

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS059 / Цифрова клаузура / Digital Closure
Рівень фахової освіти	Перший (бакалаврський) рівень
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В2 Дизайн
Освітня програма	Мультимедійний дизайн
Семестр	3-4
Курс	2 (зі скороченим терміном навчання на базі ОКР фаховий молодший бакалавр)
Анотація курсу	<p>Метою навчальної дисципліни «Цифрова Клаузура» спрямована на розвиток композиційного мислення, почуття форми, ритму та візуального балансу засобами цифрової графіки. Курс поєднує принципи академічної клаузури з сучасними підходами до роботи у цифровому середовищі.</p> <p>У процесі навчання студенти досліджують абстрактні та предметні форми, експериментують із контрастом, масштабом, кольором і динамікою композиції, створюючи гармонійні візуальні рішення. Основна увага приділяється вмінню мислити пластично, розкривати ідею через візуальну мову та застосовувати цифрові інструменти як засіб художнього вираження.</p> <p>Метою курсу є формування у студентів здатності створювати виразні, цілісні цифрові композиції, що відображають індивідуальний творчий підхід і професійне володіння засобами мультимедійного дизайну.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=907
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Манзенко Іван Володимирович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: manzenko489@gmail.com
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітньо-професійна програма	Мультимедійний дизайн
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	<p>ЗК 01 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</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>
Перелік фахових компетентностей (ФК)	ФК 08 Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

	<p>ФК 09 Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК 10 Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p>
Перелік програмних результатів навчання	<p>ПРН 01 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 04 Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p> <p>ПРН 06 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 07 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>ПРН 10 Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 18 Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.</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 – 75</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 105</p> <p>Форма підсумкового контролю – екзамен</p>
Методи навчання	<p>1. За джерелом одержуваних студентами 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	
Семестр 3	
Тема 1. Вступ. Поняття клаузури та її роль у дизайнерській освіті.	Ознайомлення з історією та метою клаузури. Поняття абстракції, узагальнення, формоутворення.
Тема 2. Лінія, пляма, форма як основа візуальної мови	Вивчення виражальних можливостей лінії, плями, геометричних і органічних форм. Пошук гармонії та динаміки у співвідношенні форм.

Тема 3. Ритм і пропорційність у цифровій композиції	Засоби створення ритму у площині: повтор, чергування, варіація, поступовість. Використання пропорцій для досягнення цілісності композиції.
Тема 4. Контраст і рівновага. Робота з візуальним напруженням	Розгляд понять домінанти, підпорядкування, симетрії та асиметрії. Використання контрасту форми, кольору, масштабу та напрямку для створення виразної композиції.
Тема 5. Кольорова гамма. Гармонія та емоційність кольору	Робота з кольором, основами гармонійних поєднань, контрастами теплого й холодного, насиченості та світлоти.
Тема 6. Композиція і простір. Ілюзія глибини в площині.	Засоби створення просторового ефекту у двовимірному середовищі: масштаб, перекривання, тональні відношення, перспектива. Практична робота з передачею глибини та візуальної напруги через абстрактні елементи.
Семестр 4	
Тема 1. Вступ. Анімаційний персонаж як об'єкт дизайну.	Поняття анімаційного персонажа. Основні відмінності між реалістичним і стилізованим образом. Роль стилізації в мультимедійному мистецтві. Принципи побудови характеру та візуальної виразності персонажа.
Тема 2. Стилiзація людини: узагальнення форми та пропорцій.	Аналіз анатомічної будови людини для потреб стилізації. Пропорції в різних стилях анімації (реалістичний, карикатурний, декоративний, мінімалістичний). Пошук характеру через форму, лінію та силует.
Тема 3. Образ і характер. Виразні засоби стилізованого персонажа.	Розроблення образу на основі певного типажу, професії або емоційного стану. Передача характеру через пластику, ритм, контраст і колір. Психологічні та художні аспекти формування персонажа.
Тема 4. Кольорове рішення та стилістична єдність.	Використання кольору як засобу характеристики персонажа. Гармонія кольорових поєднань, асоціативна символіка кольору.
Тема 5. Локація як носій настрою та змісту.	Основні принципи побудови простору в анімації. Дизайн середовища: архітектурні елементи, фактури, світло, колір. Локація як продовження характеру персонажа. Варіації середовищ — природне, міське, фантазійне.
Тема 6. Синтез персонажа і середовища.	Композиційна взаємодія між персонажем та локацією. Узгодження стилю, масштабу, ритму, кольору. Створення цілісної візуальної сцени, що відображає характер героя.

