

**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
Семестри:	1-2
Вид дисципліни:	з циклу професійної практичної підготовки

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ І ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ

Семестр 1 (1 вересня 2023 – 7 грудня 2023)

Семестр 2 (29 січня 2024 – 11 травня 2024)

Викладачі	МИРОНЕНКО Надія Григорівна, PhD (кандидат мистецтвознавства) ЧЕН Наталія Володимирівна, доцент, PhD (кандидат педагогічних наук)
E-mail	<i>multimedia@ksada.org</i>
Заняття	<i>за розклагом</i>
Адреса	ауд. 118, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн» ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Основи композиції і проектної графіки» тісно пов'язана з курсом «АПЗКТ», «Шрифт», «Кольорознавство», «Проектування», «Анімаційне проектування».

МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

Метою дисципліни «Основи композиції і проектної графіки» є підготовка студентів до вивчення основної профільюючої дисципліни спеціалізації «Мультимедійний дизайн» – «Проектування», «Анімаційне проектування», «Інтерактивне проектування».

Задачі курсу – професійна адаптація мислення, почуттів, візуальних особливостей сприйняття форми; розвиток рис художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії; оволодіння предметно-естетичними засобами композиційної гармонізації формально-логічних об'єктів та численністю засобів художньої виразності зображення на площині та в русі (на екрані); використання закономірностей та прийомів композиційного формоутворення як засобу створення виразної форми; одержання початкових навичок і засобів роботи з графічними матеріалами, прийомів створення простішої анімації з використанням растрової графіки на основі власних зображень.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна вивчається протягом двох семестрів на 1-му курсі МД (12 кредитів ECTS, 360 навчальних годин, з них: аудиторні лекційні (20 годин), практичні заняття (160 годин), самостійна робота (180 годин)). Структура дисципліни складається з 4-х модулів.

1 МОДУЛЬ, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 1-3. Загальні відомості про засоби і прийоми композиції.

1 МОДУЛЬ, ПРАКТИЧНИЙ КУРС

Тема 4. Взаємодія об'єктів, ритм, фактура, стилізація.

2 МОДУЛЬ, ТЕОРЕТИЧНИЙ КУРС

Тема 5-7. Стилізація людини, ритмічна композиція.

2 МОДУЛЬ, ПРАКТИЧНИЙ КУРС

Тема 8. Сучасні тренди у створенні анімаційних роликів.

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.

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 проєктної графіки у професійній діяльності.

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

Програмні результати навчання:

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-проєктних вирішень в мультимедійних продуктах.

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

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

ПРН 25. Застосовувати існуючі прийоми сучасних графічних технік і стилізацій.

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

Мироненко Н.Г. Основи композиції і проєктної графіки : метод. рекомендації. Харків : ХДАДМ, 2024, 92 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

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

НЕОБХІДНІ МАТЕРІАЛИ, ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер) з можливістю демонстрації графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет. Для ескізів і завдань: папір, олівець, гумка.

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

№	Вид заняття	Зміст	Годин	Завдання
Семестр 1				
Модуль 1				
1	Лекц.	Тема 1. Предмет композиції у сучасній проектній практиці. Види композиції. Закони, прийоми та прийоми композиції.	2	
2	Практ.	Принципи та засоби композиції.	6	Завдання 1. Замальовки природних форм.
3	Лекц.	Тема 2. Основні елементи організації площинної композиції.	2	
4	Практ.	Прийоми графічної стилізації. Виразні можливості крапки, плями, лінії, штриху та їх поєднання.	12	Завдання 2. Графічна стилізація природних форм.
5	Лекц.	Тема 3. Стилiзація як засiб авторської трактовки та рiшення конкретної проектної задачі. Прийоми стилізації.	2	
6	Практ.	Прийоми стилізації.	21	Завдання 3. Геометрична стилізація природних форм (фрукти, овочі). Завдання 4. Геометрична стилізація природних форм (тварини).
Модуль 2				
7	Практ.	Тема 4. Роль образної складової в композиції.	4	
8	Практ.	Кольорова стилізація середовища Створення серії безпредметних абстрактних композицій за концептуальними словами.	5	Завдання 5. Пори року.
9	Практ.	Графічна стилізація елементів локації.	7	Завдання 6. Елементи локації.
10	Практ.	Опанування прийомів композиції у практичних завданнях.	10	Завдання 7. Закони, правила та прийоми композиції.

