



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет:	Дизайн
Кафедра:	Мультимедійний дизайн
Галузь знань:	02 Культура і мистецтво
Спеціальність:	022 Дизайн
Рівень вищої освіти:	Перший (бакалавр)
Рік навчання:	3
Семестр:	5-6
Вид дисципліни:	Професійна підготовка

ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ

Семестр 5 (осінь 2023) – 6 (весна 2024)

Викладач:	Чен Наталія Володимирівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
E-mail:	nataliyachyen@gmail.com
Заняття:	за розкладом
Адреса:	ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон:	0999865826, кафедра «Мультимедійний дизайн»

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисципліни «Основи композиції та проєктної графіки», «Кольорознавство», «Історія української культури і мистецтва» «Комп'ютерні технології», «Методика проєктної діяльності в дизайні», «Робота в анімаційних матеріалах».

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:
- Анотація до 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 (60 годин), практичні заняття (30 годин), самостійна робота (90 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

Загальна періодизація розвитку мистецтва анімації.

2 МОДУЛЬ

Сучасний стан мистецтва анімації. Анімації різних країн світу

3 МОДУЛЬ

Становлення архітектурного 3D меппінгу, світові фестивалі і конкурси.

4 МОДУЛЬ

Види архітектурного 3D меппінгу: театральний, інтер'єрний, ландшафтний 3D меппінг, тощо

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 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт

ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.

ФК 1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ФК 5. Здатність впроваджувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектну діяльність.

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

ФК 17. Здатність до аналізу і використання в практичній діяльності сучасних даних про періодизацію становлення та розвиток мультимедійного дизайну; до аналізу творчості визначних постатей різних періодів в історії мультимедійного дизайну України та інших країн світу.

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.

ФК 19. Здатність до виявлення критеріїв функціональності та естетичної цінності продукту мультимедійного дизайну, орієнтування у сучасних тенденціях розвитку мультимедійного дизайну й анімації, виявлення головних етапів та особливостей становлення мультимедійного дизайну як професії

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-проєкти, мистецькі образи культурно-масових заходів (виставкових експозицій, мультимедійних розважальних центрів, кіноконцертних комплексів, конференц-центрів, музейних інсталяцій).

Програмні результати навчання:

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

ПРН 9. Створювати об'єкти мультимедійного дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.

ПРН 13. Застосовувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в професійній діяльності, впроваджувати український і зарубіжний дизайнерський досвід.

ПРН 14. Розуміти вагому роль українських етнокультурних традицій у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, а також враховувати регіональні особливості етнотрипункту в контексті мистецьких практик, пошуках українського національного стилю.

ПРН 16. Популяризувати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, а також сприяти проявам української ментальності, патріотизму, історичної пам'яті, національного самоусвідомлення, етнокультурної самоідентифікації та творчого самовираження.

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

ПРН 24 . Аналізувати та розкривати творчі ідеї об'єктів дизайну, які виконані за допомогою нових комп'ютерних технологій.

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 графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Для дистанційних занять використовується програма Zoom за розкладом академії (посилання надаються у програмі МКР). Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram.
2. В чат Telegram надсилаються додаткові матеріали, посилання на опубліковані проекти.
3. Роботи для 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 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	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Поточний контроль	Деталі
5 семестр						
1 тижд.	1	Лекц.	Вступ. Загальна періодизація розвитку мистецтва анімації.	2		– Задачі курсу, структура і форма викладення навчального матеріалу; – Інформація про періодизацію анімаційного мистецтва.
2 тижд.	2	Лекц.	Перший період: Перші анімації світу. Перші проєкційні апарати.	2		– Інформація про перші «анімації» у світі. – Інформація про перші проєкційні апарати та їхніх винахідників.
2 тижд.	2	Практ.	Обрання теми реферату. Участь у семінарських заняттях.	2	Участь в обговореннях питань до семінарських занять	
3–4 тижд.	3	Лекц.	Другий період (до 1928 р.):	4		- Інформація про перші анімаційні роботи - Німе кіно - Видатні режисери анімаційних фільмів. Їх внесок у розвиток анімації
4 тижд.	3	Практ	Другий період (до 1928 р.):	2	Участь в обговореннях питань до семінарських занять	
5-7 тижд	4	Лекц.	Третій період у розвитку анімації (1928 - 1951) Розвиток анімації (до 1990-х р.)	4		Видатні режисери анімаційних фільмів. Їх внесок у розвиток анімації.
6,8 тижд.		Практ.	Доповідь за рефератами (за обраною тематикою)	4	Доповідь	
8 тижд	5			2	Модульний контроль	
9-10 тижд	6	Лекц	Сучасний стан анімації	4		Видатні режисери анімаційних фільмів. Їх внесок у розвиток анімації
10 тижд		Практ	Обрання 5 анімаційних фільмів (певного жанру) для написання анотації	2	Участь в обговореннях питань до семінарських занять	
10,12 тижд	5-6	Практ	Розвиток анімації (до 1990-х р.) Сучасний стан анімації	4	Участь в обговореннях питань до семінарських занять	
11 тижд		Лекц	Жінки-режисерки анімаційних фільмів	2		Режисерки анімаційних фільмів України та різних