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 (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
Семестр 3	
Замальовки з використанням цифрових інструментів.	25
Етюдів пейзажів з використанням технік цифрового живопису.	25
Стилізовані натюрморти.	25
Створення цифрової клаузури на обрану тему.	25
Разом	100
Семестр 4	
Стилізація фігури людини	25
Стилізовані портрети	25
Розробка анімаційного персонажа	25
Розробка анімаційної локації	25
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної

1. Відвідування та комунікація з викладачем 0– 5 балів

- 5 – регулярна присутність, активне спілкування, своєчасні питання та уточнення.
- 3–4 – зрідка пропуски, спілкування епізодичне.
- 1–2 – рідкісна присутність або мінімальна взаємодія.
- 0 – відсутність.

2. Ідея та оригінальність 0– 5 балів

- 5 – яскрава, нестандартна, добре сформульована концепція.
- 3–4 – ідея цікава, але частково шаблонна.
- 1–2 – слабка або запозичена ідея.
- 0 – відсутність власної концепції.

3. Художнє виконання / технічна майстерність 0– 5 балів

- 5 – високий рівень володіння технікою, охайність, якість.
- 3–4 – добрий рівень, є дрібні недоліки.
- 1–2 – слабка техніка, відчутні помилки.
- 0 – невиконане або дуже низька якість.

4. Креативність у використанні матеріалів та прийомів 0– 5 балів

- 5 – нестандартні рішення, цікаве поєднання технік.
- 3–4 – помітні творчі спроби, але без глибокої оригінальності.
- 1–2 – переважно шаблонне виконання.
- 0 – немає творчих знахідок.

5. Завершеність та відповідність вимогам 0– 5 балів

- 5 – завдання виконане повністю, відповідає критеріям.
- 3–4 – виконане, але з дрібними недоліками.
- 1–2 – неповне, із суттєвими проблемами.
- 0 – невиконане.

Використання Штучного Інтелекту

Дозволяється використовувати штучний інтелект, у підготовчих роботах (аналіз інформації та пошук референсів)

Кожне завдання має здаватися відповідно до дедлайну. Виключенням є поважна причина (хвороба, сімейні обставини, форс мажорні ситуації). У разі нездачі завдання в термін без поважної причини, студент має право доздати завдання протягом 10 календарних днів, але робота буде оцінена не вище ніж 50% від максимальної оцінки.

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. Посібник для початківців з цифрового живопису в Procreate: Як малювати на iPad / М. Улічней та ін. Київ : ArtHuss, 2025. 208 с.
2. Створення персонажів для індустрії розваг / К. Андерсон та ін. Київ : ArtHuss, 2023. 304 с.
3. Дорон М. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
4. Грегори Д. Малювання на сніданок. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
5. Колір і світло (Від майстрів мистецтва) / Ч. Пікард та ін. Київ : ArtHuss, 2024. 384 с.
6. Композиція і наратив / Г. Рутковські та ін. Київ : ArtHuss, 2025. 280 с.
7. Люміс Е. Рисуємо голови та руки. Київ : ArtHuss, 2024. 156 с.
8. Маламуж О. Швидкий малюнок: Дизайн персонажів та анімація. Київ : ArtHuss, 2025. 268 с.
9. Люміс Е. Рисунок фігури людини. Київ : ArtHuss, 2024. 200 с.
10. Матеу-Местре М. Перспектива в кадрі: Книга перша - Технічна перспектива та візуальна оповідь. Київ : ArtHuss, 2025. 226 с.
11. Альбес Й. Взаємодія кольору. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.

Інтернет ресурси

1. ArtStation Learning – відеокурси з дизайну персонажів, стилізації та цифрового живопису. <https://www.artstation.com/learning>
2. Concept Art Empire – аналітичні матеріали про дизайн, світло, колір і форму. <https://conceptartempire.com>
3. Character Design References – база художніх стилів і підбірки авторських робіт. <https://characterdesignreferences.com>
4. Pixar in a Box (Khan Academy) – курс зі створення персонажів та історій. <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar>