



## 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)

### КВАЛІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

Семестр 8 (весна 2024)

<b>Викладач:</b>	Радомська Алла Михайлівна, ст. викладач
<b>E-mail:</b>	multimedia@ksada.org
<b>Заняття:</b>	за розкладом
<b>Адреса:</b>	ауд. 108, поверх 1, корпус 3, вул. Мистецтв 11
<b>Телефон:</b>	+38 (057) 706-15-64, кафедра «Мультимедійний дизайн»

#### ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

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

#### МЕТА І ЗАДАЧІ КУРСУ

*Метою дисципліни* є ознайомлення студентів з методикою проєктування 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 проєктування різноманітних об'єктів мультимедійного дизайну; опанування методикою рішення комплексних завдань сучасного проєктування, вміння застосовувати отримані знання в сучасному концептуально-дизайнерському проєктуванні.

#### ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Кваліфікаційна робота бакалавра є додатковим освітнім компонентом. Етапи:

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.

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 проектів 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-проєкту 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. Проєктування : метод. рекоменд. Харків : ХДАДМ, 2024, 91 с.

Пегахіна Г. І. Методичний посібник "Проєктування": метод. рекоменд. 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/>

## ГРАФІК РОБІТ

№	Дата перегляду	Зміст етапу
1.	1 лютого	<i>Керівники.</i> Формулювання тем дипломних проєктів, концепцій, новизни, технологій. Обрання керівників дипломного проєкту.
2.	22 лютого	<i>Керівники.</i> Уточнення тем дипломних проєктів, концепцій, новизни, технологій. Старт розробки принципового дизайнерського рішення, фор-ескізів, сторіборду.
3.	7 березня	<i>Загальний збір кафедри.</i> Затвердження тем і керівників дипломних проєктів, а також проєктних пропозицій, принципових дизайнерських рішень, фор-ескізів, сторібордів.
4.	14 березня	<i>Керівники.</i> Основний об'єм <b>20%</b> робочої версії проєктів.
5.	28 березня	<i>Керівники.</i> Основний об'єм <b>40%</b> робочої версії проєктів.
6.	15 квітня – 4 травня	<i>Керівники практики.</i> Переддипломна практика. Робота із пояснювальними записками.
7.	6 травня	<i>Загальний збір кафедри.</i> Затвердження кінцевих варіантів проєктів, пояснювальної записки з обґрунтуванням проєкту за результатами переддипломної практики. Оцінювання пояснювальних записок, заповнення відомості.
8.	9 травня	<i>Керівники.</i> Основний об'єм <b>80%</b> робочої версії проєктів.
9.	23 травня	<i>Керівники.</i> <b>100%</b> проєктів. Тестування та оптимізація проєктів. Сценарій захисту дипломних проєктів.
10.	30 травня	<i>Загальний збір кафедри.</i> <b>Допуск</b> до захисту дипломних проєктів: повний об'єм роликів, завершені пояснювальні записки.
11.	10-22 червня	<i>Державна екзаменаційна комісія.</i> <b>Захист</b> дипломних проєктів бакалавра.

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ДЖЕРЕЛА

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