

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА
АКАДЕМІЯ» ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА
«Медіадизайн»

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

за спеціальністю 022 Дизайн

галузі знань 02 Культура і мистецтво

кваліфікація: бакалавр дизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

Вченою радою комунального закладу
вищої освіти «Хортицька національна
навчально-реабілітаційна академія»
Запорізької обласної ради

Протокол від «13» квітня 2021 року № 9

Ректор, голова вченої ради



Валентина НЕЧИПОРЕНКО

Освітня програма вводиться в дію з

«13» квітня 2021 року

Наказ від «13» квітня 2021 року № 102/од

м. Запоріжжя, 2021 рік

ПЕРЕДМОВА

Освітньо-професійна програма «Медіадизайн» (надалі – ОП) для підготовки здобувачів вищої освіти на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти за спеціальністю 022 Дизайн містить обсяг кредитів ЄКТС, необхідний для здобуття відповідного ступеня вищої освіти; перелік компетентностей випускника; нормативний зміст підготовки здобувачів вищої освіти, сформульований у термінах результатів навчання; форми атестації здобувачів вищої освіти; вимоги до наявності системи внутрішнього забезпечення якості вищої освіти.

1. ЗАТВЕРДЖЕНО ТА ВВЕДЕНО В ДІЮ

Наказом ректора комунального закладу вищої освіти «Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради від 13 квітня 2021 р. № 102/од на підставі Стандарту вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн», затвердженого та введеного в дію Наказом Міністерства освіти і науки України від 13.12.2018 р. № 1391.

ВВЕДЕНО ВПЕРШЕ

переглянуто

переглянуто

переглянуто

24 червня 2016 року

28 березня 2019 року

25 червня 2020 рік

13 квітня 2021 рік

2. РОЗРОБЛЕНО І ВНЕСЕНО

Проектною групою комунального закладу вищої освіти «Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради у складі:

1. Залевська О.Ю. – кандидат мистецтвознавства, гарант ОП Медіадизайн

2. Дерев'янка Н.В. – кандидат педагогічних наук, доцент

3. Давидова С.В. – д-р філос. PhD зі спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки

Плохоткіна О.О – стейкхолдер ОП Медіадизайн

Носкова Г. – здобувачка вищої освіти групи ДЗ(м)б-3

3. РЕЦЕНЗІЇ-ВІДГУКИ СТЕЙХОЛДЕРІВ (ЗА НАЯВНОСТІ):

1. Рецензія-відгук від Головного режисера Комунального закладу «ЗАО Театр юного глядача» Запорізької обласної ради, Заслуженого діяча мистецтв України Г. Фортуса.

2. Рецензія-відгук від генерального директора ТОВ «МЕДІАГРУП АЛЕКС», комерційного директора ТРК «Алекс» м. Запоріжжя О.В. Калганової.

3. Рецензія-відгук доктора наук із соціальних комунікацій, професора, директора Інституту журналістики та масової комунікації Класичного приватного університету І.Л. Пенчук.

4. Рецензія-відгук від завідувачки кафедри дизайну навчально-наукового інституту торгівлі, обслуговуючих технологій та туризму «ДЗ Луганський національний університет ім. Тараса Шевченка» І. Продан.

5. Рецензія-відгук від начальника Комунального підприємства «Муніципальна телевізійна мережа» Д.Б. Веліканова.

6. Рецензія-відгук від голови Запорізького осередку Національної спілки художників України, Заслуженого художника України І.С. Гресик.

7. Рецензія-відгук від голови Запорізького осередку Спілки дизайнерів України Т.В. Єншуєвої.

8. Рецензія-відгук від директора Комунального закладу «Запорізький обласний краєзнавчий музей» Запорізької обласної ради Є. Спіцина.

9. Рецензія-відгук від начальника Відділу охорони культурної спадщини Запорізької обласної ради І.В. Кисліцина.

10. Рецензія-відгук від Генерального директора Регіонального фонду підтримки підприємництва в Запорізькій області В. Степаненко.

11. Рецензія-відгук від в.о. директора Комунального закладу «Запорізький обласний художній музей» Запорізької обласної ради І. Янкович.

ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

- 1.1. Галузь знань **02 Культура і мистецтво**, спеціальність **022 Дизайн**
- 1.2. Нормативний термін навчання: **бакалавр – 3 роки 10 місяців**
- 1.3. Освітній ступінь – **бакалавр**

1. Профіль освітньо-професійної програми «Медіадизайн» підготовки фахівців за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти спеціальності 022 Дизайн

1 – Загальна інформація	
Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу	Комунальний заклад вищої освіти «Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради; факультет мистецтва та дизайну; кафедра дизайну
Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу	Бакалавр дизайну
Офіційна назва освітньої програми	Освітньо-професійна програма «Медіадизайн» за першим (бакалаврським) рівнем вищої освіти
Акредитаційна інституція	Національне агентство із забезпечення якості вищої освіти
Тип диплому та обсяг освітньої програми	Диплом бакалавра, одиничний, 240 кредитів ЄКТС, термін навчання – 3 роки 10 місяців
Наявність акредитації	Програма акредитується вперше
Цикл/рівень	НРК України – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл, FQ-LLL – 6 рівень
Передумови	Наявність повної загальної середньої освіти або ОКР молодшого спеціаліста, молодшого бакалавра
Мова викладання	Українська
Термін дії освітньої програми	П'ять років
Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми	https://khnnra.edu.ua/publicna-informatsiya/perelik-osvitnih-program/
2 – Мета освітньої програми	
Створення цілісної системи підготовки висококваліфікованих фахівців з медіадизайну, які володіють загальними та спеціальними фаховими компетентностями та здатні виконувати дизайнерські розробки в контексті сучасної світової матеріальної та художньої культури, творчо осмислювати національну спадщину та максимально володіти навичками використання передових цифрових технологій, що дає широкі можливості для	

працевлаштування, професійного зростання та подальшої наукової діяльності; формування здатності виконувати складні спеціалізовані завдання і вирішувати складні проблеми у галузі цифрових медіа, що передбачає здійснення інновацій у професійній діяльності та характеризується невизначеністю умов і вимог.

3 – Характеристика освітньої програми

Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація (за наявності))	02 Культура і мистецтво 022 Дизайн ОПП Медіадизайн
Орієнтація освітньої програми	Освітньо-професійна програма базується на системі спеціальних фахових знань і досягнень науки й практики у сфері медіа, існуючого процесу та головних етапах процесу створення та просування медіапродукту, що необхідні для формування прикладних компетенцій фахівця з медіадизайну.
Основний фокус освітньої програми та спеціалізації	Спеціальна освіта в сфері медіадизайну.
Особливості програми	Багатовекторна практично-творча діяльність інноваційного характеру у сфері медіадизайну з використанням сучасних мультимедійних технологій; підготовка фахівців нового типу, здатних швидко опановувати нові професійні виклики, поєднувати творчі та професійні здібності, творчо осмислювати національну спадщину та максимально володіти навичками використання передових цифрових технологій в галузі мультимедійного середовища. Процес навчання за ОП базується на регіональних мистецьких традиціях, практичні завдання відзначаються органічним зв'язком з новими медіа і збереженням традиційного мистецтва, паралельним пошуком якісно нових підходів до акцентування регіонального контексту, що сьогодні потребує регіон, а саме популяризація о. Хортиця, як туристичного об'єкту міста.

4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання

Придатність до працевлаштування	Фахівець підготовлений до роботи у видавництвах та редакціях ЗМІ, на телебаченні (моушен-дизайнер, дизайнер медіа (створення аудіо-, відео- та графічно-текстового контенту тощо); в установах і організаціях державної і приватної форми власності (адміністратор, модератор, контент-редактор інтернет-ресурсу тощо), в інтернет-виданнях, інформаційних агенціях, медійних відділах будь-якої організації. 3119 фахівець з видавничо-поліграфічного виробництва;
--	--

	1492 менеджер (управитель) у видавничій діяльності креативний менеджер (продюсер, спів продюсер); 2451.2 редактор художній; ілюстратор (комікси, манги, флеш-анімація); художник ігрової індустрії (створення персонажів для ігор); 8251 оператор електронного складання та верстання; Web-дизайнер (дизайн сайту); блогер (створення відео-контенту та його монетизація).
Подальше навчання	Можливість навчання за програмою другого (магістерського) рівня вищої освіти (НРК України – 7 рівень, FQ-EHEA – другий цикл, EQF-LLL – 7 рівень). Набуття додаткових кваліфікацій в системі післядипломної освіти.
5 – Викладання та оцінювання	
Викладання та навчання	Методика викладання базується на сучасних тенденціях, методах, медійних технологіях з високим рівнем інтерактивності для організації нового комунікаційного середовища. Практична робота з використанням апаратно-програмних засобів інформаційно-комунікаційних технологій та мультимедійними інструментами, необхідними для створення якісних медіа-продуктів. Навчання будується на основі комплексного поєднання теоретичної підготовки, практичної і самостійної творчої діяльності, що здійснюють функцію закріплення матеріалу у вигляді практичних вправ та самостійних завдань, а також в надбанні професійних компетентностей в створенні зовнішньої форми інформаційних продуктів. Практичні завдання розраховані на процес цілеспрямованого розвитку професійної майстерності майбутніх медіадизайнерів в області візуальної інтерпретації інформації. Самостійна робота передбачає виконання практичних завдань з метою закріплення теоретичних знань та практичних навичок. Для їх виконання плануються поточні та індивідуальні консультації студентів з викладачем. Використовуються особистісний та діяльнісний підходи в діалектичній єдності, що передбачають опору в навчальному процесі на особистісний розвиток студентів та їх самореалізацію. Компетентнісний підхід уможливорює розвиток компетентностей, необхідних майбутньому фахівцю для його успішної професійної діяльності. Завдяки індивідуально-диференціальному підходу забезпечується виявлення та розвиток професійно значущих якостей особистості студента. У

	навчальному процесі використовують такі методи: практичний, евристичний, пояснювально-ілюстративний, творчий, методи інтерактивного навчання.
Оцінювання	Поточний контроль – перевірка знань під час практичних та їх закріплення, тестування теоретичного матеріалу. Підсумковий контроль проводиться у вигляді семестрового перегляду практичних робіт. Письмові та усні екзамени для теоретичних дисциплін. Захист курсового проєкту, захист бакалаврської роботи за фахом. Оцінювання навчальних досягнень студентів здійснюється за: національною шкалою (відмінно, добре, задовільно, незадовільно); зараховано/не зараховано; 100-бальною шкалою та шкалою ЄКТС.
6 – Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі медіадизайну, що передбачає застосування певних теорій, методів, технологій дизайну з представлення візуальної інформації та характеризується комплексністю інноваційного проєктного підходу, високим рівнем інтерактивності та невизначеністю умов.
Загальні компетентності (ЗК)	1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. 2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. 3. Здатність спілкуватися іноземною мовою та використовувати її для своєї інноваційної роботи. 4. Здатність використовувати інформаційно-комунікаційні технології. 5. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 6. Здатність працювати в команді та брати відповідальність за певні напрямки професійної діяльності. 7. Здатність оцінювати та забезпечувати якість медійних продуктів та проєктів. 8. Здатність цінувати та поважати різноманітність та мультикультурність. 9. Здатність використовувати психологічні та етичні вимоги в процесі спілкування та при управлінні людьми. 10. Здатність прогнозувати вплив соціально-економічних рішень на підприємницьку діяльність. 11. 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. 12. 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.
Фахові компетентності (ФК)	1. Здатність застосовувати спеціалізовані знання, концептуальні методи та методики дизайну в інтерактивному середовищі. 2. Здатність створювати зовнішню форму інформаційних продуктів медіадизайну, застосовуючи композиційну побудову. 3. Здатність використовувати в професійній діяльності сучасні технічні засоби та інформаційно-комунікаційні технології для створення об'єктів медіадизайну. 4. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в медіадизайні. 5. Здатність до режисерського відбору, узагальнення та образного осмислення змістової форми художнього матеріалу, розробки сюжету, формування сценарію та його реалізації в інтерактивний простір. 6. Здатність проводити звукозаписи, застосовуючи весь спектр технічних можливостей комп'ютерних технологій. 7. Здатність візуалізувати об'єкти навколишнього середовища засобами рисунку, фотографії, ілюстрації, комп'ютерної графіки для вирішення завдань медіадизайну. 8. Здатність здійснювати проєктування за допомогою 2D та 3D-графіки для вирішення майбутнього об'єкту медіадизайну. 9. Здатність застосовувати навички ілюстрації та анімації для створення двомірних та тривимірних зображень. 10. Здатність здійснювати відеомонтаж та відеодизайн об'єктів медіадизайну. 11. Здатність використовувати закономірності візуального сприйняття шрифту, методи та прийоми типографіки для оформлення об'єктів медіадизайну. 12. Здатність до проєктування креативних елементів візуальних комунікацій.

	13. Здатність розробляти засоби візуальної комунікації Web-дизайну для інтерфейсів та інтернет-сайтів. 14. Здатність проводити інноваційну діяльність у галузі реклами та соціальних комунікацій. 15. Здатність застосовувати сучасні методики створення доповненої реальності для поєднання віртуального та реального в медіапроєктах. 16. Здатність до використання інтерактивних технологій в медіадизайні. 17. Здатність до розуміння значення кіномистецтва та мультиплікації в сучасному суспільстві, використання знань про їх специфіку для медіапроєктів. 18. Здатність використовувати моушн-дизайн для створення ілюзії руху або обертання в медіапроєктах. 19. Здатність володіти менеджментом в медіапроєктах для провадження в роботу творчої студії медіадизайну та інших форм дизайн-діяльності в галузі медіадизайну. 20. Здатність досягати успіху в професійній діяльності медіадизайнера, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів.
--	---

7 – Програмні результати навчання

1. Застосовувати набуті знання з гуманітарних, соціальних та економічних галузях науки і розуміти предметну область та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
2. 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.
3. Створювати та редагувати медіаконтент за допомогою комплексу інформаційно-технологічних знань, прийомів комп'ютерного мислення і моделювання процесів, об'єктів і систем, використовуючи сучасні проєктні технології.
4. Використовувати у професійній діяльності надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, історичний, творчий та екологічний досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.
5. Аналізувати історію стилів та сучасні тенденції в області дизайну для їх адаптації та використання в професійній діяльності медіадизайнера.
6. Застосовувати професійні знання та вміння з режисури та сценарної роботи відповідно до завдань з розробки мультимедійних проєктів.
7. Володіти практичними навичками звукорежисури з використанням новітніх звукових технологій та програм.
8. Використовувати навички відтворення форми графічними методами в практиці складання композиції і переробкою її в напрямку проєктування 2D та 3D.
9. Застосовувати навички ілюстрації та анімації для створення двовимірних та тривимірних зображень.

10. Виразити творчі концепції на мові образів та візуальних композицій.
11. Вибирати способи рішення завдань професійної діяльності відповідно до різних контекстів motion-дизайну.
12. Використовувати програми для фото та відеомонтажу, технології та методики відеодизайну для обробки візуальної інформації в сфері медіадизайну.
13. Використовувати шрифтові форми та типографіку для взаємодії тексту та зображення в медіадизайні.
14. Оцінювати об'єкт проектування, програмні продукти, матеріали та устаткування, технологічні процеси реалізації проєкту в контексті проєктного завдання, формувати нове середовище візуальних комунікацій.
15. Брати участь в концептуальній та художньо-технічній розробці дизайн-проєктів систем візуальної інформації, ідентифікації та комунікації.
16. Використовувати особливості розробки засобів візуальних комунікацій для інтерфейсів та інтернет-сайтів.
17. Створювати тривимірні зображення для різних видів мультимедіапродуктів
18. Використовувати практичні навички створення графіки анімаційного руху у motion-дизайні.
19. Використовувати навички публічного виступу, ведення дискусії та аргументації власних світоглядних цінностей та громадянської позиції з дотриманням правової культури.
20. Здійснювати пошук, наукові дослідження та інтерпретацію інформації для обґрунтування медіапроєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію.
21. Створювати бізнес-стратегії розвитку медіапроєктів та знаходити організаційно-управлінські рішення роботи в творчій студії медіадизайну, вміти працювати з клієнтом.
22. Аналізувати оцінювати гуманітарні, соціально-економічні та культурні наслідки нових явищ в науці, техніці і технології та використовувати їх в професійній сфері медіа дизайну.
23. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів медіадизайну.
24. Володіти основними методиками створення доповненої реальності, аналізувати концепції побудови інтерактивного середовища, виявляти основні проблеми і способи їх вирішення на технічному, художньому і комерційному рівні.
25. Застосовувати навички ефективного менеджменту в команді та управлінні командною креативністю.
26. Застосовувати спеціалізовані новітні концептуальні знання з візуальних комунікацій при плануванні професійної діяльності в цифрових медіа.
27. Застосовувати професійні навички використання технологічних та художніх основ екранного мистецтва та мультиплікації на практиці.
28. Розробляти та презентувати портфоліо медіадизайнера у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі.

8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми

Кадрове	Науково-педагогічний склад відповідає профілю і
----------------	---

забезпечення	напрямку дисциплін, що викладають. Окремі професійні дисципліни викладаються вузькими фахівцями сфери медіа.
Матеріально-технічне забезпечення	Матеріально-технічне забезпечення дозволяє повністю забезпечити освітній процес протягом всього циклу підготовки за освітньою програмою. Лекційні аудиторії з мультимедійним обладнанням. Фотостудія відповідно укомплектована сучасним обладнанням. Спеціалізовані аудиторії (обладнані мольбертами, з гіпсовим та натюрмортним фондом) для занять з рисунку. Комп'ютерні кабінети для використання інформаційних технологій в проектуванні медіаоб'єктів. Для практичних занять з дисциплін «Відеодизайн», «Відеомонтаж», «Звукорежисура» використовуються бази ТОВ
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Повне інформаційне та навчально-методичне забезпечення освітньо-професійної програми (бібліотечний фонд, електронна бібліотека, наочне забезпечення навчального процесу, необмежений доступ до мережі Інтернет)
9 – Академічна мобільність	
Національна кредитна мобільність	В межах України
Міжнародна кредитна мобільність	Договір про співробітництво із Закладом освіти «Білоруський державний педагогічний університет імені Максима Танка».

