



Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DC013 Мультимедійний дизайн / Multimedia Design
Рівень вищої освіти фахової передвищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн
Семестр	III семестр (за скороченою формою навчання) V семестр (повний термін навчання)
Факультет /відділення	Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін
Курс	2 курс (за скороченою формою навчання) 4 курс (повний термін навчання)
Анотація курсу	<p>Курс “Мультимедійний дизайн” для студентів 4-го курсу бакалаврату з графічного дизайну охоплює основи створення інтерактивних і динамічних мультимедійних продуктів. Студенти вивчатимуть принципи поєднання тексту, графіки, анімації, аудіо та відео для розробки комплексних мультимедійних проєктів. Особлива увага приділяється технічним і творчим аспектам роботи з сучасним програмним забезпеченням, таким як Adobe Creative Suite, Blender, а також інструментам для створення анімації та відеомонтажу.</p> <p>Метою курсу є розвинути у студентів навички створення візуальних та інтерактивних проєктів для різних платформ: від вебдизайну до мобільних додатків та презентацій. Студенти навчатимуться працювати з різними форматами мультимедіа, інтегрувати їх у свої проєкти, а також адаптувати дизайн до специфічних технічних вимог.</p> <p>Курс охоплює такі теми: основи мультимедіа, робота з графікою та анімацією, обробка аудіо та відео, створення інтерактивних елементів та інтеграція мультимедіа в дизайн-проєкти. Після завершення курсу студенти матимуть практичні навички, необхідні для роботи з мультимедійним контентом у різних сферах,</p>

	включаючи рекламу, розробку вебсайтів, кіноіндустрію та освітні проекти.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=691
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Вакуленко Ольга Вікторівна канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітня програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_gd24.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	ЗК 01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 02. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. Знання основних способів і засобів міжособистісної комунікації, стилів мовлення, практичний досвід комунікації різними мовами; вміння постійно збагачувати власне мовлення, налагоджувати професійну комунікацію. ЗК 04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 06. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. ЗК 07. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	ФК 1.Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. ФК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. ФК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. ФК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності. ФК 5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності. ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. ФК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями). ФК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

**Перелік програмних
результатів навчання**

ПРН 01.Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях

ПРН 02.Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення

ПРН 04.Визначати мету, завдання та етапи проектування.

ПРН 06.Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 07.Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

ПРН 08.Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

ПРН 09.Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання

ПРН 12.Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

ПРН 13.Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.

ПРН 14.Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.

ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

Опис дисципліни

Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 150 Кількість кредитів – 5 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 90 Форма підсумкового контролю – заліковий перегляд
Методи навчання	1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт). 2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів: 1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний; 2) частково-пошуковий або евристичний; 3) дослідницький, метод проектів.
Зміст дисципліни	
Тема 1. Вступ до мультимедійного дизайну	Визначення та значення мультимедійного дизайну. Огляд історії розвитку мультимедійних технологій. Актуальні тенденції у мультимедіа.
Тема 2. Інструменти для мультимедійного дизайну	Огляд програмного забезпечення для створення мультимедійних проектів: Adobe Creative Suite, Blender, Unity. Основи роботи з графічними редакторами, анімаційними програмами та відеоредакторами.
Тема 3. Типи мультимедіа та їхнє використання	Графіка, анімація, відео, аудіо, інтерактивність. Інтеграція мультимедійних елементів у дизайн-проекти.
Тема 4. Основи анімації	Принципи створення анімацій. Робота з ключовими кадрами та часовими шкалами. Анімація об'єктів, тексту, ефектів.
Тема 5. Звук та відео в мультимедійних проєктах	Основи роботи з аудіо: редагування звуку, звукові ефекти. Монтаж відео, робота з відео ефектами. Створення відеоконтенту для мультимедійних проєктів.
Тема 6. Процес проєктування мультимедійного проєкту	Етапи розробки мультимедійних проєктів. Постановка цілей, визначення аудиторії та концепції проєкту. Розробка сценарію та сторіборду.
Тема 7. Створення комплексного мультимедійного проєкту	Інтеграція всіх елементів мультимедіа у проєкт. Оптимізація проєкту для різних платформ. Тестування та корекція мультимедійного проєкту.
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи.

	За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
Політика щодо дедлайнів та перекладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.

Система оцінювання

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку або іспиту, відповідно до графіку навчального процесу.

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю. Підсумкова оцінка за умови іспиту виставляється як загальна сума балів набраних за результатами поточного (70%) та підсумкового контролю.

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни Дизайн бренду (1 семестр бакалаврату)

	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
1	Розробка концепції мультимедійного проекту	Завдання: Створити детальну концепцію мультимедійного проекту, що включає опис теми, визначення цільової аудиторії, постановку цілей, ідейний контент та стиль проекту. Результат: Концептуальний документ, що описує всі аспекти майбутнього проекту, включаючи референси та натхнення.	10	10
2	Монтаж та обробка відео для мультимедійного проекту	Завдання: Створити сторіборд. Створити коротке відео, використовуючи програмне забезпечення для монтажу відео. Включити у відео звуковий супровід, відеоефекти, текстові вставки та інші мультимедійні елементи. Результат: Готове відео, яке демонструє основи монтажу, а також навички роботи з відеоефектами та звуковим супроводом.	15	10

3	Тестування та оптимізація мультимедійного проєкту	Завдання: Провести тестування створеного мультимедійного проєкту, виявити помилки та недоліки, оптимізувати проєкт для плавного та швидкого відтворення на різних платформах. Результат: Оптимізований мультимедійний проєкт, готовий до презентації або публікації.	15	10
			40	30
Заліковний перегляд			30	
Всього балів			100	

Шкала оцінювання

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння
D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованих джерел

1. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
2. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
3. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
4. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
5. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. К.: Видавництво: ArtHuss, 2023. 304 с.
6. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
7. Опалев М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Сильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
8. Рамін Загед. Клаус: мистецтво фільму. К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 192 с.

