень знання іноземної мови (англійської) від B1 для роботи з матеріалом англійською мовою по даній темі. Студент отримує повну підтримку щодо опрацювання матеріалу дисципліни та підготовки до практичної роботи.

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою курсу є практична підготовка бакалаврів, яка є невід'ємною складовою навчального процесу впродовж усього терміну навчання. Практична підготовка студентів здійснюється як у просторі навчальних майстерень кафедри, так і в умовах професійних бюро, сучасних мистецьких галерей, творчих студій, тощо. Виробнича практика необхідний елемент навчального процесу у підготовці фахівців у галузі мультимедійного дизайну. Практична діяльність допомагає визначитись із вибором майбутньої професійної діяльності. Ознайомитись з комерційною складовою проєкту, на практиці вивчити технічні аспекти, підготувати матеріал для майбутнього дипломного мультимедійного проєкту.

Завдання дисципліни полягають у систематизації знань роботи з цільовою аудиторією, залучення фахівців різних галузей, медіа архівів і візуальних матеріалів, набуття практичних навичок роботи з грантовими заявками, формування уявлення про техніку та технологію мультимедійних творів і сучасні форми презентації візуального мистецтва, котрі були набуті під час виробничої практики на комерційному підприємстві чи роботи у професійній лабораторії, мистецької майстерні під час творчої резиденції, простору художньої галереї, тощо.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна спрямована на опанування студентами знань виробничої практики, та вивчається протягом одного семестру на 3-му курсі МД (4 кредитів ECTS, 120 навчальних годин, з них: самостійна робота (120 години).

«Виробнича практика» – дисципліна спрямована на опанування основ мультимедійних проєктів, належить до циклу дисциплін обов'язкового вивчення студентом та забезпечує фахову підготовку аніматора зі знаннями сучасної технології мультимедійного дизайну в навчально-творчій медіа лабораторії за освітньо-професійними програмами бакалавра. У процесі вивчення дисципліни студенти знайомляться зі стратегіями аніматора, просування мультимедійного проєкту, розробляють комунікаційну стратегію просування проєкту. Заняття з виробничої практики бакалаврів формують, збагачують розвиток особистості майбутнього мультимедійних проєктів на підставі вивчення матеріалів вітчизняного і світового анімаційного та мультимедійного досвіду та співпраці з професійними фаховими центрами. Уся система навчання з практичної підготовки бакалаврів повинна сприяти розвитку концептуального мислення, вихованню фахових навичок та спрямовувати на конкретну проектну діяльність.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1 Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК 18 Здатність до створення різних видів тривимірних об'єктів у програмному середовищі 3D моделювання, вільне володіння прийомами анімації тривимірних об'єктів, грамотне використання модифікаторів, світла, камери, симуляції, ефектів зовнішнього середовища, тощо в анімації тривимірних сцен, розробка, моделювання і анімація персонажів.

Програмні результати навчання:

ПРН 23. Мати образне уявлення майбутньої сцени та предметів в ній з реалізацією ідеї у вигляді ескізів на папері, та електронному вигляді в анімації, вільно та повною мірою використовувати засоби прикладних програм для тривимірної анімації, трекінга і композитінга.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Програмою передбачено рубіжні етапи контролю у формі поточних переглядів етапів процесу роботи виконаних завдань. Написання щоденника практики та звіту, створення відео роликів.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Радомська А. М. Види і прийоми анімації: метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2024, 40 с.

Тихомиров І. В. Технології 3D-моделювання: метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2019, 73 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

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

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації тематичних презентацій і виходу до мережі Інтернет. Програми, необхідні для виконання завдань: MicrosoftWord, Microsoft Power Point, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, AfterEffectста інші, що мають ліцензію для користування за студентськими версіями.

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 усі додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: любов до «чистого» вектору, 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 вийти з аудиторії (покинути Skype).

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин недопустимі (причини пропуску мають бути підтвержені). 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

Теми завдань «Виробнича практика» розкриваються завдяки практичним та самостійним заняттям. Основна форма вивчення курсу – практична та самостійна робота в процесі виконання завдань. Мета запропонованих завдань – творча робота з мультимедійним проєктом, згідно з учбовим планом. Робота студента відбувається за принципом від простого до складного та методом систематизації та відбору матеріалів, складанню календарного плану з етапами виконання готового творчої роботи. За термін навчання студенти мають працювати з поставленою задачею викладача дисципліни, з рекомендаціями та консультаціями. Викладач повинен мати індивідуальний підхід до кожного студента та заохочувати розвивати нестандартність мислення при виконанні поставленого завдання.