2. Перелік компонент освітньої програми та їх логічна послідовність

2.1. Перелік компонент ОП

Код або шифр н/д	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів ЄКТС	Форма підсумкового контролю
1	2	3	4
Обов'язкові компоненти ОП			
ОК 1	Історія української державності та культури	3	екзамен
ОК 2	Інформаційні технології, системи та ресурси	3	диф. залік
ОК 3	Українська мова (за професійним спрямуванням)	3	екзамен
ОК 4	Філософія	3	екзамен
ОК 5	Іноземна мова	6	екзамен
ОК 6	Авторське право	3	диф. залік
ОК 7	Культурологія	3	диф. залік

ОК 8	Методи наукових досліджень	3	диф. залік
ОК 9	Історія мистецтв	12	диф. заліки, екзамен
ОК 10	Історія дизайну та стилів	6	диф. заліки, екзамен
ОК 11	Рисунок	24	перегляд, екз. перегляд
ОК 12	Ілюстрація	18	екзамен
ОК 13	Композиція	6	перегляд, екз. перегляд
ОК 14	Шрифти і типографіка	6	диф. заліки
ОК 15	Режисура	6	диф. заліки
ОК 16	Візуальні комунікації	12	диф. заліки, курс. проєкт
ОК 17	Відеомонтаж	9	диф. заліки
ОК 18	Комп'ютерні технології	3	диф. залік
ОК 19	Анімація	9	екзамен
ОК 20	Звукорежисура	3	диф. залік
ОК 21	Відеодизайн	6	диф. заліки
ОК 22	Web-дизайн	6	диф. залік, курс. проєкт
ОК 23	3D-дизайн	6	екзамен
ОК 24	Зйомка середовища	3	диф. залік
ОК 25	Практика мистецька	3	диф. залік
ОК 26	Практика навчальна	3	диф. залік
ОК 27	Практика технологічна	3	диф. залік
ОК 28	Практика переддипломна	3	диф. залік
ОК 29	Бакалаврська робота	6	атестація
Загальний обсяг обов'язкових компонент:		180	
Вибіркові компоненти ОП			
ВБ 1.1	Відеожурналістика	4	диф. залік
ВБ 1.2	Робота кореспондента	4	диф. залік
ВБ 1.3	Рекламна фотографія	4	диф. залік
ВБ 1.4	Відеозйомка малих форм	4	диф. залік
ВБ 1.5	Відеозйомка з хромокеєм	4	диф. залік
ВБ 1.6	Методики озвучення відео	4	диф. залік
ВБ 1.7	Акторська майстерність озвучення	4	диф. залік
ВБ 1.8	Методика створення коміксу	4	диф. залік
ВБ 1.9	Програми 2D-анімації	4	диф. залік
ВБ 1.10	Сценарна робота	4	диф. залік
ВБ 1.11	Методика по кадрової фото-анімації	4	диф. залік
ВБ 1.12	Методика класичної 2D-анімації	4	диф. залік
ВБ 1.13	Класична анімація 2D-персонажу	4	диф. залік
ВБ 1.14	Дизайн web-ресурсів	4	диф. залік
ВБ 1.15	Дизайн логотипу	4	диф. залік
ВБ 1.16	Дизайн motion-інфографіки	4	диф. залік
ВБ 1.17	Історія мультиплікації	4	диф. залік
ВБ 1.18	Типографіка у motion-дизайні	4	диф. залік
ВБ 1.19	Графіка у motion-дизайні	4	диф. залік
ВБ 1.20	Реклама і соціальні комунікації	4	диф. залік
ВБ 1.21	Методика створення рекламного ролика	4	диф. залік

ВБ 1.22	Методика створення музичного кліпу	4	диф. залік
ВБ 1.23	Методика створення доповненої реальності	4	диф. залік
ВБ 1.24	Візуальні комунікації доповненої реальності	4	диф. залік
ВБ 1.25	Анімація доповненої реальності	4	диф. залік
ВБ 1.26	Інтерактивні медіа	4	диф. залік
ВБ 1.27	Історія кіноіндустрії	4	диф. залік
ВБ 1.28	Програми 3D-анімації	4	диф. залік
ВБ 1.29	Методика створення класичної 3D-анімації	4	диф. залік
ВБ 1.30	Розробка 3D-персонажу	4	диф. залік
ВБ 1.31	Проектна 3D-графіка	4	диф. залік
ВБ 1.32	Web-дизайн рекламного контенту	4	диф. залік
ВБ 1.33	Дизайн друкованих ЗМІ	4	диф. залік
ВБ 1.34	Зовнішня реклама	4	диф. залік
ВБ 1.35	Розкадровка сюжету	3	диф. залік
ВБ 1.36	Робота з титрами	3	диф. залік
ВБ 1.37	Студійна фотозйомка	3	диф. залік
ВБ 1.38	Менеджмент творчої студії медіадизайну	3	диф. залік
ВБ 1.39	Менеджмент кліпмейкерства	3	диф. залік
ВБ 1.40	Режисура студійної програми	3	диф. залік
ВБ 1.41	Режисерська робота кліпмейкера	3	диф. залік
ВБ 1.42	Менеджмент командної роботи	3	диф. залік
ВБ 1.43	Менеджмент роботи з клієнтом	3	диф. залік
ВБ 1.44	Портфоліо motion-дизайнера	3	диф. залік
Загальний обсяг вибірових компонент		60	
ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ		240	

2.2. Структурно-логічна схема ОП

Компоненти	Семестри							
	1 сем.	2 сем.	3 сем.	4 сем.	5 сем.	6 сем.	7 сем.	8 сем.
ОК 1	екзамен							
ОК 2	диф. залік							
ОК 3		екзамен						
ОК 4			екзамен					
ОК 5						екзамен		
ОК 6								диф. залік
ОК 7				диф. залік				
ОК 8								залік
ОК 9	диф. залік	диф. залік	диф. залік	екзамен				
ОК 10			диф. залік	екзамен				
ОК 11	диф. залік	диф. залік	диф. залік	екзамен. перегляд				
ОК 12	диф. залік	диф. залік	екзамен. перегляд					

ОК 13	диф. залік	екзамен. перегляд						
ОК 14	диф. залік							
ОК 15		диф. залік						
ОК 16			диф. залік	диф. залік, проєкт				
ОК 17			диф. залік	диф. залік				
ОК 18						диф. залік		
ОК 19						екзамен		
ОК 20						диф. залік		
ОК 21						диф.залік		
ОК 22						диф. залік, проєкт		
ОК 23						екзамен		
ОК 24			диф. залік					
ОК 25		диф. залік						
ОК 26				диф. залік				
ОК 27						диф. залік		
ОК 28								диф. залік
ОК 29								атестац.
ВБ 1.1					диф. залік			
ВБ 1.2					диф. залік			
ВБ 1.3					диф. залік			
ВБ 1.4					диф. залік			
ВБ 1.5					диф. залік			
ВБ 1.6					диф. залік			
ВБ 1.7					диф. залік			
ВБ 1.8					диф. залік			
ВБ 1.9					диф. залік			
ВБ 1.10					диф. залік			

[illegible]

ВБ 1.34							диф. залік	
ВБ 1.35					диф. залік			
ВБ 1.36					диф. залік			
ВБ 1.37					диф. залік			
ВБ 1.38					диф. залік			
ВБ 1.39					диф. залік			
ВБ 1.40							диф.залік	
ВБ 1.41							диф.залік	
ВБ 1.42							диф.залік	
ВБ 1.43							диф.залік	
ВБ 1.44							диф.залік	

3. Форми атестації здобувачів вищої освіти

Форми атестації здобувачів вищої освіти	Атестація здійснюється у формі публічного захисту бакалаврської (кваліфікаційної) роботи.
Вимоги до кваліфікаційної роботи	Бакалаврська робота передбачає розробку медіатвору за визначеною тематикою, що характеризується комплексністю, інноваційністю та технологічністю із застосуванням певних методів та етапів проєктування в галузі дизайну. Бакалаврська робота має бути перевірена на плагіат. Бакалаврська робота має бути оприлюднена на офіційному сайті академії, або у репозитарії академії
Атестація завершується видачею документа про вищу освіту встановленого зразка про присудження першого (бакалаврського) ступеня освіти із присвоєнням кваліфікації бакалавра дизайну. Атестація здійснюється відкрито і публічно.	

[illegible]

**6. Анотації навчальних дисциплін
за навчальним планом підготовки бакалавра за освітньо-професійною
програмою «Медіадизайн» зі спеціальності 022 Дизайн**

6.1. ЦИКЛ ЗАГАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ

6.1.1. Нормативні навчальні дисципліни

**ЗП 1.1.01 Історія української державності та культури (90 год.,
3 кредити ЄКТС)**

Мета дисципліни:

- сформувати у студентів систему наукових знань з історії виникнення і розвитку суспільства на території України.
- *Завдання дисципліни:*
- формування у студентів навичок роботи з навчальною історичною літературою, історичними документами, історичними картами та репродукціями картин;
- ознайомити студентів з основними методологічними підходами до аналізу історичних та культурних явищ;
- вивчення історії України та історії української культури з позицій цивілізаційного підходу до аналізу історичних явищ;
- засвоєння студентами хронології та змісту основних історичних подій в Україні;
- ознайомлення студентів з основними теоріями та концепціями, які мають місце в історичній науці, щодо трактування певних подій та оцінки окремих діячів в історії України;
- формування у студентів основ історичного мислення та наукового світогляду;
- засвоєння студентами хронології та змісту основних етапів розвитку вітчизняної культури в контексті світової культури;
- ознайомлення студентів з досягненнями вітчизняної культури;
- підвищення рівня політичної, правової та загальної культури студентів, зокрема усвідомлення ними переваг ринкової економіки, політичного та культурного плюралізму, парламентської демократії та правового закону, і неприйняття будь-яких форм тоталітаризму;
- формування у студентів національної свідомості, патріотизму, активної громадянської позиції, непримиримого ставлення до противників української державності.

Результати від засвоєння дисципліни.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними компетенціями:

Знати:

- основні історичні поняття та терміни;
- загальні закономірності виникнення і розвитку цивілізації на території України;
- хронологію та зміст основних історичних подій в Україні;
- основні етапи формування українського народу;

- основні етапи розвитку української державності та права;
- визначення сутності культури, її структуру, закономірності функціонування; основні поняття та терміни;
- характер, особливості української культури на різних етапах її еволюції від первісного ладу до початку ХХІ століття;
- видатних політичних, державних, військових та культурних діячів України;
- політичні, економічні та культурні зв'язки українців з іншими народами;
- переваги ринкової економіки та парламентської демократії;
- етапи розбудови сучасної української держави;
- здобутки та втрати української спільноти в процесі історичного розвитку.

Уміти:

- використовувати понятійно-категоріальний апарат;
- аналізувати тексти історичних документів;
- працювати з історичними картами;
- орієнтуватися в хронології історії України;
- аналізувати та систематизувати фактичний матеріал;
- знаходити причинно-наслідкові зв'язки історичних подій;
- робити порівняльний аналіз історичних та культурних явищ;
- складати логічно обґрунтовані відповіді на поставлені питання;
- робити висновки й узагальнення;
- знаходити самостійно історичну інформацію за темою;
- складати конспект, тези, готувати реферат;
- оцінювати події та діяльність людей в історичному процесі з позиції загальнолюдських цінностей та інтересів національної держави;
- визначати суттєві особливості, відрізняти художні явища різних епох української культури;
- застосовувати історичні знання у дискусіях.

ЗП 1.1.02 Інформаційні технології, системи та ресурси (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета курсу – підготовка теоретичної і практичної бази для подальшого поглибленого вивчення комп'ютерної графіки, освоєння та використання її технічних можливостей у професійній діяльності та оволодіння її виражальними засобами задля самостійного втілення творчих задач.

Завдання дисципліни:

Основним завданням вивчення навчальної дисципліни є засвоєння студентами роботи у різних програмах за їх призначенням для реалізації створення об'єкта дизайну та проєктної графіки засобами комп'ютерних технологій.

Поетапно вивчаються офісні програми, робота в локальній мережі закладу вищої освіти; графічні редактори векторної та растрової графіки, 3D графіки; робота в світовій мережі Інтернет; сервісні програми користувача; медійні програми та ресурси.

В результаті вивчення дисципліни студент повинен *знати*:

- визначення спеціальних термінів з дисципліни;
- основи професійної етики в інформаційному середовищі;
- особливості цифрового уявлення інформації в сфері культури;
- призначення і основні можливості програмного забезпечення для редагування графічних форматів;
- методи створення об'єктів комп'ютерної графіки та їх перетворення;
- загальну послідовність роботи з прикладним програмним забезпеченням;
- оволодіти стійкими навичками користування прикладним програмним забезпеченням;
- прагнути до самостійного формулювання та вирішення творчих задач;
- використовувати набуті знання для подальшого поглибленого опанування комп'ютерними технологіями.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:

- знати основні принципи роботи на комп'ютері;
- знати, яким чином створюється текстові та розрахункові документи, які програми для цього можна використовувати;
- знати різницю між растровою та векторною графікою та які програми слід використовувати для окремих випадків вирішення творчих завдань;
- знати сучасні сервісні програми, що пропонує світова мережа Інтернет, вміти їх використовувати у своїй роботі;
- знати різницю медійних програм, вміти їх використовувати в своїй роботі;
- вміти використовувати локальну мережу закладу;
- вміти використовувати загальні знання про роботу на комп'ютері та застосовувати їх у вивченні нових програм;
- вміти створювати текстові та обрахункові документи, використовуючи комп'ютерні технології;
- вміти використовувати різні сервісні служби та клієнтські програми, що пропонує світова мережа Інтернет;
- вміти обробляти растрові та векторні зображення, аудіо та відео для створення контенту в світовій мережі Інтернет;
- вміти публікувати медійні проєкти на ресурсах, вести їх підтримку.

ЗП 1.1.03 Українська мова (за професійним спрямуванням) (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета дисципліни: спрямувати студентів на вдосконалення мовно-стилістичних знань, сприяти виробленню навичок культури професійного мовлення й оволодіння нормами літературної мови, ознайомленню з науковими основами орфографії та пунктуації, підвищенню рівня грамотності, виробленню навичок опрацьовувати ділові папери і використовувати засоби професійного спілкування.

Завдання дисципліни:

- вироблення навичок правильного усного й писемного мовлення;

- вдосконалення мовно-стилістичних знань;
 - прищеплення уміння ясно і точно висловлювати думки, правильно вимовляти слова, вживати нормативні наголоси, здійснювати професійне спілкування;
 - ознайомлення з принципами і засобами ділового та професійного мовлення;
 - оволодіння основами ведення службової документації;
 - опрацювання основних зразків ділових паперів.
- У результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними компетенціями.

Студенти повинні знати:

1. Принципи і засоби ділового мовлення.
2. Основи ведення ділової документації українською мовою.
3. Особливості української мови як державної, її комунікативно-соціальні функції.
4. Специфіку функціональних стилів сучасної української літературної мови.
5. Основні принципи професійного спілкування українською мовою.
6. Основи термінології діловодства.

Студенти повинні вміти:

1. Використовувати українську мову в діловому спілкуванні згідно з вимогами стандартів української літературної мови.
2. Володіти навичками культури мовлення і нормами української літературної мови.
3. Ясно і точно висловлювати думки.
4. Правильно вимовляти слова, уживати нормативні наголоси.
5. Володіти принципами і засобами професійного спілкування.
6. Використовуючи засоби службово-ділового мовлення, підготувати належно оформлені основні зразки ділових паперів.
7. Використовувати отриману інформацію для забезпечення службово-ділового спілкування з прикладною метою.

ЗП 1.1.04 Філософія (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчальної дисципліни: через формування спеціально- та загально-предметних компетенцій сприяти розвитку та удосконаленню ключових компетенцій, а саме:

- надати теоретичні основи розуміння сучасних філософсько-антропологічних та етичних проблем, розвинути здатність до морального судження; створити світоглядні запобіжники етичному скептицизму та релятивізму;
- сприяти розвитку аналітичного мислення та загальної ерудиції;
- надання знань з філософії як сукупності поглядів на світ в цілому та ставлення людини до цього світу, в розумінні онтологічних, гносеологічних, аксіологічних, соціальних проблем буття;
- досягнення розуміння студентами філософії як теоретичної основи людського світобачення та сприяння опануванню ними досягнень класичної і

сучасної філософії;

– засвоєння специфіки філософського осягнення дійсності та формування достатнього рівня світоглядно-методологічної культури студентів.

Завдання дисципліни:

– забезпечити цілісне викладення основних проблем філософії на рівні об'єктивного, ідеологічно незаангажованого сучасного підходу до всієї їхньої сукупності;

– ознайомити студентів із наявними філософськими концепціями, які розкривають плюралізм філософського мислення, що забезпечує можливість їх альтернативного сприйняття;

– сприяння гуманізації освіти через засвоєння досягнень сучасної філософії, інформації про світ в цілому і ставлення людини до цього світу;

– вивчення комплексу принципів пізнання як загального методу пізнавальної діяльності;

– розвиток здібностей до логічного мислення, самостійного аналізу складних явищ суспільного життя, уміння пов'язувати загально-філософські проблеми з розв'язанням завдань сучасної соціальної практики.

У рамках компетентнісного підходу конкретні *завдання* навчальної дисципліни «Філософія» розподіляються таким чином:

1. *Теоретичні спеціальнопредметні* компетенції: знати, розуміти і вміти використовувати базову філософську термінологію та відповідні знання з онтології, епістемології, історії української філософії, філософської антропології та етики; знати і вміти використовувати базову інформацію про різні концептуальні та методологічні підходи до аналізу та розв'язання сучасних етичних проблем; знати і вміти використовувати базову інформацію про історичні етапи та особливості розвитку української філософії та її вплив на українську культуру.

2. *Практичні спеціальнопредметні* компетенції: вміти читати, розуміти та тлумачити вибрані філософські тексти.

3. *Теоретичні загальнопредметні* компетенції: розуміти зміст сучасних філософських дискусій про структуру реальності, проблему істини та духовно-практичні проблеми європейської цивілізації; вміти виділяти в них непродуктивні стереотипні підходи, міфологеми та ідеологеми.

4. *Практичні загальнопредметні* компетенції: вміти аналізувати поточну інформацію про стан етичних та інших екзистенційних проблем; вміти формувати та аргументувати власне судження щодо них.

5. *Теоретичні надпредметні* компетенції: здійснювати рефлексію щодо комплексу власних світоглядних цінностей; сформувати світоглядні запобіжники етичному скептицизму та релятивізму; розвивати аналітичне мислення та загальну ерудицію.

6. *Практичні надпредметні* компетенції: вміти визначити і аргументувати свою громадянську позицію щодо вирішення нагальних для України етичних проблем толерантності, гендерної політики, проблем соціальної справедливості, проблем міжкультурного діалогу, проблем технологізації гуманітарних сфер української культури та інших викликів сучасності, що набули загально-філософського значення.

ЗП 1.1.05 Іноземна мова (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Метою дисципліни «Іноземна мова (за професійним спрямуванням)» є:

- формування вмінь та навичок спілкування на іноземній мові у побутовій, соціально-культурній та професійній сферах життя;
- читання оригінальної літератури за фахом для отримання необхідної інформації.

Завдання навчальної дисципліни:

- вивчити теоретичний матеріал у обсязі, визначеному програмою;
- забезпечити засвоєння студентами необхідної кількості нових слів і словосполучень;
- удосконалювати вміння будувати речення і складати відповіді у вигляді зв'язного тексту;
- навчити робити усні і письмові повідомлення на задану тему;
- розвивати навички спілкування іноземною мовою у побутовій, соціально-культурній та професійній сферах життя.

У результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:

- знати звуки та звукоутворення англійської мови;
- знати правила читання голосних звуків;
- знати ритм англійської мови;
- знати рід та число іменників;
- вміти ставити всі види питань;
- вміти утворювати множину іменників;
- знати значення та синтаксичні функції дієслова;
- знати модальні дієслова;
- знати невизначений та визначений артикль;
- знати теперішній, майбутній та минулий часи груп Indefinite, Continuous, Perfect;
- знати лексику до зазначених тем;
- використовувати дієслова з груп Indefinite, Continuous, Perfect в усній та писемній мові;
- писати нові слова;
- будувати речення граматично правильно, базуючись на знаннях граматики;
- робити письмові та усні повідомлення за темами, висловлювати свою точку зору.

ЗП 1.1.06 Авторське право (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета дисципліни: усвідомлення та досягнення всебічного глибокого розуміння здобувачами вищої освіти природи і суті норм авторського права та суміжні права, патентне право, право на засоби індивідуалізації учасників цивільного обігу, товарів та послуг, способи і форми їх захисту, а також формування у них відповідних професійних компетенцій щодо правильного застосування отриманих знань та правових норм при вирішенні конкретних

завдань та підготовка до практичної діяльності висококваліфікованих спеціалістів із всебічним знанням права інтелектуальної власності.

Завдання дисципліни:

- знання законодавчих актів; поваги до законів, їх додержання та застосування в практичній діяльності;
- формування у студентів спеціальних знань щодо загальних положень права інтелектуальної власності, її видів та змісту;
- надання студентам необхідних знань про авторський право, патентуванні і консалтинг в мистецтві;
- поняття об'єктів і суб'єктів права інтелектуальної власності, підстав виникнення, умов і порядку використання її результатів, правового регулювання з урахуванням положень міжнародно-правового захисту;
- взаємозв'язок прав і свобод людини і громадянина і конституційних прав на творчість і доступ до культурних цінностей в правовій державі;
- студентам необхідно розуміти роль норм галузей законодавства в правовому суспільстві, знати основи сучасних міжнародних відносин в області авторських прав.
- формування системи науково-теоретичних та практичних знань з права інтелектуальної власності,
- визначення та розкриття змісту понять, категорій та інститутів права інтелектуальної власності,
- набуття досвіду науково-дослідної роботи в галузі права інтелектуальної власності.

У результаті вивчення дисципліни студенти повинні отримати *компетенції*.

Знати:

- стан основних проблем науки авторського права;
- поняття, предмет та метод авторського права;
- джерела авторського права;
- види права інтелектуальної власності;
- договори щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності;
- форми та способи захисту авторського права.

Вміти:

- використовувати дані науки авторського права для вирішення професійних завдань;
- орієнтуватися в системі цивільного законодавства та у судовій практиці щодо захисту авторського права;
- тлумачити чинне цивільне законодавство;
- правильно застосовувати норми авторського права;
- складати договори, позовні заяви та інші документи у сфері правової охорони авторського права.

Зміст дисципліни:

1. Інтелектуальна власність в сучасній культурі: поняття, значення, особливості.
2. Інтелектуальна власність як результат творчої діяльності.
3. Авторське право в сучасній системі права.

4. Авторське право на результати творчої діяльності.
5. Міжнародні угоди про авторське право.
6. Авторське право в міжнародних відносинах.
7. Об'єкти авторського права і їх класифікація.
8. Об'єкти авторського права в мистецтві.
9. Використання об'єктів авторського права.
10. Суб'єкти авторського права і їх класифікація.
11. Права і обов'язки суб'єктів авторського права.
11. Вміст авторського права.
12. Суміжні права, їх суб'єктний і об'єктний склад і особливості суміжного права.
13. Правова охорона і захист авторських прав.
14. Основні правопорушення в області авторського права.

