

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну

Назва дисципліни	DS054 Основи мультимедійного дизайну/ Fundamentals of Multimedia Design
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>Дисципліна «Основи мультимедійного дизайну» є базовою складовою підготовки студентів освітньої програми «Графічний та мультимедійний дизайн» і спрямована на формування розуміння принципів створення мультимедійного контенту, його ролі у сучасній візуальній культурі та комунікаціях.</p> <p>Курс охоплює теоретичні засади мультимедійного дизайну та практичні навички роботи з різними видами медіа — зображенням, текстом, відео, звуком, анімацією та інтерактивними елементами. Студенти ознайомлюються з поняттями мультимедійного середовища, інтерфейсів, медіа-композиції, особливостями поєднання традиційних та цифрових візуальних форм.</p> <p>У процесі навчання здобувачі розвивають креативне мислення, навчаються будувати ефективні мультимедійні повідомлення, освоюють базові інструменти цифрової обробки та інтеграції контенту, розуміють принципи користувацької взаємодії у мультимедіа.</p> <p>Результатом опанування курсу є створення власного мультимедійного проекту, у якому студент демонструє здатність застосовувати набуті знання для реалізації художньо-комунікативних задумів у сучасному цифровому середовищі.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=894
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

<p>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</p>	<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>
<p>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</p>	<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 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 професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p>
<p>Перелік програмних результатів навчання</p>	<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 04. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p>

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 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі.

ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

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 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

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.

ПРН 20. Дотримуватись правил Кодексу академічної доброчесності, правил академічної етики та відповідальності за дотримання норм цитування

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 – 60/30</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 90</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 проектів.</p>
Зміст дисципліни	
Тема 1. Вступ у мультимедійний дизайн	<p>Поняття мультимедіа. Історія та сучасні напрями. Види медіа: графіка, звук, відео, анімація, інтерактив. Огляд інструментів.</p> <p><i>Практичне завдання: аналіз сучасних мультимедійних продуктів.</i></p>
Тема 2. Цифрова графіка. Основи візуальної мови	<p>Растрова і векторна графіка. Робота з фото. Основи редагування.</p> <p><i>Практичне завдання: створення колажу, ретуш фото.</i></p>
Тема 3. Відео та анімація	<p>Базові прийоми монтажу, переходи, інтро. Створення простої 2D-анімації. Поняття таймлайну</p> <p><i>Практичне завдання: монтаж короткого відео (30 сек).</i></p>
Тема 4. Звук у мультимедіа	<p>Основи аудіомонтажу, фолі-звуки, поєднання з візуальними ефектами, саунд-дизайн.</p> <p><i>Практичне завдання: запис та обробка аудіотреку для відео.</i></p>
Тема 5. Інтерактивні елементи та їх інтеграція у дизайн-продукти	<p>Презентації, інтерактивні плакати, прості веб-рішення. Комплексні продукти: сайти, мобільні застосунки, ігри, digital-реклама.</p>
Тема 6. Просунутий мультимедійний дизайн	<p>Візуальні стилі в мультимедіа. Сучасні тренди (3D, мінімалізм, AR/VR інтеграція).</p> <p><i>Практичне завдання: дизайн серії банерів або сторіс для соцмереж у різних стилях.</i></p>
Тема 7. Анімація та інтерактивність. Інтеграція мультимедіа	<p>Робота над індивідуальним або груповим мультимедійним кейсом.</p> <p><i>Практичне завдання: створення інтерфейсу гри з</i></p>

	<i>персонажем</i>
Тема 8. Проектна робота та презентація	Презентація проекту перед аудиторією. Оцінка та обговорення проектів. Підготовка до екзаменаційного 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 ІІІ	Використання ІІІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ІІІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ІІІ.
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 (О) розраховується як сума балів за роботу в семестрі (S) та балів за іспит (Т), 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, професійно та технічно досконало. Робота демонструє глибоке розуміння принципів мультимедійного дизайну, зокрема гармонійне поєднання графіки, звуку, відео, анімації чи інтерактиву.

Проект оригінальний, концептуально цілісний, має логічну структуру, високий рівень візуальної культури та майстерне використання програмних інструментів.

10–11 балів (високий рівень). Робота виконана на високому художньому та технічному рівні, відображає розуміння мультимедійної композиції, структури та взаємодії медіаелементів. Можливі незначні неточності або технічні недоліки, які не впливають на загальну якість результату. Присутній індивідуальний підхід і продумана візуально-звукова стилістика.

8–9 балів (середній рівень). Завдання виконано повністю, але робота потребує більшої узгодженості між медіаелементами (графіка, звук, відео, анімація).

Проект демонструє розуміння базових принципів мультимедіа, проте не вистачає виразності або цілісності. Можливі окремі помилки у кольорі, ритмі, звуковому балансі чи інтерактивній логіці.

6–7 балів (достатній рівень). Завдання виконано частково або спрощено, мультимедійна структура неповна чи неузгоджена. Є помилки у візуально-звуковому балансі, пропорціях, темпі або структурі подачі. Проект демонструє лише базове володіння інструментами мультимедіа і потребує доопрацювання для досягнення єдності та естетичної завершеності.

4–5 балів (низький рівень). Робота виконана фрагментарно, містить значні помилки у побудові мультимедійної композиції. Спостерігається поверхове розуміння принципів взаємодії медіаелементів, слабе технічне виконання. Відсутня цілісна концепція, логічна структура або взаємозв'язок між компонентами (графіка, звук, відео тощо).

1–3 бали (дуже низький рівень). Завдання не виконано або виконано з грубими концептуальними й технічними помилками. Відсутнє розуміння сутності мультимедійного дизайну, принципів інтеграції різних видів медіа. Робота не відповідає вимогам дисципліни та не демонструє базових навичок роботи з мультимедійними інструментами.

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 проекту 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 (проектів)

10 балів (найвищий рівень). Робота виконана на високому творчому та професійному рівні. Продемонстровано глибоке розуміння принципів мультимедійного дизайну (композиції, кольору, руху, інтерактиву), уміння інтегрувати різні медіа (графіку, звук, відео, анімацію). Проект відзначається оригінальністю, структурною логікою, високою естетичною культурою та довершеністю технічного виконання.

8–9 балів (високий рівень). Завдання виконано повністю, робота демонструє усвідомлене

використання мультимедійних засобів і композиційних принципів. Є незначні недоліки у деталях або технічному аспекті, які не знижують загальну якість проекту. Відчувається цілісність задуму та візуальна гармонія.

6–7 балів (середній рівень). Робота розкрита частково, окремі аспекти мультимедійної композиції реалізовані поверхово. Є помилки у гармонії кольору, балансі, ритмі або інтерактивній логіці. Відчувається нестача глибини аналізу, виразності або творчої індивідуальності.

4–5 балів (низький рівень). Завдання виконане частково або формально, без цілісного творчого підходу. Допущено помітні порушення у структурі, темпі, пропорціях чи балансі мультимедійних елементів. Робота потребує суттєвого доопрацювання.

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 Скляренко. 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.Скляренко, 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 поєднання 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 Маєр. 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 Філліпс. 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. Bargas-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/>