				Завдання 8. Слово-образ.
11	Практ.	Створення композиції з урахуванням візуальних традицій.	19	Завдання 9. Композиція на задану тему. Колаж.
Семестр 2				
Модуль 1				
7	Лекц.	Тема 5. Стилізація образу людини для створення персонажа ролика Засоби емоційного впливу на глядача.	2	
8	Практ.	Геометрична стилізація фігури людини.	8	Завдання 10. Геометрична стилізація фігури людини та персонажів на основі обраної теми.
9	Практ.	Створення персонажа.	4	Завдання 11. Створення персонажів на основі обраної теми.
		Стилізація об'єктів локації.	4	Завдання 12. Стилізація об'єктів локації на основі обраної теми.
	Лекц.	Тема 6. Характер ритмічної композиції. Ритм як композиційний засіб. Структури ритму Роль композиції у створенні анімації.	4	
	Практ.	Створення анімаційного ролику на основі обраної теми.	14	Завдання 13. Концепція анімаційного ролику. Розкадрування.
	Лекц.	Тема 7. Композиція портрету. Основи створення психологічного портрету.	2	
	Практ.	Створення психологічного портрету. Композиційні засоби і прийоми.	15	Завдання 14. Портрет. Автопортрет. Створення психологічного портрету.
Модуль 2				
10	Практ.	Тема 8. Сторітеллінг, сторібордінг, скетчінг – засоби фіксування почуттів, подій – які можуть стати матеріалом для подальшої проектної задачі. Самоцінність означених процесів для розвитку дизайн-мислення.	2	
11	Практ.	Створення ролику за обраною тематикою.	20	Завдання 15. Концепція, розкадрування, вибір героїв, локацій, кольорової гами.
		Створення ролику за обраною тематикою.	23	Завдання 16. Взаємодія тексту і зображення.

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Завдання	Тема	Форма звітності	Бали
Модуль 1	Тема 1-3. Завдання 1-3.	Модульний перегляд	0-50
Модуль 2	Тема 4. Завдання 4-9.	Екзаменаційний перегляд	0-50
Всього за 1 (осінній) семестр			100
Модуль 1	Тема 5-7. Завдання 10-13.	Модульний перегляд	0-50
Модуль 2	Тема 8. Завдання 14-16.	Екзаменаційний перегляд	0-50
Всього за 2 (весняний) семестр			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	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

- Бабенко В. С. Рисунок в контексті розвитку новітніх інформаційно комунікативних технологій. *European scientific discussions : The 3rd International scientific and practical conference, Rome, February 1-3, 2021*. Rome. Italy, 2021. – P. 341-346.
<http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/16438>
- Бірюков М. Особливості, види та цільове призначення малюнка. Шкільний світ. 2012. № 24.
- Боднар О. Я. Золотий переріз і неевклідова геометрія в науці та мистецтві. Львів : Українські технології, 2006. 197 с. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/node/259>
- Бондарчук Я. В. Найдавніші зображення пар тварин, людей і териантропів 33-31 тисячоліття до нової ери. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія «Мистецтвознавство»*. 2019. № 1. С. 221-228.
http://nbuv.gov.ua/UJRN/NZTNPUm_2019_1_30
- Вінтаєв Д. Ю. Малюнок як засіб дослідження навколишнього середовища. *Комунальне господарство міст. Серія «Технічні науки та архітектура» : наук.-техн. збірник*. Харків, 2017. Вип. 135. С. 46-49.
- Волкова Т. Передача образу в портреті через зовнішні та внутрішні характерні риси людини. *Актуальні проблеми мистецько-педагогічної освіти : зб. наук. праць студ. ф-ту мистецтв Криворізького державного педагогічного університету / редкол.: О. І. Шрамко, І. М. Власенко, О. О. Петренко*. Кривий Ріг, 2020. Вип. 14. С.129-131.
https://drive.google.com/file/d/10hFfPniMMig3nfY_O5MKoHNSky3UXasFt/view
- Головатий С. С. Елементи творчості в академічному рисунку. *Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. праць / голов. ред. В. Буряк*. Кривий Ріг, 2006. Вип. 16, ч. 1 : Мистецько-педагогічна освіта (теорія, методи, технології). С. 112-121. <https://journal.kdpu.edu.ua/ped/article/view/6081>