6.2. Цикл професійної підготовки

6.2.1. Нормативні навчальні дисципліни

ПП 2.1.01 Культурологія (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчальної дисципліни: через формування спеціально- та загально-предметних компетенцій сприяти розвитку та удосконаленню ключових компетенцій, а саме:

- сприяння розвитку аналітичного мислення та загальної ерудиції;
- формування чіткого уявлення про специфіку культури як комплексу характерних матеріальних, духовних, інтелектуальних та емоційних рис суспільства, що включає в себе не лише різні мистецтва, а й спосіб життя, основні правила людського буття, системи цінностей;
- забезпечення теоретичних основ розуміння людино-творчого призначення культури як визначального чинника формування людини;
- засвоєння знань про структуру культури, методологію її дослідження та закономірності її розвитку;
- створення умов для визначення та послідовного аргументування власної позиції щодо проблем толерантності та міжкультурного діалогу.

У рамках компетентнісного підходу конкретні *завдання* культурології як навчальної дисципліни розподіляються таким чином:

1. Теоретичні спеціальнопредметні компетенції: знати і вміти використовувати для аналізу інформації термінологію та відповідні знання з історії, теорії, соціології та філософії культури; знати і вміти використовувати базову інформацію про різні концептуальні та методологічні підходи до аналізу культури; знати і вміти використовувати базову інформацію про різні типи культури та етапи розвитку європейської культури; опанувати основи семіотичного підходу до аналізу культури; знати змісти міжнародних та державних законодавчих актів, що регулюють діяльність у сфері культури.

2. Практичні спеціальнопредметні компетенції: вміти читати, розуміти та тлумачити вибрані культурологічні тексти; аналізувати відповідні аудіо- та відеоматеріали, використовуючи семіотичний підхід до аналізу культури.

3. Теоретичні загальнопредметні компетенції: знати теоретичні засновки аналізу культури як інтегрального виміру людського буття, зокрема, особливої – знаково-символічної – проекції буття соціального; розуміти зміст сучасних дискусій про стан світової та української культури; вміти виділяти в них непродуктивні стереотипні підходи, міфологеми та ідеологеми; узагальнити знання з історії та теорії художньої культури.

4. Практичні загальнопредметні компетенції: вміти інтерпретувати та використовувати знаково-символічні коди української культури, знаково-символічні коди світових релігій; вміти проаналізувати поточну інформацію про стан сучасних соціокультурних проблем.

5. Теоретичні надпредметні компетенції: здійснювати рефлексію щодо комплексу власних світоглядних цінностей; сформувати світоглядні запобіжники етичному скептицизму та релятивізму; розвивати загальну ерудицію та художній смак.

6. Практичні надпредметні компетенції: вміти визначати й аргументувати свою громадянську позицію щодо вирішення нагальних для України соціально-культурних проблем, проблем міжкультурного та міжрелігійного діалогу, проблем технологізації гуманітарних сфер української культури.

ПП 2.1.02 Методи наукових досліджень (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета дисципліни – дати майбутнім фахівцям систематизоване уявлення про теоретичне і практичне підґрунтя для ефективного проведення наукових досліджень в галузі дизайну, ознайомити студентів із методологією і методами дослідження, інформаційним забезпеченням науково-дослідної роботи, основними вимогами щодо оформлення наукових результатів, ввести елементи наукової творчості у професійно орієнтовані дисципліни, сформувати наукову культуру студентів.

Завдання дисципліни – навчити майбутніх дизайнерів обґрунтовувати актуальність обраної теми дослідження, обирати оптимальні шляхи досягнення мети і розв'язання поставлених у роботі завдань, визначати об'єкт і предмет дослідження, аналізувати науково-методичну літературу, літературно і технічно оформлювати наукові результати, визначати їх практичну значущість і наукову новизну.

Предмет навчальної дисципліни включає вивчення теоретико-методологічного підґрунтя і експериментальних досліджень з метою здійснення науково-дослідницької діяльності у сфері графічного дизайну.

Студент повинен *знати*:

- теорію наукових досліджень, зокрема критерії науковості знань, види та форми наукових досліджень;
- організаційну структуру науки;
- особливості організації науково-дослідницької діяльності студентів;
- структуру і логіку наукового дослідження;
- загальну методологію наукової творчості;
- методи пошуку і обробки наукової інформації;

- загальні вимоги щодо підготовки, оформлення і захисту курсових (дипломних) робіт;
 - форми наукової комунікації.
- Студент повинен *уміти*:
- здійснювати постановку наукових завдань в мистецтвознавчій галузі та визначати методи їх розв'язання;
 - володіти методами і технологіями організації науково-дослідницької діяльності;
 - проводити теоретичні і експериментальні дослідження у сфері графічного дизайну;
 - здійснювати науково-теоретичний і експериментальний аналіз досліджуваного матеріалу; робити наукові узагальнення та висновки;
 - переводити наукові знання у площину практичного використання.

ПП 2.1.03 Історія мистецтв (360 год., 12 кредитів ЄКТС)

Метою курсу є засвоєння студентами необхідного обсягу знань, пов'язаних з історичним розвитком мистецтва в руслі різних культурних традицій у контексті найбільш значних в історії людства цивілізацій, що супроводжується розглядом особливостей історичних стилів образотворчих видів мистецтва і архітектури та аналізом світоглядних і філософських основ художньої творчості. Орієнтування студентів на подальше самостійне вивчення історії мистецтв і творче втілення отриманих знань в професійній діяльності.

Завдання курсу полягає в тому, щоб навчити студентів:

- створювати цілісне уявлення про роль мистецтва в культурно-історичному процесі;
- опановувати системою знань про найважливіші закономірності зміни культурно-історичних епох, розвиток стилів і напрямів в мистецтві;
- пов'язувати розвиток світового мистецтва з визначальними подіями в історії тієї чи іншої країни;
- аналізувати стильові ознаки творів мистецтва і архітектури;
- визначати жанрову належність творів мистецтва, розпізнавати художні техніки;
- опанувати вміннями аналізувати художні явища світового мистецтва;
- володіти мистецтвознавчою термінологією.

У процесі вивчення дисципліни «Історія мистецтва» студенти отримують загальні уявлення про етапи розвитку зарубіжного та вітчизняного образотворчого мистецтва в різні історичні епохи, знайомляться з широким рядом образотворчих джерел, беруть участь в роботі семінарів. Програмою курсу передбачено самостійне опрацювання літератури, відвідування музеїв і виставок, тимчасових художніх експозицій. Підсумком освоєння навчального матеріалу являється іспит, який проводиться в кінці останнього семестру навчання.

В результаті вивчення дисципліни студент повинен *знати*:

- основні культурологічні поняття історії світової культури, особливості кожної культурно-історичної епохи, їх спільні та відмінні риси, основні здобутки історії культури кожної культурно-історичної епохи;

– основні етапи розвитку світового мистецтва, великі історичні стилі та основні напрямки в мистецтві.

Студент повинен *вміти*:

– здійснювати класичний мистецтвознавчий аналіз;
– встановлювати стилістичні та жанрові особливості окремого твору образотворчого мистецтва.

ПП 2.1.04 Історія дизайну та стилів (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Мета курсу: засвоєння студентами обсягу знань, пов'язаних із становленням дизайну як специфічної сфери професійної художньої діяльності та вивчення основних ознак різних стилів архітектури і дизайну; розвинення розуміння зародження, розвитку та занепаду художнього стилю; відокремлення ознак різних стилів; вивчення стилів дизайну як засобів естетичного освоєння світу людиною.

Завдання курсу:

– дослідження закономірностей розвитку дизайну на історичних та археологічних матеріалах;
– аналіз основних етапів становлення дизайну;
– вивчення провідних мистецьких стилів та художніх течій;
– вивчення творчої спадщини відомих дизайнерів;
– вивчення основних художніх напрямків сучасного дизайну.

Дисципліна «Історія дизайну та стилів» висвітлює теоретичні питання утворення та розвитку образотворчих стилів, художніх течій, виникнення та розвитку дизайнерської думки, сучасних стилів у галузі дизайну. Запропонована дисципліна дозволить освоїти дизайн як напрям практичної естетики; навчить розрізняти види мистецьких стилів, відчувати тонкощі різних течій та шкіл у творах мистецтва; допоможе опанувати та свідомо використовувати образотворчі стилі у дизайн-роботі та творчості.

У результаті освоєння курсу студент повинен бути підготовленим до основних проблемних аспектів аналізу творів мистецтва, розрізняти мистецькі течії та стилі, вирішувати дизайнерські завдання з точки зору естетики та практичного використання особливостей стилів.

Загальна мета конкретизується в основних *завданнях*:

– познайомитися з історією та теорією стилів;
– познайомитися з теоретичними основами зародження, розвитку та занепаду мистецького стилю;
– познайомитися з мистецтвом Стародавнього Світу, європейськими художніми стилями Нового часу;
– виявити специфіку графічної мови, стильових змін у мистецтві української графіки;
– познайомитися зі стилістичними течіями та напрямками в українській графіці 1910-х – початку 1920-х років;
– відстежити розвиток української графіки за часи панування методу соціалістичного реалізму та в пострадянську добу;

У результаті вивчення курсу студенти повинні *знати*:

- сутність та характерні ознаки різних образотворчих, архітектурних та дизайн-стилів, їх роль у людському житті;
- основні художні стилі, напрями, течії, школи;
- історію виникнення та розвитку дизайну;
- види дизайну, їх характеристики;
- сучасні матеріали та технології, що використовуються у дизайні.

В результаті вивчення курсу студенти повинні *вміти*:

- орієнтуватись у стилях, напрямках, школах та течіях дизайну;
- визначати відмінності стилістичних течій та напрямів у світовому мистецтві, аналізувати твори провідних майстрів;
- досліджувати динаміку художнього розвитку світового мистецтва у контексті соціально світоглядних та мистецьких подій;
- надавати характеристику основних стилів, стилістичних напрямів у світовому образотворчому мистецтві з точки зору пластичної мови;
- окреслювати специфіку розвитку української культури, образотворчого мистецтва, зокрема особливості взаємодії загальнокультурного процесу і окремих видів мистецтва в різні періоди розвитку;
- аналізувати особливості засобів художньої мови, специфіку розвитку світового мистецтва, знакові твори провідних майстрів;
- використовувати знання з теорії стилів світового мистецтва при оцінці подій, явищ, особистостей художнього та дизайнерського процесу;
- добирати, зіставляти й аналізувати історичні факти, мистецькі явища, художні події, твори та постаті, критично їх оцінювати, робити теоретичні висновки, використовуючи всі наявні ресурси інформації (бібліотечні та архівні фонди, музейні експозиції, виставки, мережу Інтернету тощо);
- знаходити й критично аналізувати потрібну інформацію з минулої та сучасної теорії світового мистецтва, застосовувати набуті знання для власної мистецько-дизайнерської творчості;
- на основі прийомів аналізу та критики формулювати власні висновки щодо взаємодії форм та змісту різних культур, про зміну стилів та стилістичних напрямів у мистецтві;
- грамотно застосовуючи мистецтвознавчу термінологію, характеризувати нові підходи у мистецтві XX-XXI століть;
- встановлювати характерні відмінності, притаманні графічному мистецтву українського народу від давнини до кінця XIX століття;
- виявляти і практично застосовувати стильові властивості таких мистецьких течій як модерн і символізм;
- практично визначати властивості графічної мови, притаманні кожній із загальноєвропейських мистецьких течій; застосовувати знання щодо можливостей поєднання різних стилістичних напрямів у творчості майстрів українського графічного мистецтва 1910-х років;
- застосовувати знання щодо виявлення основних напрямів розвитку української книжкової та журнальної графіки 1910-х – початку 1920-х років;
- враховувати знання щодо становлення нової графічної школи України
- на перехресті традицій і авангарду; вміти аналізувати роль Київського

інституту пластичних мистецтв для розвитку художньо-промислового мистецтва;

- аналізувати графіку XX-XXI століть.

ПП 2.1.05 Рисунок (720 год., 24 кредити ЄКТС)

Мета дисципліни: свідомо аналізувати та переконливо відтворювати форми у просторі, користуючись лінійно-конструктивною побудовою, класичною перспективою, принципом класичного світлотіньового і тонального рішення рисунку.

Завдання дисципліни:

- теоретична підготовка студентів до професійного відтворення форми: від простої геометричної до складної – побудови фігури;
- практичне відтворення простої та складної форми, використовуючи закони перспективи;
- застосовування різних графічних засобів та технік для використання за фахом.

Методи роботи над рисунком з натури:

- метод схематизації (орієнтування по координатам, умовне узагальнення об'ємної форми, застосування допоміжних побудов);
- метод порівнянь (зіставлення пропорцій, вивчення законів світлотіні, прийом співвідношень);
- метод конструктивно-просторового аналізу форми;
- метод образного узагальнення;
- метод образного аналізу (визначення суттєвих типових рис та явищ оточуючої дійсності та відображення їх в конкретно-чуттєвій формі).

В результаті вивчення дисципліни «Рисунок та пластична анатомія» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Мати уяву:

- про основні теоретичні положення реалістичного рисунка (пропорції, масштаб, тон і світлотіньові відношення);
- про використання пластичної анатомії в художній практиці.

Знати:

- закономірності лінійної та повітряної перспективи, властивості перспективного зображення;
- методичну послідовність виконання рисунку з натури;
- закономірності розміщення світлотіні на будь-якій складній формі;
- зв'язок будови людини з його функцією;
- основні сучасні матеріали для рисунку, їх характеристики.

Уміти:

- застосовувати знання з перспективи, лінійно-конструктивної побудови форми, пластичної анатомії в художній практиці;
- композиційно розташовувати зображення форми в площині аркуша;
- засобами лінійної побудови та перспективи передавати ракурс та конструкцію форми;

- за допомогою зорових вимірювань будувати пропорційні співвідношення форми та окремих її частин до цілого;
- уміти визначати зовнішню пластичну форму, рухи тіла і форми, що виникають від цієї зміни і положення тіла в просторі;
- будувати пропорційні співвідношення голови, звертаючи увагу на конструктивні особливості моделі;
- моделювати об'ємну форму й окремі деталі, максимально наближуючись до індивідуалізації моделі;
- за допомогою ліній, тону та градацій світлотіні будувати об'ємну форму, вирішуючи конструктивні та об'ємно-просторові характеристики моделі;
- моделювати об'ємну форму і окремі деталі фігури, голови, кінцівок підпорядковуючи їх загальному художньо-пластичному рішенням рисунка;
- використовувати різні графічні матеріали (олівець, вугілля, сангіну, сепію тощо) для передачі матеріальності і фактури моделі.

Перелічені програмні вимоги повинні забезпечити суму знань та умінь з рисунку, які необхідні для професійної роботи в галузі медіадизайну.

ПП 2.1.06 Ілюстрація (540 год., 18 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування теоретичних знань та вмінь з графічної ілюстрації в галузі медіадизайну та отримання навичок практичної роботи в сучасних графічних редакторах з 2D та 3D графіки.

Завдання дисципліни:

- дослідження понять: зображення, рисунок, ілюстрація;
- вивчення базових принципів створення графічних зображень (лінія, тон, об'єм, колір);
- використання різних технік в графіці;
- вивчення основних принципів роботи з журнальною ілюстрацією;
- ознайомлення з комерційною ілюстрацією як з візуальною складовою фірмового стилю;
- основні алгоритми побудови графічних об'єктів для розробки візуального контенту медіадизайну.

В результаті вивчення дисципліни «Ілюстрація та анімація» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Знати:

- методи створення зображень та персонажів;
- призначення, можливості та галузі застосування комп'ютерних програм для роботи з ілюстрацією;
- основні характеристики графічних пристроїв;
- структуру файлів основних графічних форматів;
- алгоритмічні основи комп'ютерної графіки.

Уміти:

- створювати яскраві та оригінальні зображення і персонажі;
- вірно вибирати формат збереження графічної інформації;
- уміти програмувати перетворення графічних об'єктів: створювати, транслювати, компоувати сцени з набору простих об'єктів;

- створювати графіку для медіагалузі.

Володіти:

- програмним забезпеченням для роботи з графікою – Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash.

Після завершення курсу «Ілюстрація» студенти зможуть віднайти та розробляти індивідуальну графічну мову і стиль, реалізовувати різні творчі ідеї для медіапроектів.

ПП 2.1.07 Композиція (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Композиція є однією з провідних навчальних дисциплін в системі професійної підготовки бакалаврів в області медіадизайну. Поняття «композиція» пов'язане із завданнями створення об'єктів дизайну та мистецтва. Важливість навчальної дисципліни «Композиція» полягає в тому, що вона формує художній смак і образне мислення.

В основу курсу «Композиція» покладений принцип єдності теорії і практики, який є необхідною умовою підготовки бакалавра в галузі медіадизайну.

Мета дисципліни – творче засвоєння і практичне закріплення професійних знань, умінь і навичок з закономірностей побудови художньої форми, процесу її створення і сприйняття. Вивчення засобів, прийомів і правил відображення композиції в образній формі, розвиток абстрактного мислення, творчого потенціалу, фантазії та уяви. Підготовка студентів до самостійної професійної діяльності.

Завдання вивчення навчальної дисципліни:

- опанувати основи побудови художнього твору;
- вивчити загальні поняття і теоретичні уявлення про засоби, прийоми і правила побудови художньої форми;
- розвинути образне мислення і зорове сприйняття;
- сформувати основоположні професійні компетенції;
- навчити самостійно мислити і вирішувати творчі завдання.

В результаті вивчення дисципліни «Композиція» студенти повинні володіти наступними компетенціями.

Знати:

- теоретичні основи композиції: принципи і закони композиції;
- засоби композиційного формоутворення: пропорції, масштабність, ритм, статика-динаміка;
- художньо-виразні засоби композиції: контраст, колір, фактура та текстура;
- принципи створення симетричних та асиметричних композицій;
- питання єдності змісту і форми у творах дизайну;
- сфери застосування композиції в медіадизайні.

Вміти:

- створювати композиції різними засобами, прийомами і методами;
- реалізовувати принцип композиційного формоутворення на прикладі розробки ескізів;

- організовувати форму заданими елементами, створюючи графічні, фактурні, кольорові та об'ємні композиції;
- керувати активністю засобів художньої виразності;
- застосовувати отримані знання з композиції на практиці в професійній сфері;
- логічно обґрунтовувати все зроблене, формуючи у процесі виконання завдань свій світогляд і розуміння галузі медіадизайну.

Володіти:

- навичками та практичними прийомами роботи з композиціями різного рівня складності;
- професійною термінологією.

ПП 2.1.08 Шрифти і типографіка (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: засвоєння і практичне закріплення основних законів графічного відображення текстової інформації, специфіки та засобів виразності шрифтів, які використовуються в медіадизайні, послідовності виконання шрифтів та шрифтових композицій.

Дисципліна «Шрифти і типографіка» розрахована на:

- вивчення набірних шрифтів як самодостатньої графічної форми;
- вивчення засобів виразності, притаманних шрифту та естетиці набору;
- вивчення виразних можливостей типографіки та взаємозв'язку між вербальним змістом та шрифтовою формою;
- макетування поліграфічних видань.

Завдання дисципліни:

- володіння засобами виразності, притаманними саме шрифту та естетиці набору, зробленого у згоді з оригінальною трактовкою тексту.
- робота з набірним шрифтом як самодостатньою графічною формою.

Задача дисципліни – виявити своєрідну силу мови шрифтового та композиційного оформлення, що визначає образ і сприйняття сучасного світу, тобто, іншими словами, – це графічна передача письмової інформації.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними компетенціями:

- знати завдання, які стоять перед сучасним дизайном поліграфічної продукції;
- знати теоретичні основи дизайну та шрифтової композиції;
- знати закономірності та типові підходи створення графічної подачі шрифтової інформації;
- знати функції шрифтів та вплив їх відображення на людину;
- знати основні закономірності створення реклами, смислове та шрифтове навантаження;
- знати прийоми гармонізації композиції;
- знати види проєктно-графічного зображення;
- вміти використовувати системний метод аналізу тенденцій в оформленні рекламних та поліграфічних виробів;
- вміти вести творчий пошук, використовуючи графічний метод

створення, метод трансформації, стилізації;

- вміти організовувати елементи об'ємно-просторової форми;
- вміти виявляти аудиторію, для якої створюється графічний шрифтовий образ, подається інформація;
- вміти знайти оригінальні рішення шрифтової композиції для подачі окремих типів інформації, для різних вікових категорій та різних соціальних верств;
- вміти досягти графічної культури виконання, точності та ретельності опрацювання ескізів;
- вміти співвідносити пропорції і масштаб роботи характеру поставленого завдання;
- вміти застосовувати метод художньо-графічного аналізу шрифтів, адаптувати графічні форми латинських шрифтів до літер слов'янського алфавіту, утримувати вимоги цілісної системи – шрифту на основі заданих властивостей декількох літер;
- вміти аналізувати вплив історичних умов на формування літер і шрифтів, змінювати властивості конструктивних елементів літер для забезпечення асоціативних характеристик історичного стилю;
- вміти виявляти критерії грамотного дизайну текстових об'єктів;
- вміти аналізувати доцільність співвідношення геометричної визначеності та образної спонтанності у типографічних композиціях;
- вміти забезпечувати редагування властивостей графеми літер для створення необхідного образу;
- вміти формувати креативну рекламну ідею.

