



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:	4
Семестр:	8
Вид дисципліни:	Нормативна (Цикл професійної підготовки)

ПРОЄКТУВАННЯ

Семестр 8 (весна 2024)

Викладач:	Іноземцева Світлана Володимирівна, доцент, PhD (педагогічних наук)
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»

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисципліни «Комп'ютерні технології», «Проектування», «Шрифт», «Типографіка».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою дисципліни є ознайомлення студентів з методикою проектування різних об'єктів мультимедійного дизайну з використанням принципів системного дизайну, формування у студентів практичних навичок володіння інструментарієм для розробки авторських проєктів.

Задачі дисципліни: засвоєння студентами знань та професійних навичок у галузі проектування різноманітних об'єктів мультимедійного дизайну; опанування методикою рішення комплексних завдань сучасного проектування, вміння застосовувати отримані знання в сучасному концептуально-дизайнерському проектуванні.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Проектування» вивчається протягом двох семестрів на 2-4-му курсах МД. Даний курс розрахований на 8 семестр: практичні заняття (30 годин), самостійна робота (30 години) і складається з 2-х модулів.

1 МОДУЛЬ

Етап 1. Обрання теми авторського проєкту. Формулювання завдання.

Етап 2. Обґрунтування актуальності та новизни проєкту. Збір літератури.

Етап 3. Збір та аналіз референсів, аналогів, та мудбордів.

2 МОДУЛЬ

Етап 4. Формулювання проєктних пропозицій, принципових дизайнерських рішень, фор-ескізів, сторібордів.

Етап 5. Створення концепт артів, та кольорових рішень.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціальні (фахові) компетентності:

ЗК 1. Розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності, здатність застосовувати набуті

знання у практичних ситуаціях.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 5. Здатність працювати в команді.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.

ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

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 впроваджувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектну діяльність.

ФК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

ФК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ФК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

ФК11. Здатність до планування та організації власної професійної діяльності, досягнення успіху у професійній кар'єрі, розробки та представлення візуальні презентації, портфолію власних творів, володіння підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

ФК 12. Здатність обирати і вміло застосовувати концептуальні методи та методики, інформаційні технології у пошуках образного вирішення об'єкту проектування, його графічної візуалізації і анімаційного представлення, вірно організовувати робочий процес, користуючись належними технічними засобами, володіти навичками підготовки електронних файлів до публікації в медіа-середовищах.

ФК 13. Здатність використовувати закономірності візуального сприйняття образу та шрифту для застосування в об'єктах мультимедійного дизайну.

ФК 15. Здатність до формування, розвитку та вираження авторського задуму, що відповідає поставленій задачі в сценарно-графічній розробці, виконання на високому професійному рівні анімаційні композиції в екранному форматі, створення оригінальних анімаційних роликів, оперування простором і рухом об'єктів.

ФК 22. Здатність використовувати теоретичні знання та практичні навички для розробки проєктів у віртуальній, доповненій та змішаній реальності; професійно ув'язувати реальний світ у реальному часі з інтерактивними цифровими зображеннями засобами сучасних технологій.

ФК 23. Здатність професійно використовувати сучасні інформаційні технології у різних сферах мультимедійного дизайну: ігрової індустрії, доповненої реальності, віртуального простору, фрактальної анімації, штучного інтелекту; створювати та використовувати анімовану візуалізацію фрактальних просторів із використанням художньо-естетичних навичок.

ФК 24. Здатність створювати мультимедійні дизайн-проекти, мистецькі образи культурно-масових заходів (виставкових експозицій, мультимедійних розважальних центрів, кіноконцертних комплексів, конференц-центрів, музейних інсталяцій).

Програмні результати навчання:

ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайн-проекту застосовувати теорію і методику дизайну, грамотно використовувати фахову термінологію мультимедійного дизайну.

ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 7. Володіти образотворчою грамотою на рівні, необхідному для сприймання, оцінки та створення художнього образу; аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення художньо-проектних вирішень в мультимедійних продуктах.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формулювати художньо-проєктну концепцію.