- Головчанська Є.О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. Київ: ІVP, 2022. 22 с.
- Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір: *Навчальний посібник / за ред. проф. Є.А. Антоновича*. Тернопіль: «ПЦ Матвей», 2011. 240 с.
- Даниленко, В. Я. Дизайн: *Підручник для студ. вищих навч. закл., які навч. за спец. «Дизайн»*. Харківська держ. академія дизайну і мистецтв; Інститут проблем сучасного мистецтва Академії мистецтв України. Х.: Видавництво ХДАДМ, 2003. 320 с.
- Кириченко М. А. Зображення форм рослинного світу. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів / М. А. Кириченко, І. М. Кириченко. Київ, 2002. С. 62–68.
- Кириченко М. А. Малювання форм тваринного світу. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів / М. А. Кириченко, І. М. Кириченко. Київ, 2002. С. 77–79.
- Кириченко М. А. Малюнок. Основи образотворчої грамоти : навч. посіб. для вузів. Київ, 2002. – С. 11–92.
- Костенко Т. В. Основи композиції та тривимірного формоутворення : навч.- метод. посіб. Харків: ХДАДМ, 2003. 256 с.
- Костенко Т. В. Збірка лекцій з дисципліни «Основи композиції» для студентів I курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціалізації «Мультимедійний дизайн». Х.: ХДАДМ, 2013. 58 с. : іл.
- Костенко Т. В. Методичні рекомендації для аудиторної та самостійної роботи з дисципліни «Основи композиції» за темою «Створення анімації «Слово-образ» за допомогою програми Corel R.A.V.E.» для студентів I курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» професійного спрямування «Мультимедійний дизайн». – Х.: ХДАДМ, 2014. – 96 с.: іл.
- Костенко Т. В. Методичні рекомендації з практичної підготовки бакалавра для аудиторної та самостійної роботи студентів II курсу напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціалізації «Мультимедійний дизайн». Розділ «Вивчення засобів комп'ютерної графіки». Х.: ХДАДМ, 2014. 88 с. : іл.
- Крюкова А. О. Теоретично-наукові положення академічного рисунка у працях М. Лі. Scientific journal «Λ'ΟΓΟΣ. The art of scientific mind». 2019. № (2). С. 7–10.
<https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/26478>
- Лугова Т.А., Блажко О.А. Проектування комп'ютерних ігор для навчання: навчальний підручник. Одеса : ФОП «Побута», 2018. 212 с
- Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Основи композиції : геометричні аспекти художнього формотворення : навч. посіб. для студентів вищих навч. закл. Київ: Каравела, 2004. 304 с.
- Михайленко В. Є., Ванін В. В., Ковальов С. М. Інженерна та комп'ютерна графіка : підручник / за ред. В. Є. Михайленка. Publication: Київ : Каравела, 2004. 344 с.
- Пічкур М. О. Художньо-освітня роль інтеграції академічного і цифрового рисунка. About the problems of science and practice, tasks and ways to solve them: Abstracts of VI International Scientific and Practical Conference, Milan, 26–30 October 2020. Milan, Italy. p. 260–263.
<http://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/14415>
- Савітюк О. Дослідження рослинних форм в українському образотворчому мистецтві. Актуальні проблеми мистецько-педагогічної освіти : зб. наук. праць студ. ф-ту мистецтв Криворізького державного педагогічного університету / редкол.: О. І. Шрамко, І. М. Власенко, О. О. Петренко. Кривий Ріг, 2020. Вип. 14. С. 180–182.
https://drive.google.com/file/d/10hFfPniMMig3nfY_05MKoHCky3UXasFt/view
- Яремків Михайло. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. Тернопіль: Підручники і посібники, 2009. 112с.