ПП 2.1.09 Режисура (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування знань та вмінь роботи над драматургією мультимедійного проєкту. Курс дозволяє ознайомитися з основами підготовки сценарію перед режисерської розробкою, зйомкою відеофільму та монтажем, а також виробництвом інших видів мультимедійної продукції.

Завдання дисципліни: розвиток творчого мислення, надбання знань та навичок з основ режисури та в умінні їх застосування в тій чи іншій області мультимедійної та рекламної діяльності. Студенти отримують професійну підготовку для роботи в сфері анімаційних технологій, для виготовлення повноцінних мультимедійних рекламних продуктів, починаючи від задуму, драматургії, режисерської розробки і закінчуючи екранним втіленням.

Окрім навчання писати сценарії, курс покликаний також дати уявлення про систему знань в області режисури і виробництва відеофільмів і рекламних роликів. Курс розглядає режисуру як творчий процес. Комп'ютерні технології в сучасній рекламній індустрії вийшли на перший план, без них не обходиться створення жодного рекламного продукту. За час навчання на цьому курсі студенти зможуть зрозуміти особливості тих або інших анімаційних засобів, їх сферу застосування, переваги, і зможуть вже самостійно застосовувати ці навички на практиці.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними компетенціями:

Студенти повинні *знати*:

- основні завдання та принципи концептуальної розробки задуму;
- завдання сценарію в народженні ідеї та задуму анімаційного рекламного твору та інших мультимедійних продуктів;
- драматургію в сценарію відеофільму та її складові частини;
- специфіку сценарію різних видів відеофільмів;
- вимоги до діалогів;
- загальне поняття про режисуру;
- особливості режисерського сценарію;
- композиційну побудову кадру;
- особливості комп'ютерної обробки та монтажу відеоматеріалу.

Студенти повинні *вміти*:

- створювати літературний та робочий сценарій;
- розробляти персонажів та їх характери;
- редагувати тексти сценаріїв;
- створювати режисерську розробку проєкту;
- працювати з оператором та звукорежисером;
- здійснювати комп'ютерну обробку відеоматеріалу та монтаж продукту медіадизайну.

ПП 2.1.10 Візуальні комунікації (360 год., 12 кредитів ЄКТС)

Підходи до розробки засобів візуальної комунікації для інтернет сайтів і інтерфейсів в значній мірі відрізняються від прийнятих, наприклад в друкарській рекламі. Інтерфейс будь-якої комп'ютерної програми включає значне число атрибутів, покликаних проілюструвати інформацію, що надається, зробити її зрозумілішою і такою, що запам'ятовується. Технології реалізації проєктів також мають свої відмінності.

Мета дисципліни: формування знань, вмінь та навичок з розробки засобів візуальної комунікації: рекламних та іміджевих банерів, заставок, логотипів для інтерфейсів і інтернет сайтів.

Основним завданням дисципліни є:

- поняття та види візуальних комунікацій;
- статична візуальна комунікація;
- динамічна візуальна комунікація;
- візуальні комунікації і фірмовий стиль;
- засоби візуальної комунікації в Інтернеті;
- особливості сприйняття візуальної інформації на екрані комп'ютера.

У результаті вивчення дисципліни «Візуальні комунікації» студенти повинні володіти *компетенціями*.

Знати:

- поняття візуальної комунікації;
- види візуальних комунікацій;
- поняття піктограми і її функції;
- вимоги до піктограм;
- принципи розробки піктограм;

- технічні особливості розробки піктограм;
- поняття графічного інтерфейсу користувача;
- призначення графічного інтерфейсу і вимоги до нього;
- особливості побудови навігаційної системи сайту;
- поняття банера та вимоги до нього.

Вміти:

- візуалізувати образи;
- створювати композицію піктограм, виділяючи значимі деталі;
- користуватися спеціалізованими програмними продуктами для розробки піктограм;
- створювати піктограми і елементи інтерфейсів за допомогою стандартних графічних програм;
- створювати статичні і анімовані банери;
- створювати графічні елементи систем навігації.

Курс передбачає переважно практичні заняття. Це завдання з розробки піктограм, графічного інтерфейсу користувача, елементів навігації Web-сайтів, банерів, візуальних елементів корпоративних сайтів та інтернет-порталів. Самостійна робота студента передбачає завершення роботи над завданнями, початими в ході аудиторних занять.

ПП 2.1.11 Відеомонтаж (270 год., 9 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування знань та вмінь про способи та засоби професійного відеомонтажу, технологію створення, обробки і відтворення цифрового та аудіовізуального матеріалу за допомогою використання можливостей програми Adobe Premiere. Забезпечення професійних проб в області цифрової обробки відео- та аудіоматеріалів.

Головна особливість даного курсу полягає в тому, що студенти навчаться вирішувати базові завдання, з якими доводиться стикатися відеомонтажерів і відеодизайнерів: способи і засоби професійного відеомонтажу на комп'ютері, принципи створення відеороликів у поєднанні з рухливою графікою, необхідне програмно-технічне забезпечення, яке використовується в різних областях діяльності: у сфері реклами, в області створення кліпів і тому подібне.

На практичних заняттях студенти освоюють конкретну мультимедійну програму, на основі якої готують свій проєкт.

Завдання дисципліни:

- знайомство з основними поняттями та сферами практичного використання комп'ютерного монтажу;
- практична робота з програмами для комп'ютерного монтажу Adobe After Effects, Adobe Premiere;
- вивчення основних етапів створення проєкту;
- створення презентаційного і рекламного ролика.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними компетенціями.

Студенти повинні *знати:*

- призначення та устрій відеокамери;

- призначення, різновиди та функціональні можливості програм обробки відео;
- основні інструменти програми і способи створення відеомонтажу на комп'ютері;
- методи представлення відео в комп'ютері;
- характеристики представленого аудіовізуального матеріалу;
- методи і алгоритми стискування відеооб'єктів;
- відмітні особливості відеоматеріалів різного формату;
- прийоми покадрової обробки відеоматеріалів з використанням інструментарію програми Adobe Premiere;
- способи та принципи монтажу відеоматеріалів;
- техніку та технологію виробництва відеоматеріалів.

Студенти повинні *вміти*:

- планувати свою діяльність при створенні мультимедійної продукції в програмі відеомонтажу;
- застосовувати програмне забезпечення для відтворення відео різного формату;
- створювати та зберігати файл-проект певного профілю;
- відкривати файли, які створені за допомогою програм Adobe After Effects, Adobe Premiere;
- додавати кліпи (статична графіка, анімація, відеофайл) в дерево проектів;
- розташовувати елементи проекту на лінії часу на відеодоріжках та аудіодоріжках;
- прибирати та додавати доріжки;
- працювати з кліпами (групувати, розрізати, розділяти на складові, створювати та застосовувати ефекти);
- додавати титри;
- здійснювати монтаж відеооб'єктів і аудіопотоку;
- здійснювати монтаж двох та більше кліпів;
- застосовувати фільтри до відеооб'єктів і аудіопотоку;
- здійснювати збірку проекту в найбільш відомі формати відео;
- виробляти зйомку чорного відеоматеріалу, вмонтовувати, озвучувати знятий матеріал;
- створювати презентаційний і рекламний ролик.

ПП 2.1.12 Комп'ютерні технології (90 год., 3 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни:

- оволодіння умінням ефективно використовувати сучасне апаратне і програмне забезпечення комп'ютера при роботі з комп'ютерною графікою;
- вивчення і поглиблення системи базових знань по роботі із спеціальними графічними редакторами для створення і редагування растрового та векторного зображення;

- вивчення системи базових знань по роботі із спеціальними графічними програмами для створення і редагування двовимірного й тривимірного зображення;
- розвиток пізнавальних інтересів, творчих здібностей шляхом освоєння сучасних методів проєктування і використання графічних програм;
- виховання відповідального відношення до дотримання етичних і правових норм інформаційної діяльності;
- набуття досвіду використання інформаційних технологій в індивідуальній навчальній і пізнавальній, проєктній діяльності.

Основними завданнями вивчення навчальної дисципліни є засвоєння студентами необхідних для практичної роботи з комп'ютерною графікою відомостей про програмні продукти для комп'ютерного дизайну та засвоєння системного програмного забезпечення для художньої комп'ютерної графіки.

У результаті вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:

- знати особливості, переваги та недоліки видів комп'ютерної графіки;
- знати та розрізняти призначення та функції графічних програм;
- знати принципи організації та типи кольорових моделей;
- знати поняття про формати графічних файлів, їх основні характеристики та перетворення;
- вміти створювати, редагувати, трансформувати форму, колір, характеристики заливки та контуру векторних об'єктів;
- вміти створювати, редагувати, трансформувати та деформувати зображення за допомогою редактора растрової графіки;
- вміти перетворювати формати графічних файлів у межах дозволених графічними редакторами;
- вміти створювати прості анімаційні зображення;
- вміти сканувати графічні зображення з твердих носіїв та володіти векторизацією (трасуванням) отриманого растрового зображення;
- вміти розрізняти принципи роботи з масками, ефектами, фільтрами в векторних та растрових графічних редакторах;
- вміти працювати з характеристиками шару в графічних редакторах;
- вміти створювати реалістичні тривимірні об'єкти та сцени з використанням технологій побудови тривимірних каркасів, накладання віртуальних матеріалів (текстур), встановлювання камер огляду та режиму перспективи, розміщення джерел світла, створення атмосферних та інших віртуальних ефектів;
- вміти проводити редагування чорно-білих, напів тонових та кольорових зображень, виконувати кольорову корекцію;
- володіти характеристиками роботи з текстом, розміщенням його по формі та всередині фігури, форматувати шрифт, переводити текст у криві;
- володіти технологіями виготовлення друкованої продукції;
- володіти принципами створення та підготовки оригінал-макетів поліграфічної продукції до друку.

ПП 2.1.13 Анімація (270 год., 9 кредити ЄКТС)

Мета навчальної дисципліни: є надання студентам необхідних теоретичних основ, методичних рекомендацій і практичних навичок щодо використання комп'ютерних інструментальних засобів розробки анімаційних об'єктів різного призначення та рівня складності.

Основними завданнями курсу є:

- освоєння засобів і прийомів побудови форми у русі;
- вміння передавати рухи об'єктів або персонажів;
- вміння передавати риси характеру персонажу або об'єкту засобами лінійного рисунку та векторної графіки;
- використання особливості графічних редакторів для створення рухомих зображень;
- використання сучасних комп'ютерних технологічних процесів з метою створення анімованої продукції та дизайну об'єктів, що рухаються;
- вміння розрізняти особливості та технічно-художні прийоми різних видів анімації.

У результаті опанування матеріалами навчальної дисципліни «Анімація» студент повинен володіти наступними компетенціями

знати:

- закони побудови композиції;
- закономірності побудови рухомих зображень;
- основні етапи і технологічні процеси створення анімаційних об'єктів;
- закономірності побудови інноваційних концепцій для анімації, спрямованих на формування гармонійного предметного середовища;
- основні правила переміщення об'єктів в кадрі;
- основні поняття, стосовні роботи в анімаційних програмах і графічних редакторах;
- закони і прийоми створення рухомого персонажу;
- закони побудови локацій і різних за призначенням фонів в анімації;
- закономірності фізичних процесів руху предметів і об'єктів, закони передачі кінематики руху рисованих об'єктів

уміти:

- володіти понятійно-термінологічним апаратом сучасного мультимедійного дизайну і анімації;
- формувати, розвивати, виражати авторський задум засобами цифрового мистецтва;
- формулювати зміст та визначати головні складові концепцій анімацій;
- самостійно цілеспрямованими діями створювати анімаційні образи;
- відповідати поставленій задачі в сценарно-графічній розробці рухомих зображень;
- володіти методикою та навичками розробки графічного покадрового сценарію анімації персонажу у зміні настрою або русі;
- сприймати і аналізувати закономірності побудови, пластику, пропорції, взаємне розташування та взаємозв'язок частин і елементів форми у русі;
- розробляти оригінальні за художнім задумом і виконанням анімаційні композиції із заздалегідь заданими властивостями;

- користуватись прийоми авторського перебільшення (гротеск, метафора, гіперболізація;
- самостійно знаходити і відпрацьовувати оптимальний варіант для вирішення поставленої задачі;
- організувати робочий процес, користуватися графічними матеріалами комп'ютерними і технічними засобами;
- використовувати в власній практичній діяльності знання з історії становлення та розвитку анімації, розпізнавати та орієнтуватися у видах класичної анімації.

ПП 2.1.14 Звукорежисура (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчальної дисципліни: вивчення систем передачі звуку і звуковідтворення, програм і технологій звукового монтажу в практиці створення звукових композицій, технологій студійного запису.

Основне завдання курсу – закласти в ході вивчення дисципліни таку інформаційну базу, яка була б фундаментом для власного професійного зростання в умовах бурхливої аудіо-індустрії, а також сформувати технічну грамотність і творчий підхід при вирішенні завдань, з якими майбутній фахівець неминуче зіткнеться в своїй професійній кар'єрі.

Завдання курсу:

- ознайомлення з виразними можливостями звуку;
- вивчення загальних принципів та прийомів звукорежисури;
- освоєння виразних засобів звукозапису;
- створення і втілення звукової партитури різних програм;
- забезпечення початковими знаннями акустичних основ звукорежисури;
- ознайомлення з основними способами управління звуковим устаткуванням.

У результаті вивчення дисципліни «Звукорежисура» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:

Знати:

- історію звукорежисури;
- еволюцію художніх та технічних засобів звукорежисури.

Вміти:

- проводити звукозаписи і мікшування;
- ставити перед собою і вирішувати творчі і технічні завдання, які визначаються конкретним видом професійної діяльності;
- здійснювати художній задум в галузі медіадизайну за допомогою музичних прийомів та технічних навичок.

Володіти:

- практичними навичками звукорежисури, способами використання різних засобів художньої звукової виразності;
- новітніми звуковими технологіями, які використовуються в процесі створення продукту медіадизайну.

ПП 2.1.15 Відеодизайн (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування знань та вмінь про способи та засоби професійного відеодизайну, технологію створення, обробки і відтворення цифрового та аудіовізуального матеріалу за допомогою використання можливостей програм відеодизайну. Забезпечення професійних проб в області відеодизайну відео- та аудіоматеріалів.

Завдання дисципліни:

- знайомство з основними поняттями та сферами практичного використання програм відеодизайну;
- практична робота з програмами для комп'ютерного відеодизайну Adobe After Effects, Adobe Premiere.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні володіти наступними компетенціями.

Студенти повинні *знати*:

- призначення, різновиди та функціональні можливості програм обробки відео;
- основні інструменти програми і способи створення відеодизайну на комп'ютері;
- методи представлення відео в комп'ютері;
- характеристики представленого аудіовізуального матеріалу;
- методи і алгоритми стискування відеооб'єктів;
- відмітні особливості відеоматеріалів різного формату;
- прийоми покадрової обробки відеоматеріалів з використанням інструментарію програм відеодизайну;
- способи та принципи монтажу відеоматеріалів;
- техніку та технологію виробництва відеоматеріалів.

Студенти повинні *вміти*:

- планувати свою діяльність при створенні мультимедійної продукції в програмі відеодизайну;
- застосовувати програмне забезпечення для відтворення відео різного формату;
- створювати та зберігати файл-проект певного профілю;
- відкривати файли, які створені за допомогою програм Adobe After Effects, Adobe Premiere;
- додавати кліпи (статична графіка, анімація, відеофайл) в дерево проєктів;
- розташовувати елементи проєкту на лінії часу на відеодоріжках та аудіодоріжках;
- прибирати та додавати доріжки;
- працювати з кліпами (групувати, розрізати, розділяти на складові, створювати та застосовувати ефекти);
- додавати титри;
- здійснювати монтаж відеооб'єктів і аудіопотоку;
- здійснювати монтаж двох та більше кліпів;
- застосовувати фільтри до відеооб'єктів і аудіопотоку;

- здійснювати збірку проєкту в найбільш відомі формати відео;
- створювати відеодизайн (виробляти зйомку чорнового відеоматеріалу, компонувати, озвучувати знятий матеріал).

ПП 2.1.16 Web-дизайн (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування знань та вмінь з принципів створення комп'ютерних електронних мережових рекламних матеріалів, опанування технологій художнього оформлення Web-сайту.

Завдання вивчення навчальної дисципліни:

- вивчення теоретичних відомостей про Web-дизайн: принципи розробки моделі сайту, сучасні Web-технології;
- формування знань про програмне забезпечення та вмінь для комп'ютерної підготовки графічних зображень для Web;
- грамотного вживання прийомів оптимізації графіки;
- опанування навичками вживання різних інструментальних засобів та роботи з Web-сторінками і ефективного використання елементів мультимедіа;
- розвиток у студентів навичок створення електронних мережових рекламних матеріалів у вигляді сайтів з використанням поширеного програмного забезпечення.

В результаті вивчення дисципліни «Web-дизайн» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Знати:

- основні поняття і терміни методології Web-дизайну в об'ємі, необхідному для практичного використання;
- способи представлення, зберігання і перетворення графічної інформації для Internet;
- сучасні комп'ютерні технології і програмне забезпечення для вирішення завдань, пов'язаних із створенням та супроводженням Web-сторінок;
- принципи побудови композиції та кольорової розробки Web-сайту;
- засоби виразності реклами, що використовується в Інтернеті;
- методи обробки та редагування цифрових зображень;
- методи оптимізації Web-сайту для просування в мережі Інтернет.

Вміти:

- аналізувати і формалізувати завдання своєї професійної діяльності і вибирати адекватні інформаційні технології для їх вирішення;
- користуватися сучасними апаратними засобами; застосовувати різні інструментальні засоби для розробки Web-сторінок;
- орієнтуватися в сучасних інформаційних технологіях, їх можливостях, перспективах розвитку;
- створювати різні графічні зображення і елементи мультимедіа, використовуючи при цьому сучасні програмно-технічні засоби;
- формувати структуру (сценарій) сайтів з рекламою.

Володіти:

- технологією проєктування структури Web-сайту як інформаційної системи;

- навичками розробки графічних зображень і елементів мультимедіа за допомогою сучасних програмних засобів;
- технологіями розробки та інструментами створення Web-сторінок і сучасними мультимедійними інструментами.
- технологією оптимізації зображень для розміщення на Web-сайті;
- технологією підтримки і супроводу Web-сайтів.

В процесі вивчення дисципліни студенти будуть мати уявлення про методи зображення електронних рекламних матеріалів в мережі Інтернет; про можливі способи створення електронних рекламних матеріалів в Інтернеті за допомогою комп'ютерних програмно-технічних засобів; про ефективні прийоми просування електронних рекламних матеріалів в Інтернеті і залучення до цих ресурсів різних категорій користувачів.

ПП 2.1.17 3D-дизайн (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування в студентів фундаментальних теоретичних знань і практичних навичок застосування прикладних програмних пакетів при виконанні завдань, що передбачають моделювання тривимірних графічних об'єктів.

Завдання вивчення навчальної дисципліни: навчити студентів технологій моделювання та обробки тривимірної графічної інформації та практичного використання програмних пакетів 3D-дизайну.

В результаті вивчення дисципліни «3D-дизайн» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Знати:

- загальні відомості про візуалізацію в тривимірній графіці;
- основні принципи 3D моделювання;
- сфери застосування тривимірної графіки;
- особливості процесу побудови тривимірних графічних об'єктів;
- рендерінг;
- програмне забезпечення для роботи з тривимірною графікою;
- принципи створення об'єктів в 3D редакторах;
- елементи інтерфейсу 3D Studio Max;
- процес моделювання, текстурування, освітлення та візуалізації складних графічних об'єктів у програмі тривимірної графіки 3D Studio Max;
- загальні відомості про тривимірну анімацію;
- загальні відомості про текстурування в тривимірній графіці;
- загальні відомості про освітлення в тривимірній графіці;
- ефект каустики в тривимірній графіці.