КАЛЕНДАРНИЙ ГРАФІК ПРОХОДЖЕННЯ ПРАКТИКИ

№	Назви робіт				Тижні		
	Рекламний ролик, оформлення фестивалю	Тривимірний персонаж	Класична анімація	Доповнена реальність	1	2	3
I	Розробка авторської концепції та сценарних розкадровок.	Створення референсної картки персонажа	Коротка авторська анімація	Доповнена реальність книжної ілюстрації			

1	-//-	Розробка ескізу анімаційного персонажа	Розробка мудборду	Створення доповненої реальності обкладинки книги			
2	-//-	Створення референсної картки персонажа	Розробка сторіборду	Розробка сценарію анімації			
3	-//-	Блокінг моделі персонажа	Опрацювання ключових кадрів	Робота над анімацією			
II	Збір інформації та матеріалів за обраною темою (замальовки, розкадровки, фото- або відео-матеріали).	Побудова тривимірної моделі персонажа	Створення аніматіку	Створення доповненої реальності ілюстраціями книги (смужна, розворотна)			
4	-//-	Визначення топології майбутньої моделі персонажа на підставі ескізу	Вибір музичного супроводження	Розробка сценарію для створення анімації			
5	Робота над анімацією роліку.	Моделювання тулуба	Робота з таймлайном	Робота над анімацією			
6	-//-	Моделювання нижніх кінцівок	Додавання необхідної кількості фреймів	-//-			
7	-//-	Моделювання верхніх кінцівок	Компоновки фаз фреймів	-//-			
8	-//-	Моделювання голови	Компоновки фаз	-//-			
9	-//-	Моделювання одягу та інших елементів	Додавання тіней	-//-			
III	Виконання остаточного варіанту аудіо-візуального твору у визначеному форматі.	Підготовка персонажа до візуалізації	Чистовий малюнок анімації	Створення доповненої реальності ілюстраціями книги (заставка, кінцівка, буквиця)			
10	-//-	Створення UV-розгортки моделі персонажа	Вибір стилістики фарбування	Розробка сценарію для створення анімації			
11	-//-	Створення текстури і матеріалу для персонажа	Заливка кольором	Робота над анімацією			
12	-//-	Візуалізація персонажа	Рендер анімації, завантаження на Гугл Диск	-//-			

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап 1.	Виконання завдання етапу 1. Проміжний перегляд.	Поточний контроль	0–30
Етап 2.	Виконання завдання етапу 2. Проміжний перегляд.	Поточний контроль	0–30
Етап 3.	Виконання завдання етапу 3. Проміжний перегляд.	Поточний контроль	0–30
		Екзам. перегляд	0–10
Всього за практику			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		35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за:

- участь у конференції або публікацію статті за темами дисципліни (5 та 10 балів відповідно);
- участь у конкурсах та/або виставках за темою дисципліни (всеукраїнські – 5, міжнародні – 10);
- активність на заняттях, участь у житті групи тощо (1–3).

Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

- В. Гальченко. Типографіка: основи и принципы – Харьков: ХГАДИ, 2007. – 72 с.
- Іваненко Т. О. Типографіка: Методичні вказівки для студентів спеціальності 022 Дизайн, ОПП «Графічний дизайн», «Мультимедійний дизайн». – Х. : ХДАДМ, 2019. – 40 с.
- Навчально-методичний посібник з виконання навчальних завдань з дисципліни «Основи графічного дизайну та візуальних комунікацій» для студентів 2-го курсу денного та заочного відділень спеціальності 6.020207 «Дизайн» спеціалізації «Промисловий дизайн». Укл. Вергунов С., Хоменко М.-Харків:ХДАДМ.-2011.-300с.
- Іваненко Т. О. Шрифтовий дизайн : основи. Харків : ХДАДМ, 2019. 144 с
- Вергунов С. В., Хоменко М. О. Основи графічного дизайну та візуальних комунікацій : посібник. Харків : ХДАДМ, 2011. 300 с.
- Бойчук О. Чинник системності в інноваційному дизайні. //Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – 2019, №5, с. 5-11
- Еко У. Як написати дипломну роботу. Пер. за ред. О. Глотова. – Тернопіль: Мандрівець, 2007. – 224 с
- ДСТУ 8302:2015. Інформація та документація. Бібліографічне посилання: загальні положення та правила складання. Київ, 2016.
- Даниленко В.Я. Дизайн: Підручник. -Харків: ХДАДМ, 2003.

10. Харченко О. Написання брифів та адаптація повідомлень до різних аудиторій. URL: <https://olekskharchenko.com/category/%d0%ba%d0%be%d0%bc%d0%bc%d1%83%d0%bd%d0%b8%d0%ba%d0%b0%d1%86%d0%b8% d0%b8/>
11. Цехмістрова Г.С. Основи наукових досліджень. Навчальний посібник. К.: Видавничий дім «Слово». 240 с.