

**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:	1
Семестр:	1
Вид дисципліни:	з циклу професійної і практичної підготовки

МЕТОДИКА ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ДИЗАЙНІ

Семестр 1 (01 вересня 2023 – 7 грудня 2023)

Викладачі	ОПАЛЄВ Михайло Леонідович, доцент, PhD (кандидат мистецтвознавства) МАЛИНІНА Ірина Олегівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
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» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Обсяг знань з дисципліни «Основи композиції і проектної графіки».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Мета дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» – ознайомити студентів спеціалізації «Мультимедійний дизайн» з методикою проектування мультимедійних та анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну. Отримання знань з розробки мультимедійних проєктів, формування у студента методичних підходів до цієї розробки.

Задачі дисципліни – надати студентам необхідні знання та фахові навички проектування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у їхній практичній діяльності, сформуванню уявлення про дизайн як про системну проектну діяльність, сформуванню уявлення щодо сучасного стану у царині мультимедійного дизайну.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні» на 1 курсі становить 4 кредитів ECTS (120 годин, у тому числі аудиторних – 30 годин лекційних занять, 15 годин практичних занять, самостійних занять – 75 години). Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Загальний обсяг навчального навантаження дисципліни «Методика проектної діяльності в дизайні».

1 МОДУЛЬ, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 1-3. Загальні відомості про діяльність і історію кафедри «Мультимедійний дизайн». Анімація, соціальні ролики, комп'ютерні ігри.

1 МОДУЛЬ, ПРАКТИЧНИЙ КУРС

Завдання 1. Знайомство з особливостями створення концепції в мультимедійному дизайні.

Завдання 2. Знайомство з мистецтвом створення сценарію до анімації.

Завдання 3-7. Знайомство з покадровою анімацією. Створення анімаційних персонажів.

2 МОДУЛЬ, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 4-12. Віртуальна, доповнена і змішана реальність, 3D мепінг, генеративна анімація, дизайн інтерфейсів, буктрейлер, медійне оформлення музики, моушн дизайн, телевізійний дизайн.

2 МОДУЛЬ, ПРАКТИЧНИЙ КУРС

Завдання 8. Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів.

Завдання 9-12. Формування концепції, детальна проробка покадрової анімації титрів: авторська графіка, поділ екрану, стилізація, анімація назви фільму.

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.

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

ФК 3. Здатність до здійснення композиційної побудови об'єктів мультимедійного дизайну, до застосування принципів, прийомів та засобів композиції в практичній художній діяльності, до стилізації об'єктів природи для застосування у мультимедійному продукті.

ФК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

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

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

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 15. Тракувати формотворчі засоби дизайну як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема і зміст матеріалу розкриваються у процесі проведення лекційних та практичних занять. Практичні заняття здійснюються у вигляді вправ у мультимедійних технологіях. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення лекційних тем та підготовку до практичних занять. Додаткові практичні завдання для самостійної роботи не передбачено, але ініціатива вітається та заохочується додатковими балами.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Опалев М.Л., Малиніна І.О. Методика проектної діяльності (теоретичний курс) : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

Малиніна І.О., Опалев М.Л. Методика проектної діяльності (практичний курс) : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Всі додаткові навчальні матеріали можна переглянути за умов приєднання до внутрішньої групи у Скайпі за посиланням <https://join.skype.com/ydNSxMyxGTf7>

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. Для виконання завдань: пакет обробки графіки.

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: 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 покинути Skype.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

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

Дата	Вид заняття	Зміст	Годин	Деталі
Модуль 1				
1 тижд.	Лекц.	Тема 1. Загальні відомості про діяльність і історію кафедри «Мультимедійний дизайн»	2	Задачі курсу; Структура і форма викладення матеріалу; Діяльність і історію кафедри; Напрямки розвитку кафедри.

	Практ.	Завдання № 1. Особливості створення концепції в мультимедійному дизайні	1	
2 тижд.	Лекц.	Тема 2. Анімація	2	Перші анімаційні роботи.
	Практ.	Завдання № 2. Мистецтвом створення сценарію до анімації.	1	
3 тижд.	Лекц.	Тема 2. Анімація (продовження)	2	Класична анімація.
	Практ.	Завдання № 3. Створення анімаційних персонажів.	1	
4 тижд.	Лекц.	Тема 2. Анімація (продовження)	2	Експериментальна анімація.
	Практ.	Завдання № 4. Знайомство з покадровою анімацією.	1	
5 тижд.	Лекц.	Тема 2. Соціальні ролики	2	Національна самоідентифікація; Боротьба з російською агресією; Забруднення середовища; Охорона тварин; Люди з особливими потребами; Осмилення мистецтва.
	Практ.	Завдання № 5. Створення жіночих предметних (рослина) персонажів.	1	
6 тижд.	Лекц.	Тема 3. Комп'ютерні ігри	2	Перші розробки комп'ютерних ігор.
	Практ.	Завдання № 6. Створення жіночих предметних (тварина) персонажів.	1	
7 тижд.	Лекц.	Тема 3. Комп'ютерні ігри (продовження)	2	Структура ігрових трейлерів.
	Практ.	Завдання № 7. Створення чоловічого предметних (рослина) персонажів.	1	Модульний контроль
Модуль 2				
8 тижд.	Лекц.	Тема 4. Віртуальна реальність	2	Перші розробки.
	Практ.	Завдання № 8. Створення чоловічого предметних (тварина) персонажів.	1	
9 тижд.	Лекц.	Тема 4. Віртуальна реальність (продовження)	2	Проекти Mozilla Hubs.
	Практ.	Завдання № 9. Формування концепції, покадрова анімація титрів. «Авторська графіка»	1	
10 тижд.	Лекц.	Тема 4. Віртуальна реальність (продовження)	2	Проекти Mozilla Hubs.
	Практ.	Завдання № 9. (продовження)	1	
11 тижд.	Лекц.	Тема 5. Доповнена і змішана реальність	2	Проекти для плоских зображень; Проекти в міському середовищі.
	Практ.	Завдання № 10. Формування концепції, покадрова анімація титрів. «Поділ екрану».	1	
12 тижд.	Лекц.	Тема 6. 3D мепінг	2	Перший досвід; Театральні проекти; Участь у міжнародних конкурсах.
	Практ.	Завдання № 11. Формування концепції, покадрової анімації титрів. «Стилізація».	1	
13 тижд.	Лекц.	Тема 7. Генеративна анімація	2	Фрактальна анімація; Генерація в інших програмах.
	Практ.	Завдання № 11. (продовження)	1	
14 тижд.	Лекц.	Тема 8-10. Дизайн інтерфейсів Буктрейлер Медійне оформлення музики	2	Дизайн веб-сайтів; Дизайн мобільних додатків; Розробка буктрейлерів; Різноманітність музичних тем і технологій.
	Практ.	Завдання № 12. Формування концепції, покадрова анімація назви фільму.	1	
15 тижд.	Лекц.	Тема 11-12. Моушн дизайн Телевізійний дизайн	2	Приклади анімаційних роликів галузі моушн дизайну; Постпродакшн.
	Практ.	Підготовка до семестрового перегляду	1	Екзаменаційний перегляд