Уміти:

- створювати тривимірні об'єкти і працювати з ними;
- працювати в середовищі пакету для тривимірної графіки 3D Studio Max;
- використовувати модифікатори;
- моделювати сплайн;
- моделювати за допомогою редагованих поверхонь;

- виконувати булеві операції;
- застосовувати знання з систем обробки візуальної інформації в практичній діяльності медіадизайнера;
- використовувати редактор матеріалів;
- використовувати процедурні карти;
- застосовувати правила розстановки джерел світла в сцені;
- налаштувати візуалізації в 3D Studio Max.

ПП 2.1.18 Зйомка середовища (90 год., 3 кредитів ЄКТС)

Мета дисципліни: формування в студентів теоретичних знань та вмінь з операторської зйомки середовища з використанням знань композиційних, просторових та інших особливостей побудови кадру.

Завдання вивчення навчальної дисципліни:

- вивчення природи та фізичних характеристик світла та кольору;
- основи відеотехніки та оптики;
- особливості зйомки середовища;
- образотворчі завдання зйомки середовища.

В результаті вивчення дисципліни «Зйомка середовища» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Знати:

- природу та фізичні характеристики світла та кольору;
- теоретичні основи операторської зйомки середовища;
- складові кадру як основу структури екранного образу;
- композиційні, просторові та інші особливості побудови кадру;
- образотворчі завдання зйомки середовища.

Уміти:

- володіти операторською технікою;
- використовувати принципи роботи зі світлом та кольором під час знімального процесу;
- будувати композицію кадру під час зйомки середовища;
- враховувати композиційні, просторові та інші особливості побудови кадру;
- використовувати творчі та технічні можливості під час зйомки середовища;
- практично виконувати зйомку середовища під час похмурої та сонячної погоди.

6.2.2. Практична підготовка

Практика студентів спеціальності 022 Дизайн, спеціалізації «Медіадизайн» є невід'ємною складовою професійної підготовки освітньо-професійної програми.

У період практики студентів закладаються основи досвіду професійної діяльності, практичних умінь і навичок, професійних якостей особистості бакалавра. Від ступеня успішності на цьому етапі залежить професійне становлення майбутнього спеціаліста з медіадизайну.

Нормативне забезпечення проведення практики: закон України «Про вищу освіту»; наказ Міністерства освіти і науки України «Положення про проведення практики студентів вищих навчальних закладів в Україні» № 93 від 08.04.1993; державні стандарти; освітньо-кваліфікаційні характеристики; навчальні та робочі плани за напрямом підготовки; програма практики; інструкції з охорони праці та навколишнього середовища.

Практична підготовка бакалавра медіадизайну здійснюється у процесі проходження мистецької, навчальної, технологічної та переддипломної практик. У процесі професійної підготовки студентів акцент робиться на:

- розвитку творчих здібностей студента;
 - розвитку навичок самостійного розв'язання як технологічних, так і творчих завдань;
 - формуванні особистості бакалавра як професіонала-медіадизайнера;
- Студенти при проходженні практики зобов'язані:
- своєчасно одержати від керівника практики методичні матеріали та консультації щодо оформлення всіх документів;
 - своєчасно приступити до практики та дотримуватись графіка її проходження;
 - у повному обсязі виконувати всі завдання, що передбачені програмою практики та вказівками її керівників;
 - вивчити і суворо дотримуватись правил охорони праці та техніки безпеки;
 - своєчасно оформити звітну документацію та скласти залік з практики.

ПП 2.2.01 Практика мистецька (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мистецька практика націлена на вивчення біонічних форм.

Метою мистецької практики є виявлення просторово-геометричних закономірностей, конструктивно-тектонічних якостей і кольорово-фактурних характеристик біонічних структур за допомогою зарисовок з подальшим аналізом, структуризацією і трансформацією існуючих природних біонічних форм для створення функціональних візуальних і рекламних об'єктів медіадизайну.

Завдання практики:

- вивчення біонічних форм з виявленням просторово-геометричних закономірностей, конструктивно-тектонічних якостей і кольоро-фактурних характеристик біонічних структур;
- фіксація результатів спостережень і вивчення об'єктів у вигляді рисунків, начерків, ескізів, що розкривають найбільш значимі сторони їх просторової, композиційної, пластичної і конструктивної організації;
- способи стилізації від лінійно-графічної, до об'ємно-просторової, з можливістю трансформації на кожному етапі стилізації відповідно до поставленого завдання;
- всебічний розвиток об'ємно-просторового мислення, колористичних і композиційних навичок;
- відпрацювання навичок виконання векторних і растрових зображень;
- розробка складних біоморфних об'єктів за допомогою векторних і растрових редакторів.
- ілюзорне моделювання біоморфного образу в середовищі з елементами освітлення.

У процесі проходження мистецької практики студенти поетапно виконують *задачі*:

- натурна робота на природі, натурні зарисовки об'єктів рослинного світу, тварин;
- стилізація біонічних форм;
- розробка біонічних форм в графічних редакторах.

У результаті проходження мистецької практики студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Знати:

- основи рисунку, живопису та кольорознавства, основні принципи композиції;
- види і прийоми стилізації біонічних природних форм;
- способи стилізації від лінійно графічної до об'ємно-просторової, з можливістю трансформації на кожному етапі стилізації відповідно до поставленого завдання;
- прийоми колірної і графічної організації об'ємно-просторової композиції;
- особливості сприйняття простору і кольору в натурі і зображенні;
- термінологію, вміти застосовувати її в професійній діяльності.

Вміти:

- ставити перед собою творчі завдання і самостійно їх вирішувати;
- здійснювати збір натурального матеріалу для майбутніх професійних завдань;
- дотримуватися в роботі основних етапів виконання зображення біонічних мотивів;
- виконувати замальовки природних форм;
- користуватися навичками рисунку та ескізної графіки для створення найбільш виразного художнього образу об'єкту;

- використовувати прийоми стилізації біонічних форм;
- відображувати у своїх роботах цілісне сприйняття природи;
- переосмислювати художній матеріал за допомогою творчої уяви і фантазії в художній образ;
- втілити природні форми у художні образи із застосуванням методу стилізації з метою подальшого використання напрацювань у створенні об'єктів медіадизайну;
- розробка біонічних об'єктів в графічних редакторах .

Володіти:

- виразними засобами рисунку і ескізної графіки, як базовим елементом професійної мови медіадизайнера;
- виразними традиційними формами проєктної графіки для створення найбільш виразного художнього образу об'єкту.

ПП 2.2.02 Практика навчальна (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчальної практики – закріплення та поглиблення теоретичних знань, отриманих студентами в процесі вивчення дисциплін циклу професійної та практичної підготовки, набуття власного практичного проєктного досвіду, подальшого формування професійного проєктного мислення і світогляду.

Основними *завданнями* навчальної практики є:

- формування особистого досвіду в різних видах діяльності медіадизайнера, а саме: художньо-мистецької; проєктної; інформаційно-комунікативної; технологічної і інноваційної;
- розвиток і закріплення навичок професійної діяльності кваліфікованого медіадизайнера, здатного вирішувати практичні завдання по виконанню різних видів концептуальних проєктів медіадизайну;
- формування конкретних уявлень про концепцію виконання різних видів проєктів медіадизайну;
- оволодіння на практиці методами і прийомами розробки концептуальних, експериментальних і інноваційних ідей;
- формування творчого відношення до праці і прагнення до вдосконалення професійних і особових якостей;
- проведення проєктної роботи із залученням сучасних інтернет-технологій;
- розвиток індивідуальних і формування особових якостей дизайнера і дослідника, а саме: уміння проявляти професійну індивідуальність, творчий концептуальний підхід у вирішенні професійних завдань, чітко формулювати цілі і завдання, ясно доносити свої проєктні думки.

У результаті проходження навчальної практики студенти повинні володіти наступними *компетенціями*.

Знати:

- теорію і практику в області концептуального проєктування об'єктів медіадизайну;
- раціональні прийоми пошуку, відбору, систематизації і використання інформації для створення продукту медіадизайну;

- сучасні тренди медіадизайну.

Вміти:

- вирішувати поставлені перед медіадизайнером професійні завдання;
- відбирати методи, прийоми, засоби рішення задачі медіадизайну, що сприяє виробленню індивідуального стилю проєктної діяльності, як інтегральної характеристики творчої індивідуальності в професійному становленні особи;
- виконувати проєктне завдання відповідно до поставлених вимог;
- застосовувати інформаційно-комп'ютерну техніку та технології у відповідності до поставлених завдань.

Володіти:

- практичними навичками вирішення проєктних завдань медіадизайну;
- навичками творчої, креативної діяльності;
- здатністю володіти прийомами роботи з обґрунтуванням художнього задуму проєкту медіадизайну;
- здатністю аналізувати і визначати вимоги до проєкту медіадизайну і синтезувати набір можливих рішень задачі або підходів до виконання проєкту;
- здатністю застосовувати інтернет-технології, потрібні для реалізації проєкту медіадизайну на практиці.

Після проходження навчальної практики студенти повинні вільно володіти методикою організації процесу проєктування об'єктів медіадизайну, а також усвідомлювати необхідність творчого перенесення отриманих знань і умінь в виробничі умови.

ПП 2.2.03 Практика технологічна (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Метою освоєння технологічної практики є формування у бакалаврів практичних навиків і умінь самостійної практичної проєктної роботи, вивчення комплексу технологічних процесів на базі виробництва для використання їх в подальшій професійній діяльності.

Завдання технологічної практики:

- набуття досвіду практичної професійної діяльності із застосуванням вивчених технологій медіадизайну на виробництві;
- закріплення знань з формотворчих можливостей медіа технологій;
- вироблення практичних навичок створення дизайн-вирішення медіа продуктів з врахуванням специфіки використовуваних технологій;
- уміння чітко формулювати цілі і завдання, ясно доносити проєктні думки;
- формування професійного проєктного мислення та світогляду;
- уміння проявляти професійну індивідуальність, творчий концептуальний підхід у вирішенні професійних завдань.

Знати:

- теоретичні знання в галузі медіадизайну;
- вимоги до розробки проєктних рішень нових медіа-продуктів;
- раціональні прийоми пошуку, відбору, систематизації і використання інформації для створення віртуального середовища та його компонентів;

- способи інтерактивної взаємодії інформації;
- використання певного набору апаратних та програмних засобів для здійснення проєктів в інтернет-середовищі.

Вміти:

- використовувати практичні знання в галузі медіадизайну;
- вирішувати поставлені перед дизайнером професійні завдання відповідно до вимог;
- здійснювати аналіз та визначати вимоги до проєктування медіапродуктів з врахуванням співвідношення змістових і формотворчих чинників;
- здійснювати проєктування медіапродуктів з використанням інноваційних технологій, необхідного обладнання та програмного забезпечення;
- формувати виразне образне вирішення об'єкту проєктування на основі конкретного вмісту;
- синтезувати набір можливих рішень задачі або підходів до виконання проєкта медіадизайну;
- взаємодіяти із замовником та адаптуватися до зміни об'єкту професійної діяльності, як в межах спеціалізації, так і напряму спеціальності.

Володіти:

- методологією та практичними навичками вирішення проєктних завдань медіадизайну;
- навичками застосовувати технологічні процеси створення медіапроєкту;
- навичками спілкування з клієнтом-замовником за допомогою проєкту медіадизайну;
- навичками творчої, креативної діяльності.

У результаті проходження технологічної практики студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:

- аналізувати і визначати вимоги до проєкту медіадизайну;
- синтезувати набір можливих рішень задачі, обґрунтувати свої пропозиції;
- володіти навичками ілюстрації, стилізації та трансформації, прийомами роботи зі шрифтами та типографікою, створення візуальних комунікацій та інфографіки;
- розробляти проєктної ідеї, заснованої на концептуальному, творчому підході до рішення задачі медіадизайну, можливих прийомів гармонізації форм, структур, комплексів і систем.

ПП 2.2.04 Практика переддипломна (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Переддипломна практика є завершальним етапом практичного навчання студентів.

Метою переддипломної практики є збір і опрацювання матеріалів, необхідних для виконання випускної бакалаврської (кваліфікаційної) роботи з певної тематики; закріплення і вдосконалення отриманих компетенцій і навичок

наукової і практичної роботи; перевірка готовності майбутніх фахівців медіадизайну до самостійної трудової діяльності на основі набуття практичного досвіду за фахом.

Студенти під час проходження переддипломної практики вирішують наступні завдання:

- обґрунтування актуальності і доцільності розробки теми бакалаврської роботи;
- збір і дослідження існуючих проєктних аналогів і прототипів, іншого матеріалу за темою бакалаврської роботи для виконання проєкту;
- придбання і розвинення навичок використання науково-технічних знань до вирішення конкретних практичних завдань;
- розвинення інтересу до аналітичної роботи, пошуку найбільш успішного вирішення завдань майбутньої професійної діяльності;
- ознайомлення з впровадженням продукту медіадизайну, технологією його виготовлення, використанням устаткування та програмним забезпеченням;
- формування особистого досвіду професійної діяльності медіадизайнера: художньо-мистецького; проєктного; інформаційно-комунікативного; виробничо-технологічного і інноваційного;
- оволодіння на практиці методами і прийомами розробки концептуальних, експериментальних і інноваційних ідей;
- формування творчого відношення до роботи і прагнення до вдосконалення професійних якостей: уміння проявляти професійну індивідуальність, творчий концептуальний підхід у вирішенні професійних завдань, чітке формулювання цілей і завдань, ясного доведення своїх проєктних і наукових думок;
- розвиток навичок аналізу, узагальнення і систематизації даних допроєктного етапу;
- оформлення документацію з дизайн-дослідження теми бакалаврської роботи.

У результаті проходження переддипломної практики студенти повинні володіти наступними компетенціями:

Знати:

- раціональні прийоми способів збору, обробки, систематизації і використання інформації;
- методiku системного аналізу в процесі комплексного проєктування.

Уміти:

- аналізувати і визначати вимоги до об'єкту медіапроєктування;
- оцінювати, діагностувати інформацію, проблематизувати ситуацію, визначати шляхи, способи, стратегії вирішення проблемних ситуацій;
- синтезувати набір можливих рішень задачі або підходів до виконання проєкту медіадизайну;
- обґрунтовувати творчий задум проєкту медіадизайну та вирішувати стандартні завдання професійної діяльності;

- вживати сучасні інформаційно-комунікаційні технології і графічні редактори для створення і реалізації проєкту медіадизайну з врахуванням основних вимог інформаційної безпеки;
- користуватися методичною і науковою літературою за профілем підготовки і суміжними питаннями;
- самостійно планувати свою діяльність в конкретній професійній ситуації.

Володіти:

- навичками організації проєктного процесу по створенню продуктів медіадизайну;
- методикою роботи із спеціальною фаховою літературою і нормативно-технічною документацією, прийомами логічної побудови тексту;
- навичками формування проєктної концепції в умовах як аналогового, так і безаналогового проєктування;
- методами планування, аналізу і корекції результатів роботи із створення комунікативних систем медіадизайну, навиками постановки проєктної мети, вибору шляхів її досягнення і визначення оптимального способу рішення;
- навичками проєктування різних об'єктів медіа дизайну, варіативними способами формування проєктних рішень;
- здатністю використовувати традиційні і інноваційні інформаційні технологіями у сфері медіадизайну;
- здатністю до творчого самовираження при створенні оригінальних і унікальних об'єктів медіадизайну;
- навичками критичного аналізу і оцінки дизайн-вирішень об'єктів медіадизайну;
- навичками публічного виступу, ведення дискусії і аргументації своєї позиції, складання проєктної документації.

6.2.3. Вибіркові навчальні дисципліни

ВБ 2.2.01 Відеожурналістика (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями зі створення текстів для відеоматеріалів виходячи із жанру журналістики чи мети відео контенту.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про теорію і практику журналістської діяльності;
- означити функціональну сферу відео журналістики;
- навчити студентів орієнтуватися у сучасних медіа матеріалах;
- розробити власні зразки написання текстів за жанрами журналістики;
- створити відеоряд та кілька варіантів текстового супроводу до нього.

У результаті проходження навчального курсу студенти повинні володіти наступними компетенціями:

Знати:

- основи теорії журналістики;
- різновиди журналістських жанрів написання текстів;
- принципи відображення відеоконтенту;
- аудиторії нових медіа та їх платформи;
- поетапне створення відеоматеріалу та його текстів супровід;
- принципи зміни відеоряду під відповідний текст; основи роботи режисера відеомонтажу.

Уміти:

- використовувати можливості комп'ютерних програм для створення відео контенту різних журналістських жанрів;
- розробити сюжет за змістовим навантаженням;
- добрати текст до існуючого відеоряду; створити відео контент для цифрових носіїв; опублікувати відео-контент на інтернет-платформах.

ВБ 2.2.02 Робота кореспондента (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями з роботи кореспондента, навчити подавати інформацію у ЗМІ в безособовій формі.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про теорію і практику журналістської діяльності;
 - означити функціональну сферу кореспондента в системі ЗМІ;
 - навчити студентів орієнтуватися у сучасних медіа матеріалах;
 - створити кілька варіантів кореспонденції за їх різновидами;
 - створити відеоряди та кілька варіантів текстового супроводу до нього.
- Після вивчення курсу студент володіють наступними компетенціями.

Знати:

- основи теорії журналістики;
- різновиди журналістських жанрів написання текстів; принципи роботи кореспондента;
- особливості роботи кореспондента за локаціями;
- особливості роботи кореспондента за журналістськими підходами до подачі матеріалу;
- створення кореспондентських заготовок і текстів під певну подію; основи роботи режисера відеомонтажу.

Уміти:

- використовувати виражальні засоби телебачення для роботи кореспондента;
- розробити сюжет за змістовим навантаженням;
- добрати текст до певної інформаційної події;
- використовувати правові та етичні норми в роботі кореспондента;
- використовувати психологічні базові знання в роботі кореспондента;
- створювати закінчене логічне інформаційне повідомлення певної події.

ВБ 2.2.03 Рекламна фотографія (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: формування у студентів теоретичних знань з технології рекламного фотографування та практичних навичок з подальшого

редагування цифрових фото із застосуванням графічного редактора Adobe Photoshop.

Завдання навчальної дисципліни:

- набуття здатності розбиратись в напрямках сучасного фотомистецтва та візуального дизайну;
- надання студентам основних понять рекламної фотозйомки;
- створювати різні фото та графічні проекти;
- володіти навиками технології фотозйомки та прийомами отримання та обробки зображення;
- опановувати на практиці сучасні підходи при створенні фотографічних проектів у візуальному дизайні.

Після вивчення курсу студент володіють наступними компетенціями.

знати:

- історію розвитку мистецтва фотографії у світі та в Україні;
- стан і тенденції розвитку фотографії;
- можливості використання фотографії на етапах створення художніх творів, основи композиційної побудови кадру;
- особливості режисури та монтажу візуальних проектів;
- методи освітлення в різних умовах;
- різноманітну техніку, яка застосовується при створенні візуальних сюжетів;

вміти:

- застосовувати методику створення художніх творів на основі сучасних підходів до оцінки ефективності використання візуальних технологій;
- використовувати основи композиційної побудови графічного зображення та особливості режисури та монтажу візуальних проектів;
- володіти методами освітлення в різних умовах та різноманітною технікою, яка застосовується при створенні графічного зображення.

здатен продемонструвати:

- застосування методик і засобів самостійного вирішення науково-дослідних і творчих завдань;
- самостійного вирішення завдань створення художнього твору на сучасному етапі розвитку своєї професійної галузі;
- вміння самостійно розробляти і впроваджувати візуальні проекти для просування на ринок.

володіти:

- навичками і методами з використання візуальних технологій;
- знаннями і практичними навичками створення та реалізації фотографічних проектів;
- розробкою і впровадженням сучасних технологій фотографування і візуального дизайну.

вирішувати:

- завдання з створення художнього твору та розкриття образу об'єктів дизайну;
- здійснювати комплексний аналіз проектної ситуації.

ВБ 2.2.04 Відеозйомка малих форм (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями зі створення роликів різного спрямування засобами предметної відеозйомки.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про теорію і практику рекламного та презентаційного контенту;
- розкрити варіативність технологій і методик предметної відеозйомки;
- навчити студентів принципам роботи з обладнанням для предметної фото та відеозйомки;
- створити кілька відеорядів з використанням різних методик їх створення та з використанням певного спеціального обладнання.

Після вивчення курсу студент володіють наступними компетенціями.

Знати:

- технічні засоби, які використовуються для фото і відео зйомки малих форм;
- основні базові процеси при предметній фото і відео зйомці;
- методики створення відео для різних умов, в різних локаціях;
- методики створення відео на стаціонарних площинах, в природному середовищі, в студії, за допомогою спеціального допоміжного обладнання;
- поетапне створення відеоматеріалу та озвучування.

