

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS053 Композиція в мультимедіа/ Composition in Multimedia
Рівень фахової передвищої освіти	Бакалавр
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	B2. Дизайн
Освітня програма	Графічний та мультимедійний дизайн
Семестр	3 семестр
Курс	II курс (за скороченою формою навчання)
Анотація курсу	<p>Мета курсу: Опанування основ композиційних принципів у мультимедіа та набуття практичних навичок створення збалансованих, гармонійних і функціональних мультимедійних проєктів.</p> <p>Дисципліна «Композиція в мультимедіа» спрямована на формування у студентів професійних знань і навичок побудови візуальної композиції в сучасних мультимедійних середовищах. Курс охоплює основи гармонії та балансу, принципи організації простору, ритм, динаміку, пропорції та колірні рішення у мультимедійному дизайні. Особлива увага приділяється практичному застосуванню композиційних прийомів та засобів у створенні інтерактивних проєктів у цифровому середовищі: вебдизайні, UI/UX дизайні, відеографії та інфографії. У результаті опанування курсу студенти навчаться: працювати з візуальною ієрархією, формувати структуру мультимедійних продуктів і застосовувати композиційні інструменти для підвищення ефективності комунікації.</p> <p>Після завершення курсу студенти зможуть застосовувати композиційні принципи для створення мультимедійних проєктів.</p> <p>Навчальна дисципліна «Композиція в мультимедіа» за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищезазначеного напрямку спрямована на подальше формування комплексу знань, поглиблюючи та розширюючи положення, закладені в базових предметах спеціальності B2. Дизайн. Вона забезпечує практичне оволодіння студентами методами побудови цілісних мультимедійних композицій, що відповідають сучасним вимогам графічного та мультимедійного дизайну.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=895

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	
Освітньо-професійна програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_gd24.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	<p>ЗК 01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>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.</p> <p>ЗК 03. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>ЗК 04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК 06. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 07. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.</p> <p>ЗК 08. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>ЗК 10. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.</p>
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	<p>ФК 01. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 02. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 03. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 04. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.</p> <p>ФК 05. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.</p> <p>ФК 06. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК 07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 08. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>ФК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у</p>

	професійній діяльності (за спеціалізаціями).
Перелік програмних результатів навчання	<p>ПРН 01. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>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</p> <p>ПРН 03. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 04. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 20. Дотримуватись правил Кодексу академічної доброчесності, правил академічної етики та відповідальності за дотримання норм цитування</p>
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	<p>Загальна кількість годин – 180</p> <p>Кількість кредитів – 6</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 60</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 120</p> <p>Форма підсумкового контролю – екзаменаційний перегляд</p>
Методи навчання	<p>1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт).</p> <p>2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів:</p> <p>1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний;</p> <p>2) частково-пошуковий або евристичний;</p> <p>3) дослідницький, метод проєктів.</p>
Зміст дисципліни	
Тема 1. Основи композиції в мультимедіа	<p>Аналіз прикладів мультимедійних проєктів на предмет композиції. Закони композиції, рівновага, симетрія, ритм, домінанта.</p> <p><i>Практичне завдання: побудова простих композиційних схем (симетрія, асиметрія, ритм).</i></p>

Тема 2. Форма, пропорції та ритм-метр	Робота з ритмом і масштабом у візуальних елементах. Вправи зі створення композицій на основі геометричних форм. <i>Практичне завдання: композиція з ритмічно організованих форм.</i>
Тема 3. Колір у мультимедійному просторі	Теорія кольору, колірні контрасти, колірна гармонія, емоційність кольору. <i>Практичне завдання з 7 типами контрастів (теплий/холодний, світлий/темний).</i>
Тема 4. Простір та перспектива	Лінійна та повітряна перспектива, масштаб, багатоплановість, 3D-ефекти. Робота з 3D-об'єктами у просторових композиціях. <i>Практичне завдання: створення композицій із ілюзією простору (шари, перспектива).</i>
Тема 5. Динаміка та час	Композиція у відео та анімації: ритміка кадру, монтажні переходи. Побудова динамічних кадрів (стоп-кадр з відео/анімації). Використання руху як композиційного засобу.
Тема 6. Типографія в мультимедіа	Роль типографії у мультимедіа: передача тону, стилю, емоції; створення візуальної ієрархії. Особливості екранної типографії. Кінетична типографія. <i>Практичне завдання: створити композицію з використанням контрастних шрифтів</i>
Тема 7. Психологія сприйняття	Візуальні акценти, гештальт-принципи, візуальні метафори.
Тема 8. Проектна робота та презентація	Презентація проекту перед аудиторією. Оцінка та обговорення проєктів. Підготовка до перегляду
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин студент може отримати індивідуальний графік навчання за погодженням із керівником курсу, завідувачем ЦК та завідувачем відділення.
Політика щодо дедлайнів та перескладання	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.

Використання ШІ	Використання ШІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ШІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ШІ.
Підсумковий контроль	Екзаменаційний перегляд

Система оцінювання

Система оцінювання підсумкової успішності студентів поділяється на **поточний контроль** та **семестровий контроль**.

Поточний контроль здійснюється протягом семестру і охоплює всі види аудиторної роботи (практичні, семінарські заняття) та виконання індивідуальних завдань. Максимальна кількість балів, яку студент може набрати за цей вид контролю, становить 100.