ПРН 18. Застосовувати знання з композиції, розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 28. Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проєктів у віртуальній, доповненій та змішаній реальності у межах проєктних концепцій. Застосовувати інноваційні методи і технології роботи у різних сферах мультимедійного дизайну: ігровій індустрії, доповненій реальності, віртуальному простору, фрактальній анімації, штучному інтелекті.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

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

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Опалєв М.Л., Іноземцева С.В. Проєтування : метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2024, 91 с.

Пєгахіна Г. І. Методичний посібник "Проєктування": метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2024, 70 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Додаткові навчально-інформаційні матеріали, у тому числі актуальні проєктні розробки з дизайну мультимедійної продукції, дані про авторів та дизайнерські школи, творчі групи тощо, 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.

Усі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи у Facebook за посиланням <https://join.skype.com/v5KLnVT9v417>

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ, ОБЛАДНАННЯ І ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет. Для ескізів: папір, олівець, гумка. Передбачається володіння студентами пакетом Adobe (Adobe Creative Suite), а також іншими необхідними мультимедійними програмами.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Skype за розкладом академії (посилання надаються у програмі МКР). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram або Messenger (профіль у Facebook <https://www.facebook.com/mikhael.opalev/>).

2. В чат Telegram надсилаються ескізні зображення, посилання на опубліковані проєкти, файли розробки *.spoke (за необхідності).

3. Роботи для рубіжного контролю мають бути вчасно надіслані на Гугл Диск, що дозволить викладачу переглянути і оцінити роботи.

4. Усі питання, пов'язані із дисципліною, можуть вирішуватися у внутрішній групі Facebook або Telegram, де викладаються всі додаткові навчальні матеріали.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Заняття ґрунтуються на взаємоповазі. Вітається: схильність до творчої і технічної роботи, а також сміливість, завзятість та усидливість. Під час занять необхідно вимкнути звук Scure і включати його під час обговорень. За необхідності студент має спросити дозволу покинути Scure.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски занять без поважних причин недопустимі, причини пропуску мають бути підтверджені. Якщо студент пропустив певний етап, він повинен самостійно відпрацювати його та на наступному занятті 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	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Поточний контроль	Деталі
1 тижд.	1	Практ.	Обрання теми авторського проєкту. Формулювання завдання.	3	Етап 1.	
2-3 тижд.	1	Практ.	Обґрунтування актуальності та новизни проєкту. Збір літератури.	6	Етап 2. Обговорення проєктів.	
4-5 тижд.	1	Практ.	Збір та аналіз референсів, аналогів, та мудбордів.	6	Етап 3. Поточний перегляд, обговорення, аналіз робіт.	Вивчення візуального стилю, композиції, колірної палітри обраних аналогів
6-7 тижд.	1	Практ.	Формулювання проєктних пропозицій, принципів дизайнерських рішень, фор-ескізів, сторібордів.	6	Етап 4. Поточний перегляд, обговорення, аналіз робіт.	Роздрукування ескізів, або демонстрація на екрані монітора
8-10 тижд.	1	Практ.	Створення концепт артів, та кольорових рішень.	9	Етап 5. Поточний перегляд, обговорення, аналіз робіт.	Роздрукування ескізів, або демонстрація на екрані монітора

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Етап № 1-2	Обґрунтування актуальності та новизни проєкту. Збір літератури.	Поточний контроль	0-10
Етап № 3	Збір та аналіз референсів, аналогів, та мудбордів.	Поточний контроль	0-40
Етап № 4	Формулювання проєктних пропозицій, принципів дизайнерських рішень, фор-ескізів, сторібордів.	Поточний контроль	0-50
Етап № 5	Створення концепт артів, та кольорових рішень.	Поточний контроль	
Всього за 2 (весняний) семестр		Екзам. перегляд	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. 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

- Адамс Шон Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти. Київ: ArtHuss, 2022. 256 с
- Бойлен Алексіс Л. Візуальна культура. – Київ: ArtHuss, 2021. 208 с.: іл
- Блумквіст Ганс. Натхнення кольором. – Київ: ArtHuss, 2021. 208 с.: іл.
- Даниленко В. Я. Дизайн. Підручник / В. Я. Даниленко. – ХДАДМ, 2004.
- Даниленко В.Я. Дизайн України в освітньому контексті художньо-проектної культури–Х.: Колорит, 2005. 266 с.