						країн світу.
12-15 тижд		Лекц	Анімації різних країн світу	8		Анімація Франції Польська анімація Чеська анімація Анімація України
14 тижд		Практ	Обговорення анотацій до анімаційних фільмів	2	Доповідь	
15 тижд.		Практ	Презентація виконаної роботи	2	Модульний контроль Перегляд	– Запис відео проєкту з екрану.
6 семестр						
16-17 тижд.	1	Лекц.	Тематична направленність і дизайн архітектурного 3D-меппінгу.	4		– Загальний огляд термінології; – Загальний огляд функцій 3D-меппінгу; – Загальний огляд технології створення аудіовізуальних проєкцій.
16 тижд.	1	Практ	Обрання прикладів для складання аналітичного огляду архітектурного 3D меппінгу	2	Участь в обговореннях питань до семінарських занять	
18-19 тижд.	2	Лекц.	Тематична направленність і дизайн архітектурного 3D-меппінгу.	4		– Архітектурна тематика 3D-меппінгу; – Розгляд художніх концепцій; – Концепції колірно-просторових абстракцій; – Філософська тематика; – Техніко-технологічна тематика.
18,20 тижд	1-2	Практ	Обговорення аналітичного огляду.	4	Доповідь	
20-22 тижд.	2	Лекц.	Тематична направленність і дизайн архітектурного 3D-меппінгу.	6	Семінар, створення аналітичного огляду.	– Екологічна тематика; – Історична тематика; – Фантазійна тематика; – Використання проєкцій у брендінгу.
22 тижд		Практ	Обговорення аналітичного огляду.	2	Модульний контроль	
23-25 тижд.	3	Лекц.	Види 3D-меппінгу.	6		– Театральний 3D-меппінг; – Ландшафтний 3D-меппінг; – Інтер'єрний 3D-меппінг; – Інтерактивний 3D-меппінг; – Проекція на воду;

						<ul style="list-style-type: none"> - Проекція на малі об'єкти (інсталяцію); - Проекція на людину.
26-29 тижд.	4	Лекц.	Формулювання ідеї та концепції, розробка сценарію, створення дизайну і розкадрування.	8	Проектна пропозиція.	<ul style="list-style-type: none"> - Історія і сценарій; - Виразні засоби і мова анімації у проєкційному шоу; - Задум; - Сюжет, - Розгляд структури сценаріїв на існуючих прикладах 3D-мепінгу; - Формулювання історії і створення сценарного плану; - Створення проєктної пропозиції інсталяції.
24, 26, тижд	3-4	Практ	Види 3D-мепінгу.	4	Участь в обговореннях питань до семінарських занять	
28, 30 тижд.		Практ	Презентація виконаної роботи	2	Модульний контроль/залік	

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 мепінгу	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:

- 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

- Eriksson, Thommy. 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.
- Espronceda. Інститут мистецтв і культури, Барселона. Віртуальні проекти.
- Guichet, Phillip L., et al. Incorporation of a social virtual reality platform into the residency recruitment season. *Academic radiology* 29.6 (2022): 935–942.
- <https://pro.europeana.eu/event/built-with-bits-tutorial-introduction-to-mozilla-hubs>
- <https://www.immensiva.com/virtual-gallery-mozilla-hubs/>
- Poopsawas, Banyapon, and Nopporn Chotikakamthorn. Using Mozilla Hubs for Online Teaching: A Case Study of An Innovation Design Method Course.
- technologies/mozilla-hubs
- 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.
- Бендацці Дж. Світова історія анімації. Від початку до Золотої доби. Книга перша. Київ: ArtHuss, 2020. 388 с.

10. Вільямс Р. Анімація: Посібник з виживання. Київ: ArtHuss, 2019. 384 с.
11. Ком'юніті Mozilla Hubs. <https://github.com/mozilla/hubs>
12. Кравцов Н. Історія анімації: Як народжується мистецтво. Київ: ArtHuss, 2019. 160 с.
13. Платформа Oncyber. <https://oncyber.io/>
14. Сад Кеплера. Фестиваль. <https://ars.electronica.art/keplersgardens/de/mozillahubs/>
15. Селбі Е. Анімація Київ: ArtHuss, 2019. 224 с.
16. Школа дизайну в Мельбурні. <https://msd.unimelb.edu.au/belt/home/belt-resources/learning->