9. Річард Вільямс. Анімація: Посібник з виживання. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 392 с.
10. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
11. Синепупова Н. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
12. Стівен Д. Кац. Кадр за кадром: візуалізація від концепту до екрана. К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 400 с.
13. Чарлі Пікард, Джаміла Кнопф, Гувейз, Натан Фоукс. Колір і світло (Від майстрів мистецтва). К.: Видавництво: ArtHuss, 2024. 384 с.
14. Berens-Lee, Tim. Weaving the Web: the original design of the World Wide Web by its inventor Tim Berners-Lee with Mark Fischetti. 1st ed. HarperCollins Publishers Inc., 10 East 53rd Street, New York, NY. 2000. 246 p.
15. Boulton, Mark. A Practical Guide to Designing for the Web by Mark Boulton. Published by Mark Boulton Design Ltd, 2009. 252 p.
16. Brown N. Designing Web Animation Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
17. Carter R. Experimental Typography: Working with Computer Type 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
18. Chandler C., Unger R. A project guide to UX design. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
19. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. *Journal of Cognitive Neuroscience*. 23 (5). P. 1247–1262.
20. Duff J.M., Mohler J.L. Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
21. Fabrikant Robert, Kuang Cliff. User Friendly: How the Hidden Rules of Design are Changing the Way We Live, Work & Play. Publisher: Ebury Publishing, 2017. 320 p.
22. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 с.
23. Hembree Ryan. The complete graphic designer. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 с.
24. Hopkins C. Scientific Advertising. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
25. Koren L. Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
26. Landa Robin. Graphic Design Solutions. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
27. Lauer D.A., Pentak S. Design basics. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
28. Lidwell W. Universal Principles of Design. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.
29. Lukas Mathis. Fitts's Law Designed for Use. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
30. Millman, Debbie. How to think like a great graphic designer. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
31. Muller-Brockmann Josef. Grid systems in graphic design.. Niggli, 2011. 176 с.
32. Napier A. H., Rivers O., Shelly G. B. Web Design: Introductory concepts and techniques. Boston, Course Technology, 2009. 265 p.
33. Norman D. A. Emotional design. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.

34. Patrick J. Lynch, Sarah Horton. Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites. 3rd Edition Yale University Press; 3rd edition (January 15, 2009). 352 p.
35. Raskin Jeff. Information Design. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Edition, 2000. 374 p.
36. Robbins Jennifer Niederst. Learning Web Design, Fourth Edition. Printed in Canada. O'Reilly Media, Inc. 2012. 621 p.
37. Samara Timothy. Making and breaking the grid a layout design workshop. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.
38. Tondreau Beth. 100 design principles for using grids. Rockport Publishers, Inc., 2009. 208 c.
39. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Kogan-page, 2007. 278 p.
40. Wheeler A. Designing brand identity. A complete guide to creating, building, and maintaining strong brands. New York: Wiley, 2006. 246 p.
41. Wiberg M. Interaction per se: understanding «the ambience of interaction» as manifested and situated in everyday & ubiquitous IT-use Mikael Wiberg International Journal of Ambient Computing and Intelligence. 2010. Vol. 2, № 2.

Електронні джерела:

42. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/>
43. Сайт Vimeo. URL: <https://vimeo.com/>
44. A brief history of flat design URL: <http://techsamurais.com/?p=1232>.
45. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/> (дата звернення 15.11.2020).
46. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>. (дата звернення 15.11.2020).
47. Vargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html> (дата звернення 15.11.2020).
48. Bigman Alex. 6 principles of visual hierarchy for designers. URL: <https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/> (дата звернення 15.11.2020).
49. Bernhard Lucian. URL: <http://adcglobal.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/> (дата звернення 15.11.2020).
50. Besz-Miazga Sylwia . 404 Error Pages, One More Time. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/> (дата звернення 15.11.2020).
51. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/> (дата звернення 15.11.2020).
52. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic> (дата звернення 15.11.2020).
53. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace> (дата звернення 15.11.2020).

54. Bowen Rob. Why Negative is Positive in Web Design. URL: <https://www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design> (дата звернення 15.11.2020).
55. Bradley Steven. 23 Examples Of Active Space In Web Design and Logos. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/> (дата звернення 15.11.2020).
56. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
57. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/> (дата звернення 15.11.2020).
58. Bradley Steven. How To Use Size, Scale, And Proportion In Web Design. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/> (дата звернення 15.11.2020).
59. Brandon Jones. Understanding Visual Hierarchy in Web Design. URL: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84> (дата звернення 15.11.2020).
60. Campbell Ollie. Designing For The Elderly: Ways Older People Use Digital Technology Differently. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/>. (дата звернення 15.11.2020).
61. Carrie Cousins. Flat design principles. URL: <http://www.designmodo.com>. (дата звернення 15.11.2020).
62. Cass Jacob. Negative space. URL: <http://justcreative.com/web/negative-space.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
63. Grinberg Yair. iOS 7, Windows 8, and flat design: in defense of skeuomorphism. URL: <http://venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/>. (дата звернення 15.11.2020).