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Тема 1-3. Реферат	Модульний перегляд	0-10
	Завдання 1-7.		0-40
Модуль 2	Тема 4-12. Реферат	Екзаменаційний перегляд	0-10
	Завдання 8-12.		0-40
Всього за 1 (осінній) семестр		<i>Екзам. перегляд</i>	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

1. Автопортрет з яблуком. Самопрезентація міфу: Кураторський проект Євгена Котляра. Каталог виставки / Автор-укладач: Котляр Є. Харків: ХДАДМ; Центр Сходознавства ХДАДМ, 2019. 80 с.
2. Вайт Алекс В.. Основи графічного дизайну. 2023. <https://www.yakaboo.ua/ua/osnovi-grafichnogo-dizajnu-2399224.html>
3. Даниленко В.Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури. Харків: ХДАДМ, "Колорит", 2005.
4. Іваненко Т. О., Опалєв М. Л. Інноваційні шрифтові експерименти як засіб самовираження. *Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну»*, м. Київ, 20 квітня 2018 року. Київ : КНУТД, 2018. Том 2. С. 35–38.
5. Мурашко М. В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролика) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 2016. 20 с.
6. Опалєв М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 2010. 20 с.
7. Опалєв М.Л. Структура й особливості дизайну аудіовізуального контенту архітектурного 3D-меппінгу. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків : ХДАДМ, 2021. №1. С. 30–42.
8. Опалєв М.Л., Іваненко Т. Шрифтова анімація: буква, слово, текст. *Навчально-методичний посібник*. Харків, ХДАДМ, 2020. 172 с., іл.
9. Опалєв М. Л., Саввіна К. С. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків : ХДАДМ, 2014. №8. С. 77–80.
10. Опалєв М.Л., Фоміна К.О. Використання простору в дизайні доповненої реальності для творів живопису та графіки. International scientific and practical conference: "Cultural Studies and Art Criticism: Things in Common and Development Prospects". November 27–28, 2020, Venice, Italy, 2020. P. 163–167.
11. Сухорукова Л. А. Засоби художньої виразності в мультимедійному дизайні (на прикладі музичного кліпу з елементами 3D-анімації) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Харків, 2015. 22 с.
12. Тарасов В. Біблійний символізм навколо ньютонівського яблука. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків : ХДАДМ, 2020. № 3. С.122–126.
13. Azuma R. T. A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 6(4): 355–385, 1997, doi: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
14. Billinghurst M. , Clark A. , and Lee G. A Survey of Augmented Reality Foundations and Trends R in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interact.*, vol. 8, no. 3, pp. 73–272, 2014, doi: 10.1561/1100000049.
15. Hale K. S. , Stanney K. M. , Cfi J. , and Hale S. *Handbook of Virtual Environments*. 2014. 357 p.
16. Opaliev M., Balagura I., Menshenina O, Tsybal A. Mały świat *Międzynarodowe Warsztaty Niepokoju Twórczego Kieszeń Vincenta, Synteza, Krótkie opisy*. Poznań, 5–7 maja 2010, park na Cytadeli, p. 3.
17. Opaliev M., Chadaieva D., Dudka O., Kravchenko Y. An invisible portrait. *The 16th International Creative Anxiety Workshops – the Biennale Vincent's Pocket*. Poznan, May 8–11, 2017, p. 19–23.
18. Opaliev M., Dubinskaya V., Kusminskaya A., Mushenko A. Sides of Progress. *The 7th Vincent's Pocket International Creative Anxiety Workshops*. Poznań, 5 – 9 May 2008, p. 26.
19. Opaliev M., Korneichuk A., Medvedieva Y., Shtadchenko J. Modern Indian Village. *The 10th Vincent's Pocket International Creative Anxiety Workshops Tradition in Modernity*. Poznan, 8 – 12 May 2011, p. 22–23.