Вміти:

- працювати з фото та відеотехнікою для створення відео;
- використовувати можливості комп'ютерних програм для створення відео контенту;
- оформлювати зони та фонові зображення для зйомки;
- оформлювати і корегувати світлові носії;
- встановлювати освітлення для відео зйомки;
- використовувати методики зйомки малих форм в різних локаціях та для різних потреб.

ВБ 2.2.05 Відеозйомка з хромокеєм (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями зі створення роликів різного спрямування за допомогою використання технології хромокея.

Завдання навчальної дисципліни:

- навчити студентів принципам роботи з обладнанням для створення місця зйомки з хромокеєм;
- надати студентам загальні знання про теорію і практику роботи з фоновими чи додатковими відео та принци їх поєднання;
- розкрити варіативність технологій і методик використання технології хромокея для різних потреб телебачення та відео-платформ;
- створити кілька навчальних відеорядів з використанням технології хромокея (студійне відео, рекламний ролик, анімаційний фон).

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

Знати:

- технічні засоби, які використовуються для фото і відео зйомки з використанням технології хромокею;
- основні базові процеси при створенні відео;
- обладнання та технічні засоби для створення відео в різних умовах, в різних локаціях;
- методики створення відео з використання технології хромокею при студійній зйомці, для рекламного чи соціального ролика, з використанням анімації;
- поетапне створення відеоматеріалу та озвучування.

Вміти:

- працювати з фото та відеотехнікою для створення відео;
- використовувати можливості комп'ютерних програм для створення відео; оформлювати зони та фонові зображення для зйомки;
- оформлювати і корегувати світлові носії;
- встановлювати освітлення для відео зйомки;
- використовувати методики зйомки малих форм в різних локаціях та для різних потреб.

ВБ 2.2.06 Методики озвучення відео (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями методик класичного озвучення відео та методиками оформлення відео елементами саунд-дизайну.

Завдання навчальної дисципліни:

- навчити студентів принципам роботи з обладнанням для звукозапису;
- надати студентам загальні знання про теорію і практику класичних методик і прийомів звукозапису для відео;
- навчити студентів звукозапису акторів озвучування, музичних треків, саунд-елементів озвучування;
- надати студентам загальні знання про теорію і практику роботи з саунд-дизайном для комп'ютерних ігор, для доповненої реальності, для відео різних інформаційних та ігрових жанрів;
- практично створити кілька навчальних звукозаписів за обраною тематикою.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

Знати:

- технічні засоби та обладнання які використовуються для звукозапису;
- класичні методики запису акторів озвучення;
- класичні методики запису музичних треків;
- методики створення саунд-дизайну для відео;
- методики створення саунд-дизайну для ігор;
- поетапне створення відеоматеріалу та його озвучування.

Вміти:

- працювати з обладнанням для звукозапису;
- розрізняти частоти та звукові ефекти;
- записати для відео акторів озвучення;
- записати для відео невеликий музичний саунд;

- звести звукові доріжки; зводити у відповідність музичні акценти з картинкою в кадрі;
- зробити відео звуковий продукт для показу.

ВБ 2.2.07 Акторська майстерність озвучення (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями та методиками акторської майстерності озвучення.

Завдання навчальної дисципліни:

- знайомство з поняттям акторського озвучення, робота з текстом та підтекстом;
- робота з мікрофоном, визначення палітри голосу;
- робота з текстом, образом та відео;
- робота з текстом різного об'єму;
- варіативності посилянь;
- робота з підтекстом, голосовими регістрами та завданням автора;
- робота з жанрами, вибір та репетиція різножанрових відривків.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

Знати:

- основи професії актора, закони акторської творчості і сценічної майстерності,
- теоретичну спадщину провідних акторів, основні напрямки і школи акторської майстерності.

Вміти:

- застосовувати на практиці основні елементи акторської «граматики», акторської майстерності озвучення;
- чітко сформулювати творчі завдання, що стоять перед актором озвучення;
- вміти створювати акторські ансамблі і зробити їх одностудійцями в процесі роботи над озвученням творів;
- реалізувати художній задум в професійному творчому колективі; застосовувати на практиці основні методи і принципи роботи режисера з актором.

Володіти:

- основами акторської майстерності озвучення;
- працювати на сценічному майданчику в якості актора озвучення;
- навичками режисерського аналізу трактування художнього образу і його акторської інтерпретації;
- методиками роботи з акторами озвучення.

ВБ 2.2.08 Методика створення коміксу (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти базовими знаннями та технологіями створення коміксу засобами комп'ютерної графіки.

Завдання навчальної дисципліни:

- історія створення коміксу;

- особливості графічної розробка персонажу;
- технічні особливості створення коміксу;
- етапи створення коміксу.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

Знати:

- як підібрати тематичну літературу та створити сценарій;
- як адаптувати текст під комікс;
- як створити концепцію;
- як створити сюжет.

Вміти:

- створити персонажів;
- створити скетчі, розкадровку, розташування фреймів і діалогових бульбашок, компоновку;
- використовувати лайн арт як частину створення коміксу;
- працювати з текстом;
- підготувати роботи до публікації.

Володіти:

- технологіями створення коміксу засобами комп'ютерної графіки.

ВБ 2.2.09 Програми 2D-анімації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: засвоєння і практичне закріплення основних прийомів створення об'єктів анімаційного дизайну для різних медійних сфер діяльності; розвиток абстрактного мислення і творчого потенціалу; засвоєння алгоритму роботи у професійних програмах 2D анімації, вивчення інтерфейсів програм.

Завдання навчальної дисципліни: надання студентам знань і практичних навичок з роботи у програмах 2D анімації; оволодіння навичками створення 2D анімації; оволодіння навичками створення анімаційного 2D персонажу; вивчення спеціалізованих програм для анімації та 2D-моделювання.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- завдання, які стоять перед сучасним дизайном 2D анімації;
- теоретичні основи дизайну та композиції;
- закономірності та типові підходи створення графічної подачі шрифтової інформації;
- функції шрифтів та вплив їх відображення на людину;
- прийоми стилізації персоналій та об'єктів середовища під об'єкт дизайну та технологію створення 2D анімації;
- особливості ілюстрацій під вікові групи споживачів;
- прийоми гармонізації композиції;
- різновиди 2D анімації та прийоми їх композиційного вирішення;
- особливості застосування 2D анімації (персонаж, середовище, інфографіка) в моушн-дизайні.

вміти:

- використовувати системний метод аналізу тенденцій у 2D анімації;

- вести творчий пошук, використовуючи графічний метод створення, метод трансформації, стилізації;
- організовувати елементи об'ємно-просторової форми;
- виявляти аудиторію для якої створюється 2D анімаційний образ, подається інформація;
- знайти оригінальні рішення композиції ілюстрування 2D анімації для подачі різнотипної інформації, для різних вікових категорій та різних соціальних верств;
- досягти графічної культури виконання, точності та ретельності опрацювання 2D анімації;
- співвідносити пропорції і масштаб роботи характеру поставленого завдання.

компетентностей:

- здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу, вдосконалення розвитку свого інтелектуального та загальнокультурного рівня;
- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- використання раціональної та логіко-інтуїтивної складової процесу творчості;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- використання традицій національної культури та розвиток національних традицій в дизайні та 2D анімації;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.10 Сценарна робота (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: опанування основних теоретичних засад сценарної майстерності, отримання практичних навичок, необхідних майбутньому фахівцю в сфері медіа безпомилкового вибору теми, кваліфікованого пошуку та професійного аналізу джерел інформації, ефективної поетапної роботи по створенню сценаріїв відеоконтенту різних форм і жанрів.

Завдання навчальної дисципліни:

- основи роботи сценариста;
- організація робочого і творчого процесу;
- технічні складові діяльності сценариста;
- методи роботи сценариста;
- провідні сценаристи України й світу та їхні роботи;
- твір як єдність форми та змісту;
- аналіз необхідної літератури з курсу;
- популяризація тексту: екранізація художніх творів, комп'ютерних ігор, коміксів, рімейки фільмів;
- неймінг як мистецтво створення вдалих назв;
- крилаті вирази з класичних творів і фільмів;
- деталь як формуючий елемент художнього образу у тексті.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні

досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- провідні ідеї, принципи сучасної сценаристики в поетапній роботі над створенням сценарію
- змістові компоненти літературного твору: тема, характери, обставини, проблема, ідея;
- як створити художній образ;
- як використовувати життєвий матеріал твору;
- різницю між фабулою та сюжетом;
- композицію твору: кільцеву, дзеркальну, нитку з намистинами;
- структуру сцени: аналіз сцени, криза, кульмінація і розв'язка.

вміти:

- формувати навички роботи із різними джерелами інформації в сфері сценарної майстерності;
- аналізувати драматичний матеріал;
- орієнтуватися в сценарному потоці;
- переносити власні задуми у сценарну форму;
- оцінювати та добирати сценарії до медіа проєктів, застосовуючи при цьому професійні критерії;
- формувати актуальні сценарії до різноманітних проєктів.

ВБ 2.2.11 Методика покадрової фото-анімації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: опанування базовими знаннями та практичними навичками різних технік по кадрової фото-анімації, випрацювати особистий авторський підхід до створення контенту.

Завдання навчальної дисципліни:

- опанувати на практиці методики створення горизонтальної фото-анімації (пісочна/сипуча, перекладка, штриховий рисунок);
- опанувати на практиці методики створення вертикальної фото-анімації (пластилінова, лялькова);
- розробити власні сюжетної лінії;
- відпрацювати власний стиль для контенту.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- поетапне створення різних технік та окремих прийомів для створення фото-анімації;
- як проробити сюжет;
- як відтворити руйнування речей в часі;
- які матеріали та обладнання необхідні для створення покадрової фото-анімації.

вміти:

- підготувати місце зйомки та обладнання;
- застосовувати підручні речі для імітації певних матеріалів;
- використовувати можливості комп'ютерних програм;

- розробити сюжет за змістовим навантаженням та акцентуванням на певних подіях;
- зібрати створенні зображення у закінчений сюжет.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку;
- використання спеціалізованих програм для графічного відображення контенту.

ВБ 2.2.12 Методика класичної 2D-анімації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: опанування базовими знаннями та практичними методиками класичної 2D-анімації.

Завдання навчальної дисципліни:

- розвивати творче мислення студентів;
- сформувати вміння здійснювати різні дії в графічних редакторах через освоєння різних методів використання програм для анімації і мультиплікації;
- сформувати здобувачів освіти інтерес до класичної 2D-анімації;
- освоїти структурну методологію створення програмних продуктів.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- можливості використання графічних редакторів і мультиплікаційних програм 2D-анімації;
- способи створення анімації в векторному графічному редакторі;
- структурну методологію створення програмних продуктів.

вміти:

- створювати виразні 2D-анімації;
- на практиці застосовувати основні положення і правила створення анімації та мультиплікації;
- здійснювати різні дії в графічних редакторах через освоєння різних методів використання програм для 2D-анімації і мультиплікації.

ВБ 2.2.13 Класична анімація 2D-персонажу (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: формування у здобувачів освіти теоретичних знань та практичних навичок з технологічних процесів в області розробки та анімації 2D-персонажу.

Завдання навчальної дисципліни:

1) отримання знань про технологічні етапи розробки і анімації персонажів, а також знань про способи двовимірного моделювання поверхневих властивостей персонажів і об'єктів навколишнього світу за допомогою світла, матеріалів, текстур і частинок;

2) отримання практичних навичок розробки та анімації персонажів, настройки проєктів в комп'ютерній графіці та анімації;

3) вміння застосовувати отримані знання на практиці як при освоєнні дисципліни, так і в майбутній професійній діяльності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- і розуміти принципи розробки 2D-персонажів;
- і розуміти принципи створення правдоподібної анімації 2D-персонажів;
- і розуміти основні принципи досягнення динамічності в позах 2D-персонажів;
- основні принципи розробки правдоподібної анімації 2D-персонажів, в тому числі, анімації міміки;
- способи тривимірного моделювання поверхневих властивостей 2D-персонажів і об'єктів навколишнього світу за допомогою світла, матеріалів, текстур і частинок;
- основні відмінності основних технік персонажів в двовимірній анімації (мальована анімація і фільм з плоскою маріонеткою), розуміти вплив обраної техніки анімації на вигляд персонажів;
- базові технології комп'ютерної графіки та анімації.

вміти:

- використовувати в творчій практиці теоретичні та практичні знання, отримані в процесі навчання;
- творчо видозмінювати ключові фази руху 2D-персонажів з метою отримання нового креативного рішення у передачі специфічного руху анімованого персонажа;
- виконувати стилізацію 2D-персонажів відповідно до їх сутності, характеру, ролі в анімаційному фільмі;
- планувати рух 2D-анімаційного персонажа, заносити його положення в режисерський лист;
- розробляти модельні листи 2D-анімаційних персонажів;
- аналізувати кадри опорних фото- або відео-зйомки руху реального людини, виділяти, фіксувати і видозмінювати ключові пози відповідно творчим задумом;
- вибирати джерела світла, матеріали, текстури і частки для моделювання поверхневих властивостей 2D-персонажів і об'єктів;
- вибирати техніку анімації 2D-персонажів згідно творчим задумом;
- удосконалювати і розширювати функціональні можливості інструментальних засобів комп'ютерної графіки та анімації.

володіти:

- практичними навичками розробки унікальних 2D-персонажів.
- практичними навичками проведення стилізації 2D-персонажів згідно творчим задумом
- такими навичками художника-аніматора, як уміння аналізувати рух людини в реальному житті і переносити його на анімаційних персонажів,

обдумано виділяючи і видозмінюючи ключові фази руху згідно творчим задумом і композиційному рішенню фільму.

- професійною термінологією в області 2D-анімаційного мистецтва.
- навичками створення правдоподібною і виразною анімації 2D-персонажів.
- методами настройки світла, матеріалів, текстур і частинок.
- навичками створення і експорту анімації в спеціалізованому програмному забезпеченні
- способами настройки проєктів комп'ютерної графіки та анімації.

ВБ 2.2.14 Дизайн web-ресурсів (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: формування компетенцій з дизайну web-ресурсів.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати уявлення про методи зображення електронних рекламних матеріалів в мережі Інтернет;
- надати знання про можливі способи створення електронних рекламних матеріалів в Інтернеті за допомогою комп'ютерних програмно-технічних засобів;
- надати знання про ефективні прийоми просування електронних рекламних матеріалів в Інтернеті і залучення до цих ресурсів різних категорій користувачів.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- засоби виразності реклами, використовувані в Інтернеті;
- різні види програмно-технічних засобів, які дозволяють створювати електронні рекламні матеріали в Інтернеті;
- способи і методи формування і просування сайтів в Інтернеті;

вміти:

- формувати структуру (сценарій) сайтів з рекламою;
- використовувати відповідні програмно-технічні засоби для створення сайтів в Інтернеті;
- наповнювати динамічною графікою web-сторінки, створювати інтерактивні web-додатки;
- представляти свій варіант сайту в Інтернеті.

ВБ 2.2.15 Дизайн логотипу (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти загальними прийомами щодо створення логотипів, використовуючи типографічні особливості символів різних мовних систем.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про теорію дизайну логотипів сучасного українського та зарубіжного досвіду;
- надати студентам класифікацію логотипів за різними аспектами;
- надати студентам загальні знання про особливості візуальної мови;
- надати студентам загальні знання про практику дизайну логотипів;

- навчити студентів принципам роботи з символами лінгвістичних мов;
- навчити студентів принципам роботи з символами нелінгвістичних мов;
- навчити студентів принципам роботи з цифрами та пунктуаційними символами;
- практично створити кілька навчальних логотипів за обраною тематикою візуальної мови.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- основні прийоми щодо роботи з шрифтами при створення композиції у вигляді логотипу;
- графічні редактори, що допомагають пришвидшити роботу з дизайну логотипу;
- класичну класифікацію логотипів;
- класифікацію логотипів за аспектами;
- методики та послідовність створення дизайну логотипів;
- основні положення щодо захисту авторських прав на графічне зображення.

вміти:

- працювати з комп'ютерними програмами для створення логотипів з набірних шрифтів;
- працювати з комп'ютерними програмами для обробки рисованих логотипів;
- виявити цікаві композиційні моменти слова, яке можна акцентувати при дизайні логотипу;
- поєднувати елементи символів в одну завершену шрифтову композицію;
- використовувати різні підходи для роботи з символами в слові;
- презентувати створений дизайн логотипів;
- оформити заявку на отримання свідоцтва про авторське право на графічне зображення.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.16 Дизайн motion-інфографіки (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти загальними прийомами щодо стилізації та візуалізації текстової навчальної та статистичної інформації для відтворення її засобами motion.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про теорію дизайну та загальні тенденції сучасної інфографіки;
- надати студентам загальні прийоми стилізації навчальної (науково) інформації;
- надати студентам загальні прийоми стилізації та візуального подання статистичної інформації;
- надати студентам загальні знання про практику motion-дизайну та motion-інфографіки;
- навчити студентів принципам роботи з інформацією, прийомами її візуалізації, створення motion-інфографіки.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- основні прийоми візуалізації текстової та цифрової інформації;
- основні прийоми роботи зі статистичною інформацією; основні прийоми роботи з навчальною (науковою) інформацією;
- програмні засоби створення motion; прийоми стилізації та персоніфікації інформації.

вміти:

- працювати з комп'ютерними програмами для створення motion-інфографіки;
- працювати з комп'ютерними програмами для обробки рисованих візуальних елементів; виявляти інформаційні акценти;
- робити розкадровку візуального контенту;
- візуалізувати текст озвучення чи титрів;
- використовувати різні підходи для роботи з інфографікою;
- презентувати створену motion-інфографіку.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.17 Історія мультиплікації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: надати студентам уявлення про історію розвитку мультиплікації.

Завдання навчальної дисципліни:

- вивчення основ і шляхів розвитку провідних світових анімаційних шкіл, основних напрямків в анімації і їх еволюцію, отримання студентами базових знань про історію світового анімаційного кінематографу;
- знайомство з режисерами, які внесли вклад в розвиток мистецтва анімації;

- розгляд особливостей застосування засобів вираження і драматургії в різні періоди розвитку мистецтва анімації;
- розгляд особливостей стилістики основних напрямків світової анімації;
- розвиток здатності виділяти в кінематографічному образі естетичний, соціальний, філософський і культурологічний сенс.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- основні етапи розвитку світових анімаційних шкіл та аніматогографічної промисловості;
- основні художні напрями та стилі мистецтва, музики, кіно;
- аспекти матеріальної культури та побуту;
- імена та твори відомих митців світового та національного анімаційного мистецтва.

вміти:

- застосовувати теоретичні знання на практиці;
- застосовувати знання для аналізу конкретних творів мистецтва та художніх процесів їх створення
- виносити судження про пластичну та художню ідею творів анімаційного мистецтва
- демонструвати набуті знання в професійній діяльності медіадизайнера.

володіти:

- методами аналізу екранних анімаційних творів, знаннями екранного та літературного матеріалу, способами роботи з навчальним матеріалом.

ВБ 2.2.18 Типографіка у motion-дизайні (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є комплексне оволодіння абітурієнтами теоретичних знань і практичних навичок створення анімованої типографіки широкого спектру призначення.

Мета навчального курсу:

- сприяти забезпеченню рівня академічної освіти, фахових вимог, послідовному становленню професіонала, здатного вирішувати складні творчі завдання в дизайні;
- формування у здобувачів освіти комплексного комунікативного дизайн-мислення і системного підходу до проєктування в motion-дизайні;
- набуття практичних знань, умінь і навичок в областях motion-дизайну та анімації різних жанрів, різного рівня складності і призначення, з використанням різних цифрових технологій.

Завдання навчальної дисципліни:

- вивчення та практичне освоєння прийомів створення динамічної екранної композиції із застосуванням різних графічних і об'ємно-просторових засобів анімації і motion-дизайну;
- вивчення і практичне освоєння внутрішньокадрової динамічної композиції і принципів впливу екранного анімованого образу на глядача;
- освоєння системного підходу до проєктування та розміщення анімації

та мультимедіа-контенту motion -дизайну;

- визначення специфіки каналів комунікацій;
- виявлення загальних закономірностей в тріаді канал-контент-реципієнт;
- визначення сучасних вимог до motion-дизайну і формування уявлень про тенденції розвитку комп'ютерної анімації в майбутньому.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- методи керівництва і організації продуктивних креативних процесів при розробці і створенні концепцій motion-дизайну;
- основні методи і засоби розробки дизайн-концепцій: прийоми колективної творчості, обговорення, дискусії, мозкового штурму;
- цифрові інструменти проектування, а також інструменти лінійно-конструктивного побудови, кольорово-графічної композиції, типографіки, способи проектної графіки, що застосовуються в проектуванні motion-дизайну та анімації;
- роботу з прикладними програмними продуктами, з інформацією в глобальній мережі Інтернет, із засобами комп'ютерної графіки, motion-дизайну, мультимедіа-дизайну, анімації та 3D моделювання;
- принципи роботи з сучасним програмним забезпеченням для автоматизації процесів дизайн-проектування.