Підсумковий контроль

Відбуватися у формі екзаменаційного перегляду

Розрахунок підсумкової оцінки

Для предметів з іспитом: Підсумкова оцінка (O) розраховується як сума балів за роботу в семестрі (S) та балів за іспит (T), кожен з яких має максимальну вагу 100 балів. Вагові коефіцієнти для обох компонентів однакові та дорівнюють **0,5**. Формула: $O=(S \times 0.5)+(T \times 0.5)$

Види навчальної роботи	Загальна кількість балів
Практична робота за темами 1 по 12 балів	60
Модульні контрольні (2 к.р. по 10 балів)	20
Індивідуальна самостійна робота (проект)	10
Додаткові бали	10
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної

Критерії оцінювання практичних робіт

12 балів (найвищий рівень). Студент(ка) виконав(ла) завдання творчо та професійно, демонструє глибоке розуміння композиційних принципів і вміє ефективно застосовувати їх у мультимедійному середовищі; проект відзначається оригінальністю, цілісністю, гармонійністю візуальних рішень, логічною структурою та високим технічним рівнем виконання.

10–11 балів (високий рівень). Робота виконана на високому рівні, має продуману композиційну структуру та виразні візуальні рішення, проте є незначні недоліки в деталях або технічному оформленні, що не впливають на загальну якість.

8–9 балів (середній рівень). Завдання виконано повністю, демонструє розуміння основ композиції, проте рішення потребує більшої виразності, вдосконалення гармонії кольору, ритму або балансу; можливі окремі технічні помилки.

6–7 балів (достатній рівень). Завдання виконано частково або спрощено; композиційна побудова має помилки у пропорціях, балансі, кольорі або структурі; проект потребує доопрацювання для досягнення цілісності.

4–5 балів (низький рівень) — робота виконана фрагментарно, спостерігається нерозуміння базових принципів композиції в мультимедіа, є суттєві технічні або структурні недоліки.

1–3 бали (дуже низький рівень) — завдання не виконано або виконано з грубими помилками, відсутнє розуміння теми та основ композиційного мислення; робота не відповідає вимогам дисципліни.

Критерії оцінювання модульних робіт

10 балів (найвищий рівень) — презентація виконана на високому професійному рівні; проект має цілісну композиційну структуру, оригінальне авторське рішення, логічну побудову, виразну візуальну мову. Автор демонструє глибоке розуміння композиційних принципів у мультимедіа,

вміння аргументовано презентувати свої рішення.

8–9 балів (високий рівень) — презентація добре структурована, робота виконана якісно, з незначними недоліками у візуальному або змістовому оформленні; автор чітко розкриває концепцію, демонструє впевнене володіння темою.

6–7 балів (середній рівень) — зміст проєкту розкрито частково, є помилки у композиційній побудові або візуальному поданні; презентація потребує покращення структури чи глибини аргументації.

4–5 балів (низький рівень) — презентація має фрагментарний характер, недостатньо розкрито ідею або відсутня логічна послідовність; спостерігається слабе розуміння композиційних принципів у мультимедіа.

1–3 бали (дуже низький рівень) — робота не розкрита або виконана на низькому рівні, відсутнє цілісне композиційне рішення, презентація не відповідає вимогам дисципліни та не демонструє розуміння теми.

Критерії оцінювання індивідуальних робіт (проєктів)

10 балів (найвищий рівень) — робота виконана на високому творчому та професійному рівні; продемонстровано глибоке розуміння принципів композиції, вміння застосовувати їх у мультимедійному середовищі; авторська інтерпретація відзначається оригінальністю, структурною логікою та естетичною довершеністю.

8–9 балів (високий рівень) — завдання виконано повністю, демонструє хороше розуміння теми та практичне застосування композиційних принципів; є незначні недоліки у деталях або технічному виконанні, що не знижують загальну якість роботи.

6–7 балів (середній рівень) — робота розкрита частково, спостерігаються окремі порушення у композиційній побудові чи гармонії кольору; відчувається нестача глибини аналізу або виразності авторського рішення.

4–5 балів (низький рівень) — робота виконана частково, має формальний характер; не повністю дотримані вимоги завдання; є помітні помилки у структурі, ритмі, пропорціях чи балансі.

1–3 бали (дуже низький рівень) — завдання не виконано або виконано на низькому рівні; відсутнє розуміння базових принципів композиції в мультимедіа, робота не відповідає навчальним цілям дисципліни.

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. Сторінка After Effects на сайті Adobe. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/aftereffects.html>
2. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 256 с.
3. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
4. Амін Джахірул. Анатомія для художників: Наочний посібник із зображення людського тіла. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 304 с.
5. Блер Престон. Мальована анімація з Престоном Блером. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 128 с.
6. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
7. Галина Склярєнко. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. Книга друга. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
8. Ганс Блумквіст. Натхнення кольором. Ідеальні палітри для оригінальних інтер'єрів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
9. Г.Склярєнко, Н.Маценко, К.Рай, Р.Рублевська, І.Естеркін. 30 років присутності. Сучасні українські художники. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. Кількість сторінок: том 1 - 144 с., том 2 - 136 с., том 3 - 136 с.
10. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
11. Джеф Петтон, Пітер Ікономі. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 336 с.
12. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
13. Дорон Маср. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
14. Джаннальберто Бендацці. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 384 с.
15. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність . К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.
16. Ендрю Селбі. Анімація. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 224 с.
17. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
18. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
19. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
20. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.
21. Ребекка Етвуд. Життя в кольорі. Як зробити дім яскравішим: натхнення і практичні поради. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 272 с.
22. Ребекка Етвуд. Життя з визерунком. Колір, текстура та принти у вашій домівці. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 288 с.
23. Ренді Данкан, Метью Сміт, Пол Левіц. Сила коміксів. Історія, форма й культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 512 с.

Електронні джерела:

24. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/>

25. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/>

26. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>.
27. 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>
28. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/>
29. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic>
30. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace>
31. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vansedesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf>
32. 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/>