вміти:

- керувати концептуальною і художньо-технічною розробкою дизайн-проектів систем візуальної інформації, ідентифікації та комунікації;
- працювати з проектним завданням, аналізувати інформацію, необхідну для роботи над концепцією дизайн-проектів в області motion-дизайну;
- синтезувати набір можливих рішень проектної завдання та підходів до її виконання;
- створювати портфоліо вдалих ескізних проектів і розробок; застосовувати лінійно-конструктивну побудову, колористику, прийоми художньої композиції, сучасну шрифтову культуру, способи проектної графіки, сучасні комп'ютерні технології і інструменти цифрового дизайну при проектуванні motion-дизайну;
- працювати в різних графічних редакторах, в тому числі в Adobe Creative Cloud: обробляти растрові і векторні зображення; застосовувати корекцію, монтаж;
- працювати з панеллю інструментів, каналами, шарами, палітрою і основними фільтрами в Adobe Photoshop і Adobe Illustrator;
- роботу в Autodesk 3ds Max; працювати в Adobe InDesign та інших програмах верстки; працювати з різними типами програмних продуктів, що спеціалізуються на motion-дизайні.

компетенції:

- володіти сучасною шрифтовою культурою, інструментами комп'ютерної графіки і лінійно-конструктивного побудови, навичками створення кольорово-графічної композиції та іншими сучасними проектними методиками, що використовуються при проектуванні, розробці, конструюванні

об'єктів і систем motion-дизайну;

- володіти навичками роботи в основних графічних редакторах;
- навичками художньо-технічного редагування зображень (фото- і відеоряду), тексту і верстки, інших елементів підготовлюваного файлу;
- різними сучасними засобами і технологіями підготовки файлів розміщення в мультимедіа-середовищі і мережі Інтернет.

ВБ 2.2.19 Графіка у motion-дизайні (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є комплексне оволодіння абітурієнтами теоретичних знань і практичних навичок створення анімованої графіки широкого спектру призначення.

Мета навчального курсу:

- розвиток компетентностей здобувачів вищої освіти щодо дизайну мультимедійних продуктів, відповідно до загальних принципів та сучасних тенденцій в анімаційній графіці та motion-дизайні;
- виявлення та аналіз цільової аудиторії, підбір відповідних засобів, прийомів і інструментів відеокommунікації;
- проєктування актуального і конкурентоспроможного продукту в сфері анімаційної графіки;
- дослідження і освоєння інноваційних напрямків в сфері motion - дизайну;
- розкриття ключових ідей проєкту засобами дизайну, анімації і графіки;
- навички командної проєктної діяльності, знання специфіки роботи суміжних фахівців: фотографів, режисерів, програмістів.

Завдання навчальної дисципліни:

- розгляд комунікативної природи motion-дизайну, визначення компонентів в motion -дизайні, що впливають на людину: кольорово-графічних, відео, аудіо-візуальних і т.д.
- вивчення сучасних проєктних областей motion-дизайну, серед яких можна виділити: дизайн електронних ЗМІ, дизайн СМ;
- дизайн СМ-контенту;
- дизайн реклами, Web-дизайн, арт-дизайн, ландшафтний дизайн ігор тощо;
- проєктування і розробка модульних інформаційно-графічних і анімованих структур, заснованих на принципах програмованого мистецтва;
- вивчення і практичне освоєння прийомів створення динамічної екранної композиції із застосуванням різних графічних і об'ємно-просторових засобів анімації і motion-дизайну;
- вивчення і практичне освоєння кадрової динамічної композиції і принципів впливу екранного анімованого образу на глядача;
- освоєння системного підходу до проєктування та розміщення анімації та мультимедіа-контенту motion -дизайну;
- визначення сучасних вимог до motion -дизайну і формування уявлень про тенденції розвитку комп'ютерної анімації в майбутньому.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- специфіку програм, їх інструментів, плагінів, спецефектів, що визначають рішення задач анімації різного плану;
- особливості різних видів проєктів в motion-дизайні і програмних вимог до їх розробки;
- зміст і формотворчі властивості анімаційного ролика, технічні параметри відео з урахуванням вимог проєкту.

вміти:

- створювати і надалі застосовувати об'єкти 2D графіки і прості об'єкти 3D;
- складати специфікацію технічних вимог до дизайнпроєкту засобами комп'ютерної графіки та спецефектів;
- передавати емоційне забарвлення і концентрувати увагу глядача в ході сприйняття продукту motion-дизайну;
- враховувати і доречно застосовувати елементи, що складають еталонний зразок анімованої графіки.

компетенції:

- здатність аналізувати і визначати вимоги до дизайн-проєкту і синтезувати набір можливих рішень, завдань або підходів до виконання дизайн-проєкту;
- здатність застосовувати сучасні технології, необхідні при реалізації дизайн-проєкту на практиці.

ВБ 2.2.20 Реклама і соціальні комунікації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета дисципліни: дати систематизовані знання про рекламу як інструмент маркетингу, визначити основні теоретичні поняття і відпрацювати навички їх використання при аналізі явищ і процесів в області реклами, сформулювати вміння і навички планування рекламної діяльності і розробки рекламних повідомлень.

Дисципліна «Реклама і соціальні комунікації» грає провідну роль в підготовці фахівців з медіадизайну, висвітлює одну з основних сфер їх професійної діяльності, дозволяє інтегрувати і застосовувати на практиці теоретичні знання про соціальну комунікацію.

Основним завданням дисципліни є:

- ознайомлення з комунікаційними практиками і каналами комунікації;
- формування знань про рекламу як інструмент маркетингової комунікації, специфікою вітчизняного рекламного бізнесу;
- отримання базових уявлень по збору, обробці, накопиченню, аналізу рекламного повідомлення, рекламну діяльність, рекламний ринок;
- ознайомлення з інтерпретацією соціальної інформації;
- розуміння реклами як соціокультурної технології;
- ознайомлення з основними етапами розвитку реклами.

У результаті вивчення дисципліни «Реклама і соціальні комунікації» студенти повинні володіти *компетенціями*.

Знати:

- основні поняття і категорії теорії реклами;

- основні принципи рекламної діяльності;
- історію розвитку вітчизняної і зарубіжної реклами;
- прикладні аспекти планування і організації рекламної діяльності;
- прикладні аспекти створення і розміщення рекламних звернень;
- методи оцінки ефективності рекламної кампанії.

Вміти:

- визначати місце реклами в системі маркетингу серед інших видів комунікацій;
- орієнтуватися в актуальних трендах комунікацій;
- виділяти дискурси рекламного повідомлення;
- визначати ефективність рекламного повідомлення;
- розробляти план рекламної кампанії;
- створювати рекламні звернення для різних каналів поширення реклами;
- оцінювати ефективність рекламних повідомлень і рекламної кампанії.

Володіти:

- термінологічним апаратом теорії реклами;
- методами планування рекламної кампанії;
- прийомами створення рекламних звернень;
- методами оцінки ефективності рекламної кампанії;
- здатністю реалізовувати знання в галузі реклами як сфери професійної діяльності.

У основі курсу лежить практико-орієнтований підхід з елементами проектного методу. Практико-орієнтований підхід передбачає:

- освоєння змісту освіти через рішення практичних завдань;
- придбання навичок ефективного виконання різних видів професійної діяльності;
- орієнтацію на генерування ідей, реалізацію групових студентських проектів;
- використання способів оцінювання, що фіксують сформованість професійних компетенцій.

Після закінчення курсу студенти зможуть реалізувати здобуті знання і вміння в рекламно-інформаційній та рекламно-технологічній діяльності – розробку, підготовку до випуску, виробництво і поширення рекламної продукції, включаючи текстові і графічні, робочі і презентаційні матеріали в рамках традиційних і сучасних засобів реклами; здатність вирішувати стандартні завдання професійної діяльності на основі застосування інформаційно-комунікаційних технологій медіадизайну.

ВБ 2.2.21 Методика створення рекламного ролика (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета дисципліни: вивчення технологій виробництва телевізійної реклами (роліку).

Завдання дисципліни:

- розгляд поняття інтернет-реклама, її особливості та види;

- розгляд поняття рекламного ролику, етапи його створення;
- розробка проєкту зі створення рекламного ролика.

У результаті вивчення дисципліни «Методика створення рекламного ролика» студенти повинні володіти *компетенціями*.

Знати:

- місце інтернет-реклами в системі маркетингових комунікацій;
- особливості інтернет-реклами;
- характеристику основних видів інтернет-реклами;
- характеристику основних етапів створення рекламного ролика;
- основні принципи розробки рекламної ідеї;
- технології, які використовуються для створення рекламного ролика.

Вміти:

- представляти зображення в комп'ютерній графіці;
- підготувати зображення до візуалізації;
- створення зображення рекламного ролика;
- суміщення комп'ютерної графіки та натурних зйомок;
- здійснення дій з зображенням, монтаж;
- розробляти проєкти зі створення інтернет-рекламного ролика.

ВБ 2.2.22 Методика створення музичного кліпу (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є музичний кліп, як один з продуктів медіа дизайну.

Мета навчального курсу:

- формування професійних знань та умінь, вивчення принципів, методів, прийомів та технологій створення музичного кліпу.

Завдання навчальної дисципліни:

- вивчення видів рекламних роли музичних кліпів;
- вивчення особливостей створення музичних кліпів;
- дослідження методів генерування креативних ідей для створення музичних кліпів;
- формування практичних навичок створення музичних кліпів.
- формування проєктної культури майбутнього дизайнера.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягти таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

основні принципи, етапи, технічні засоби та технологічні особливості створення музичного кліпу. Знання музичної культури, її історії та теорії.

вміти:

виконувати організаційну та аналітичну роботу в процесі підготовки до створення музичного кліпу, на високому рівні створювати музичні кліпи та оцінювати якість виконання роботи, володіти професійною термінологією та проєктною культурою.

компетенції:

- здатність застосовувати арсенал засобів мультимедійних технологій для художнього перетворення оточуючого середовища;

- здатність самокритично оцінювати свої творчі здобутки, постійно поповнювати знання, підвищувати професійний рівень;
- здатність застосовувати основні методи аналізу, опису, порівняння, класифікації, оцінювання мультимедійної продукції;
- здатність організувати практичну та самостійну роботу з дисципліни «Методика створення музичного кліпу» відповідно до вимог безпеки життєдіяльності й охорони праці.

ВБ 2.2.23 Методика створення доповненої реальності (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є існуючі методи, підходи та інструментарій для створення доповненої реальності в професійній діяльності медіа дизайнера.

Мета навчального курсу:

- опанування засобами доповненої реальності і методами її створення; отримання навичок розробки певного контенту із застосуванням технологій доповненої реальності.

Завдання навчальної дисципліни:

- формування і поглиблення системи базових знань з роботи із спеціальними комп'ютерними редакторами для створення і редагування доповненої реальності;
- розвиток пізнавальних інтересів, творчих здібностей шляхом освоєння сучасних методів створення контенту доповненої реальності;
- виховання відповідального відношення до дотримання етичних і правових норм інформаційної діяльності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

Знати:

- предмет та завдання дисципліни;
- сфери використання доповненої реальності; особливості різних типів доповненої реальності;
- маркерна доповнена реальність;
- безмаркерна доповнена реальність;
- проєкційна доповнена реальність;
- доповнена реальність, що базується на візуальній інерціальній одометрії;
- методику розробки різних типів доповненої реальності;

Вміти:

- створювати та редагувати динамічний контент доповненої реальності за допомогою сучасного програмного забезпечення;
- маніпулювати параметрами підготовки, поширення й перегляду сцен доповненої реальності, генерування посилань и публікація створеного контенту в соц. мережах.

Компетенції:

здатність усвідомлювати специфіку і методику створення доповненої реальності;

- здатність до впровадження доповненої реальності в різних сферах (маркетинг, туризм, освіта, медицина, авіація, ігри тощо);

- розуміння ролі доповненої реальності в сучасному недійному просторі.

ВБ 2.2.24 Візуальні комунікації доповненої реальності (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є створення візуальних образів для розпізнавання зображень доповненої реальності.

Мета навчального курсу:

- дослідження якісних змін і нових тенденцій в області сучасних візуальних комунікацій, які сьогодні не подаються без мультимедіа-дизайну;
- освоєння практичних знань, умінь і навичок створення проєктів медіадизайну, що мають природу доповненої реальності, забезпечують інтерактивну взаємодію з користувачем, формують гнучку, рухливу середу сучасного медіа-простору.

Завдання навчальної дисципліни:

- визначення візуальних комунікацій як провідних в доповненій реальності сучасного мультимедіа простору;
- аналіз існуючих проєктних рішень в медіа-дизайні, розгляд функціональних і естетичних особливостей сучасних медіа-об'єктів; створення типології художньо-образних рішень мультимедіа-дизайну, створених на основі доповненої реальності;
- проєктування і розробка комплексних мультимедіа дизайн-проєктів, з використанням доповненої реальності;
- вивчення прийомів роботи з програмним забезпеченням для створення візуальних комунікацій доповненої реальності.
- вивчення основних форматів надання графічного, відео-і мультимедіа-матеріалу на різних носіях, в різних медіа- просторах для створення візуальних комунікацій доповненої реальності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- основні поняття і категорії проєктної культури дизайну візуальних комунікацій доповненої реальності;
- методи аналізу і оцінки загальних вимог до сучасних візуальних комунікацій доповненої реальності;
- методи інтеграції і обліку комплексу функціональних умов, ергономічних вимог, соціально-економічних аспектів, процесуально-просторових і інших чинників, що впливають на дизайн-проєктування візуальних комунікацій в області доповненої реальності;
- методи синтезу набору можливих рішень проєктних завдань візуальних комунікацій доповненої реальності;
- сучасні тенденції, умови та вимоги, що пред'являються до проєктування візуальних комунікацій доповненої реальності;
- проєктні методи розробки систем візуальних комунікацій доповненої реальності; цифрові інструменти проєктування візуальних комунікацій доповненої реальності;

вміти:

- визначати передумови та чинники, очікування і вимоги, що впливають

на проєктування в області візуальних комунікацій доповненої реальності;

- проєктувати системи візуальних комунікацій доповненої реальності з урахуванням комплексу функціональних умов, ергономічних вимог, соціально-економічних аспектів, процесуально-просторових і інших чинників;

- застосовувати сучасні комп'ютерні технології та інструменти цифрового дизайну при проєктуванні візуальних комунікацій доповненої реальності;

- вести творче дизайн-проєктування візуальних комунікацій доповненої реальності; використовувати методи стимуляції творчих концепцій, способи обміну ідеями та сучасною інформацією.

компетенцій:

- здатність до стимуляції творчих ідей при синтезі можливих дизайнерських рішень в області візуальних комунікацій доповненої реальності;

- здатність до систематизації результатів проєктування візуальних комунікацій доповненої реальності;

- здатність до змін в умовах цифровий трансформації та інших факторів при проєктуванні об'єктів і систем візуальної комунікації доповненої реальності;

- здатність до володіння сучасними проєктними методиками доповненої реальності, що використовуються при проєктуванні візуальних комунікацій.

ВБ 2.2.25 Анімація доповненої реальності (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є анімаційний процес під час створення доповненої реальності в професійній діяльності медіадизайнера.

Мета навчального курсу:

- опанування процесом створення і анімації контенту доповненої реальності;

- отримання базових навичок анімації контенту із застосуванням технологій доповненої реальності.

Завдання навчальної дисципліни:

- формування і поглиблення системи базових знань з роботи із спеціальними комп'ютерними редакторами для створення анімованого контенту доповненої реальності;

- розвиток пізнавальних інтересів, творчих здібностей шляхом освоєння методів анімації контенту доповненої реальності;

- виховання відповідального відношення до дотримання етичних і правових норм інформаційної діяльності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

- предмет та завдання дисципліни;

- сфери використання доповненої реальності;

- особливості різних типів доповненої реальності; процес анімації доповненої реальності;

вміти:

- анімувати динамічний контент доповненої реальності за допомогою сучасного програмного забезпечення;

- маніпулювати параметрами підготовки, поширення й перегляду сцен доповненої реальності, генерування посилань и публікація створеного контенту в соц. мережах.

компетенцій:

- здатність усвідомлювати специфіку і методику створення доповненої реальності
- здатність до впровадження доповненої реальності в різних сферах (маркетинг, туризм, освіта, медицина, авіація, ігри тощо);
- розуміння ролі доповненої реальності в сучасному недійному просторі.

ВБ 2.2.26 Інтерактивні медіа (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Інтерактивні медіа широко використовуються в рекламних кампаніях, шоу і презентаціях, музичних і розважальних заходах, виставках і музеях, а також створюються як об'єкти сучасного мистецтва. Завдяки інтерактивним медіа сектор інтерактивної реклами, заснований на можливості налагодити пряму комунікацію з кожним споживачем інформації, почав розвиватися дуже швидкими темпами. Інтерактивні медіа проєктують об'єкти на стику реальності і технологій.

Мета навчальної дисципліни: є формування теоретичних основ, надання методичних рекомендацій і практичних навичок щодо використання комп'ютерних інструментальних засобів розробки та аналізу інтерактивних медіа для організації нестандартних комунікацій, заснованих на взаємодії носія інформації і користувача.

Завдання курсу:

- ознайомлення з останніми інтерактивними інструментами і технологіями;
 - вміння аналізувати та класифікувати різні види інтерактивних медіа;
 - набуття теоретичних основ та чисельних методів і технологій масової інформації, необхідні для оброблення образів, звуків та текстів;
 - придбання навичок зі створення сучасних інтерактивних медіаелементів для конфігурації стратегій інтерактивного дизайн за технологіями відображення;
 - формування оптимального набору елементів для сайту, що розроблюється;
 - реалізація засобів навігації та проєктування гіперпосилань;
 - володіння технологіями створення інтерактивних зображень та віртуальних турів;
 - використання у складі Web-сайту компонентів RSS та Wikimedia;
 - використання клієнтських додатків пірінгових файлообмінних мереж.
- У результаті вивчення дисципліни «Інтерактивні медіа» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:
- Знати:*
- медіа-індустрії та трендів сучасного медіадизайну;
 - різні види інтерактивних медіа, їхнє призначення й особливості;

- технології розробки інтерактивних дизайн-продуктів (креативний дизайн flash-ігор, створення інтерактивної анімаційної графіки, дизайн flash-банерів, flash-презентацій, flash-сайтів і ін.), технології 3d візуалізації, векторної анімації;

- принципи створення інтерактивних віртуальних турів;
- принципи розробки інтерактивних Web-документів;
- різні способи використання активних компонентів, що дозволяють створювати інтерактивні WEB-сайти, їхнє призначення й функціональне навантаження;

- основні способи використання SMS та IVR технологій у галузі інтерактивного телебачення;

- способи функціонування пірингових файлообмінних мереж та клієнтські додатки для їх використання.

Вміти:

- аналізувати різні види інтерактивних медіа;
- робити класифікацію та сформулювати оптимальний набір елементів для сайту, що розроблюється;

- побудувати інтерактивний додаток для медіавидань, медіапрезентацій та віртуальних турів;

- побудувати Web-сайт з використанням динамічних елементів, що дозволяють створювати інтерактивний обмін інформацією;

- використовувати у складі Web-сайту налагодження компонентів RSS та Wikimedia;

- використовувати компоненти CGI-програм у складі Web-сайту;
- розробити сценарій використання додатків SMS та IVR технологій;
- користуватися клієнтськими додатками пірингових файлообмінних мереж.

Володіти:

- навичками роботи з актуальними для інтерактивного дизайну програмами та технологіями.

ВБ 2.2.27 Історія кіноіндустрії (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчальної дисципліни: сформувати у студентів уявлення про кіномистецтво як невід'ємної частини світової художньої культури, його взаємозв'язок з літературою, образотворчим мистецтвом, театром, музикою.

Завдання курсу:

- познайомити студентів з основними періодами в історії світового кінематографа і його досягненнями, пов'язаними з творчістю видатних майстрів;

- розглянути в історичному контексті питання кінодраматургії, режисури, операторської і акторської майстерності, проблеми монтажу і звукозапису, образотворчого і музичного вирішення фільму;

- навчити студентів орієнтуватися в області кіномистецтва, сприяти глибокому розумінню кінотекстів, специфіки кіно, в цілому, і його значення в сучасному суспільстві.

У результаті вивчення дисципліни «Історія кіноіндустрії» студенти

повинні володіти наступними *компетенціями*:

Знати:

- історію світового кіно, переломні моменти його розвитку і видатні досягнення;
- види і жанри, художні течії в кіномистецтві, національні культурні традиції в кінематографі;
- творців вітчизняного кіно (режисерів, операторів, композиторів, артистів);
- специфіку розвитку кіномистецтва, пов'язану з ідеологічними і естетичними потребами тієї або іншої епохи, пошуками національної ідентичності, а також еволюцією технології фільмовиробництва, ринковими механізмами і так далі.

Вміти:

- аналізувати кінотвори з точки зору ідеологічної і естетичної спрямованості, а також особливостей кіномови (засоби виразності, стилістика, жанрова своєрідність і так далі);
- застосовувати отримані теоретичні знання про кіно в дослідженні проблем взаємодії медіа і людини;
- використовувати знання про складові кінотексту і особливостях кіномови в практичній роботі медіадизайнера.

Володіти:

- теоретичними знаннями про специфіку мистецтва кіно, його значенні в сучасному суспільстві;
- різними дослідницькими підходами у вивченні медіатекстів;
- навичками усвідомленого сприйняття зразків кіномистецтва і критичної думки у сфері інтерпретації медіатекстів;
- технічними прийомами створення зорових образів на основі використання різних методик поєднання слова (музики, шумів) і зображення на практиці.

ВБ 2.2.28 Програми 3D-анімації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: засвоєння і практичне закріплення основних прийомів створення об'єктів анімаційного дизайну для різних медійних сфер діяльності; розвиток абстрактного мислення і творчого потенціалу; засвоєння алгоритму роботи у професійних програмах 3D-анімації, вивчення інтерфейсів програм.

Завдання навчальної дисципліни:

- надання студентам знань і практичних навичок з роботи у програмах 3D-анімації;
- оволодіння навичками створення 3D-анімації; оволодіння навичками створення анімаційного 3D-персонажу; вивчення спеціалізованих програм для анімації та 3D-моделювання.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- завдання, які стоять перед сучасним дизайном 3D-анімації;

- теоретичні основи дизайну та композиції;
- закономірності та типові підходи створення графічної подачі шрифтової інформації;
- функції шрифтів та вплив їх відображення на людину;
- прийоми стилізації персоналій та об'єктів середовища під об'єкт дизайну та технологію створення 3D-анімації;
- особливості ілюстрацій під вікові групи споживачів;
- прийоми гармонізації композиції;
- різновиди 3D-анімації та прийоми їх композиційного вирішення;
- особливості застосування 3D-анімації (персонаж, середовище, інфографіка) в мультимедіа-дизайні.

вміти:

- використовувати системний метод аналізу тенденцій у 3D-анімації;
- вести творчий пошук, використовуючи графічний метод створення, метод трансформації, стилізації;
- організовувати елементи об'ємно-просторової форми;
- виявляти аудиторію для якої створюється 3D-анімаційний образ, подається інформація;
- знайти оригінальні рішення композиції ілюстрування 3D-анімації для подачі різнотипної інформації, для різних вікових категорій та різних соціальних верств;
- досягти графічної культури виконання, точності та ретельності опрацювання 3D-анімації;
- співвідносити пропорції і масштаб роботи характеру поставленого завдання.

компетентностей:

- здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу, вдосконалення розвитку свого інтелектуального та загальнокультурного рівня;
- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- використання раціональної та логіко-інтуїтивної складової процесу творчості;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- використання традицій національної культури та розвиток національних традицій в дизайні та 3D-анімації;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.29 Методика створення класичної 3D-анімації (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: вивчення студентами «Медіадизайн» теоретичних основ і освоєння практичних прийомів моделювання, анімації та візуалізації в редакторах тривимірної графіки.

Завдання навчальної дисципліни: надати студентам знання та фахові навички

зі створення 3D-контенту в галузі мультимедіа та анімації, необхідні для самостійного застосування їх в проєктних роботах.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- інтерфейс, основні інструменти та принципи роботи обраного редактора тривимірної графіки;
- основні типи матеріалів і інструменти для їх створення;
- особливості різноманітних умов освітлення, та засоби їх створення
- складові та методи побудови складної тривимірної моделі;
- складові та методи побудови й організації складної тривимірної сцени;
- морфологічні особливості побудови моделі та оснастки двоногого персонажа;
- особливості та засоби синхронізації анімації обличчя з аудіотреком
- спеціальну термінологію.

вміти:

- створювати ілюзію реальних та вигаданих матеріалів за допомогою текстурних карт, шейдерів та застосувати їх до об'єктів;
- вільно володіти прийомами анімації параметрів об'єктів та їх матеріалів
- створювати інтер'єрні та екстер'єрні сцени з відповідним освітленням;
- створювати складні природні сцени з великою кількістю об'єктів
- використовувати ефекти зовнішнього середовища під час візуалізації сцени
- виконувати анімацію системи часток, симуляцію поведінки твердих та м'яких тіл
- створювати тривимірних персонажів, розробляти та налаштовувати оснастку для них;
- налаштовувати освітлення, матеріали, камеру та інші інструменти для візуалізації тривимірної сцени;
- самостійно шукати інформацію для виконання завдання.

мати навички:

- практичної роботи з інструментами та матеріалами;
- організації робочого процесу;
- виконання вправ з моделювання, анімації і візуалізації тривимірного контенту;
- орієнтування у розмаїтті інструментів генерації 3D-контенту з метою вибору і свідомого використання їх у роботі;
- використання отриманих знань у проєктних завданнях;
- самостійного пошуку технологічних засобів та ідей що до їх застосування у межах поставленої проєктної задачі.

ВБ 2.2.30 Розробка 3D-персонажу (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: формування теоретичних знань та практичних навичок створення 3D-персонажу в графічних редакторах.

Завдання навчальної дисципліни:

- основні етапи розробка 3D-персонажу;
- основи анімації 3D-персонажу
- матеріали та текстури які використовуються для створення 3D-персонажу;
- частки, які використовуються для створення 3D-персонажу.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- основні технології 3D-анімації для розробки 3D-персонажу.

вміти:

- виконувати операції з файлами та папками;
- розробляти об'єкти реального світу для 3D-анімації;
- виконувати покадрову 3D-анімацію в графічних редакторах;
- виконувати роботи в пакеті 3D-моделювання для розробки 3D-персонажу.

ВБ 2.2.31 Проєктна 3D-графіка (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: ознайомити студентів спеціалізації з методикою проєктування мультимедійних та анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну.

Завдання навчальної дисципліни: надати студентам необхідні знання та фахові навички проєктування в галузі мультимедіа та анімації, навички володіння графічною мовою у їхній практичній діяльності.

У результаті вивчення дисципліни студент повинен:

знати:

- основні принципи, засоби і прийоми побудови гармонічної анімації;
- засоби, методи і прийоми створення та використання різноманітної візуальної мови та програмного забезпечення;
- методику проєктування при створенні анімаційних завдань;
- основні принципи, засоби і прийоми візуалізації дизайнерського рішення, використовуючи відповідне до задачі програмно-технічне забезпечення;
- основні засоби та прийоми втілення дизайнерського задуму;
- прийоми і засоби відеомонтажу роликів та роботи з музичним супроводженням, шумовими акцентами, дикторським текстом;
- сучасні тенденції розвитку світового і вітчизняного мультимедійного дизайну.

вміти:

- створювати графічний та вербальний сценарій, формулювати проєктну дизайн-концепцію відповідно поставленій задачі;
- підбирати та вивчати аналоги анімаційних та мультимедійних розробок;
- виявляти критерії та формувати функціональні вимоги до об'єктів дизайн-проєктування;

- формулювати актуальність розробки, обґрунтовувати соціально-економічні та культурологічні потреби щодо розробки заданого об'єкту проєктування;

- визначати головні робочі проблеми, які необхідно вирішити у зв'язку з дизайн-проєктуванням; формулювати основи проєктного образу, естетико-морфологічні, конструктивні, технологічні складові дизайн-концепції;

- розробляти пошукові ескізи основних елементів об'єкту проєктування, ключових сцен та розкадрування анімаційного проєкту за заданою темою;

- поглиблено вивчати морфологію всіх складових елементів об'єкту проєктування, визначити закони їх руху та взаємодії, розробляти проміжні ділянки ролику;

- візуалізувати ескізні рішення об'єкту проєктування, використовуючи програмно-технічне забезпечення на основі узгодженого варіанту сценарію та ескізів;

- застосовувати комп'ютерні графічні, анімаційні та монтажні програми в пропонованих завданнях;

- підходити творчо до рішення будь-якого завдання, розробляти оригінальні за художнім задумом і виконанням анімаційні композиції.

мати навички:

- володіння засобами побудови площинних та тривимірних об'єктів різноманітними засобами анімації та програмними технологіями;

- візуалізації ескізного рішення за допомогою визначених керівником прийомів анімації та програмних засобів;

- детальної проробки основних рис композиційно-пластичного, технологічного та кольорово-фактурного рішення об'єкту проєктування та його елементів;

- пошуку варіантів звукового супроводу та шумового акцентування, візуальних ефектів, виконання монтажу та озвучення ролику монтажними програмними засобами

ВБ 2.2.32 Web-дизайн рекламного контенту (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є формування культури естетичного мислення, а також здібностей критичного оцінювання процесів, що відбуваються в візуальній культурі; набуття студентами навичок мислення у середовищі, надання знань з історії реклами у процесі активного творчого пошуку протягом вивчення курсу навчальної дисципліни.

Мета навчального курсу: освоєння студентами комплексу теоретичних і практичних знань з інтернет-реклами.

Завдання навчальної дисципліни: надати базові знання з інтернет-реклами як виду рекламної діяльності, ознайомити з різними мережевими засобами просування товарів і послуг, навчити створювати дієву інтернет-рекламу різних видів, інтегрувати здобуті знання в загальну систему знань про рекламну діяльність.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

- види інтернет-реклами;
- сутність та особливості інтернет-реклами різних видів;
- мережеві засоби просування.

вміти:

- створювати інтернет-рекламу різних видів;
- послуговуватися різними мережевими засобами просування;
- правильно обирати оптимальні види інтернет-реклами й мережеві засоби просування, рекламуючи певні товари чи послуги;
- знаходити практичні рішення в питаннях правового регулювання й етичної проблематики інтернет-реклами.

компетентності:

- розуміння ролі і призначення інтернет-реклами в загальному рекламному комплексі;
- здатність аналізувати особливості розташування об'єктів інтернет-реклами;
- знання історії виникнення та розвитку інтернет-реклами, розуміння особливостей візуального сприйняття її елементів;
- здатність до пошуку творчого джерела та його інтерпретації;
- здатність до технічно-якісного виконання об'єктів інтернет-реклами;
- здатність використовувати графічні програми у процесі проєктування;
- здатність застосовувати правила композиції, властивості світла та кольору при створенні інтернет-реклами;
- здатність застосовувати різні техніки при створенні тематичної інтернет-реклами.

ВБ 2.2.33 Дизайн друкованих ЗМІ (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: сприяти прикладній та спеціалізованій підготовці фахівців із знанням теоретичних і практичних параметрів реклами як важливого компоненту та параметру соціально-комунікативної дійсності.

Завдання навчальної дисципліни:

- вивчення дисципліни передбачають ознайомлення студентів із суттю та принципами реклами, навчити їх здійснювати моніторинг інформації, на основі якої – створювати інформаційні банки даних, аналізувати ефективність власної діяльності, готувати інформаційні та рекламні повідомлення, інформаційні запити;
- надати студентам знання про структуру, основні напрямки і форми діяльності рекламного агентства як одного з основних учасників сучасного рекламного процесу;
- дати розуміння дієвості різних шляхів впливу на споживача та їх відмінностей в різних ЗМІ.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- суть та принципи рекламної діяльності;
- міжнародні й вітчизняні правові акти (Закон «Про рекламу»);
- права та обов'язки рекламістів; різновиди рекламних заходів;

- види інформації;
- канали поширення інформації; основні напрямки сучасної рекламної діяльності – традиційні та новітні;
- типологію рекламної продукції та рекламних кампаній;
- прийоми створення ефективного рекламного тексту, призначеного для поширення в різних ЗМІ;
- етичні норми і професійні стандарти роботи журналістів.

вміти:

- практично використовувати засвоєні теоретичні знання;
- організовувати роботу рекламної і консультаційної агенцій; зіставляти рекламні продукти, які представляють однотипні товари виробників, з огляду на ефективність рекламної ідеї;
- готувати рекламні гасла, сюжети, тексти;
- моніторити інформаційний простір;
- створювати інформаційну базу;
- створювати рекламну продукцію, призначені для поширення різними ЗМІ; працювати із журналістами та медіа.

компетентностей:

- здатність проведення досліджень на відповідному рівні;
- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/ видів економічної діяльності);
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку;
- здатність працювати в міжнародному контексті;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ВБ 2.2.34 Зовнішня реклама (120 год., 4 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є формування культури естетичного мислення, а також здібностей критичного оцінювання процесів, що відбуваються в візуальній культурі; набуття студентами навичок мислення у середовищі, надання знань з історії зовнішньої реклами у процесі активного творчого пошуку протягом вивчення курсу навчальної дисципліни.

Мета навчального курсу: ознайомлення студентів із поняттям «зовнішня реклама», надання знань з технології виготовлення зовнішньої реклами, сформуванню уявлення про роль і місце зовнішньої реклами в бізнесі, про основні види зовнішньої реклами, дати рекомендації по організації реклами товарів і послуг, планування рекламної акції на підприємстві, навчити орієнтуватися в сучасних рекламних матеріалах відповідно їхнім властивостям.

Завдання навчальної дисципліни: оволодіння студентами знаннями з основ організації рекламної діяльності, вивчення сукупності засобів, методів і способів розповсюдження рекламної інформації в середовищі з метою привернення уваги

споживачів до певного виду товарів або послуг.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

- знати головні художні напрямлення та стилі;
- основні поняття та термінологію курсу;
- історію зародження та розвитку зовнішньої реклами;
- особливості традиційних та цифрових носіїв зовнішньої реклами;
- сучасні рекламні матеріали для виготовлення зовнішньої реклами;
- технологію виготовлення зовнішніх рекламних носіїв;
- сучасні тренди у зовнішній рекламі;
- особливості сприйняття інформації, розташованої на об'єктах, що рухаються.

вміти:

- застосовувати теоретичні знання на практиці;
- грамотно володіти професійною термінологією;
- вільно орієнтуватися у застосуванні певних матеріалів для виготовлення об'єктів зовнішньої реклами;
- застосовувати прийоми моделювання об'ємних конструкцій;
- при створенні проєкту враховувати властивості матеріалів, які використовуватимуться у виготовленні об'ємної рекламної конструкції;
- вести творчий пошук, використовуючи метод створення, метод трансформації, стилізації.

компетентності:

- розуміння ролі і призначення зовнішньої реклами в загальному рекламному комплексі;
- здатність аналізувати особливості розташування об'єктів зовнішньої реклами, розуміти й визначати його проблемні композиційні, колористично-тональні, світлові характеристики;
- знання історії виникнення та розвитку зовнішньої реклами, розуміння особливостей візуального сприйняття її елементів;
- здатність до пошуку творчого джерела та його інтерпретації у створенні об'ємної або динамічної конструкції;
- здатність до технічно-якісного виконання проєктної документації, вимірів і креслень;
- здатність використовувати графічні програми у процесі проєктування;
- здатність застосовувати правила композиції, властивості світла та кольору при створенні проєкту;
- здатність застосовувати різні техніки при створенні тематичної зовнішньої реклами.

ВБ 2.2.35 Розкадровка сюжету (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти загальними прийомами щодо створення сценарних розкадровок для різних членів зйомочної команди та за різними відео-жанрами.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про візуальну сценаристику та загальні тенденції створення сучасного відео-контенту;
- надати студентам загальні прийоми створення розкадровки для оператора, для режисера, для акторського складу;
- надати студентам загальні прийоми створення розкадровки для короткого метру, для повнометражного кіно;
- навчити студентів принципам роботи з ідеєю та її реалізацією в відео-контенті.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- загальні вимоги до створення розкадровки сценарію;
- прийоми відображення візуальної інформації; особливості створення розкадровки для оператора;
- особливості створення розкадровки для режисера;
- особливості створення розкадровки для акторського складу та його персоналу.

вміти:

- спростити та стилізувати зображення до простих зрозумілих форм;
- створювати класичну розкадровку;
- працювати з комп'ютерними програмами для створення розкадровок; визначати особливості, на яких слід акцентувати увагу в розкадровці для оператора, для режисера, для акторського складу та персоналу;
- продумувати різні аспекти вигляду контенту в кадрі та вміти їх нарисувати/описати.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.36 Робота з титрами (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти загальними прийомами щодо дизайну титрів для відео-контенту.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про загальні вимоги щодо вигляду титрів, зручності їх читання;
- оволодіння практичними навичками щодо створення титрів для різних видів відео-контенту;
- показати та переосмислити тенденції створення сучасного відео-контенту;
- практично створити титри для різних видів відео.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні

досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- загальні вимоги до створення титрів: шрифти, читабельність, кольорове насичення, динаміка, швидкість руху титрів тощо;
- теорію роботи зі шрифтами; основні прийоми створення титрів для різних видів відео.

вміти:

- композиційно поєднати текстову інформацію з фоновими зображеннями;
- використовувати класичні прийоми типографіки для створення титрів;
- використовувати різні програми для створення титрів під різний відео-контент;
- визначати особливості текстової інформації, на якій слід акцентувати увагу глядача; використовувати сучасні тенденції дизайну.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання; виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.37 Студійна фотозйомка (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: оволодіти загальними прийомами роботи з фототехнікою та оптичними приладами, додатковим устаткуванням студії та освітленням.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам теоретичні знання та практичні навички роботи з фототехнікою;
- надати студентам теоретичні знання та практичні навички роботи з освітленням студії чи майданчика для зйомки;
- надати студентам теоретичні знання та практичні навички предметної фотозйомки;
- надати студентам теоретичні знання та практичні навички роботи з моделлю та зйомочною командою;
- показати та переосмислити тенденції створення сучасного фото-контенту;
- створити портфоліо фотографа.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

знати:

- вимоги до створення простору для зйомки;
- вимоги щодо роботи зі студійним світлом;
- вимоги щодо роботи з камерою: експозиція, зум, фокус, ракурс тощо;

– різні техніки, які використовуються для постановочних фото в студії; як відтворити світлові техніки та техніки ракурсів в фотографії.

вміти:

– композиційно поєднати плани в одній фотографії;
– використовувати класичні прийоми предметної фотографії;
– використовувати класичні прийоми зйомки моделі;
– обрати місце зйомки та облаштувати фонові фото-зони;
– встановити світло відповідно задуму;
– використовувати класичні прийоми з авторськими ідеями щодо створення студійної фотографії; створити портфоліо та презентувати роботи.

компетентностей:

– здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
– готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
– виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.38 Менеджмент творчої студії медіадизайну (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: набути навичок консультативної, інноваційної та креативної науково-проектувальної діяльності у соціокультурній сфері діяльності творчої студії; сформувати інноваційно-обґрунтовані підходи до організації та управління внутрішніми та зовнішніми соціокультурними процесами.

Завдання навчальної дисципліни:

– надати студентам теоретичні знання з менеджменту організацій;
– надати студентам теоретичні знання з менеджменту та маркетингу творчої студії/майстерні/школи.
– надати студентам теоретичні знання та практичні навички роботи з творчим колективом;
– надати студентам теоретичні знання та практичні навички вирішення конфліктних ситуацій;
– надати студентам теоретичні знання та практичні навички зі створення письмових та презентаційних проєктів для залучення грантових коштів.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

– загальні відомості з менеджменту, що застосовуються в управлінні як великими організаціями так і невеликими творчими групами;
– теоретичну базу побудови взаємовідносин в колективі;
– теоретичну базу маркетингу творчої студії; різні техніки залучення коштів від громадян та меценатів;
– техніки реклами творчої студії.

вміти:

- написати та обґрунтувати проєкт для залучення грантових коштів;
- поетапно продумати реалізацію проєкту з залученням коштів та персоналу; вирішувати конфліктні ситуації в колективі;
- вирішити необхідну кількість залучених фахівців і працівників для реалізації певного проєкту.

компетентностей:

- здатність проведення досліджень на відповідному рівні;
- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/ видів економічної діяльності);
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку;
- здатність працювати в міжнародному контексті; здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ВБ 2.2.39 Менеджмент кліпмейкерства (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчального курсу: набути теоретичних знань та практичних навичок роботи кліпмейкера (продюсера кліпу) від ідеї до закінченого відео-продукту, готового для презентації та продакшену; сформувати інноваційно-обґрунтовані підходи до організації та управління внутрішніми та зовнішніми соціокультурними процесами.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні теоретичні знання з менеджменту;
- надати студентам теоретичні знання з менеджменту та маркетингу кліпмейкерства;
- надати студентам теоретичні знання та практичні навички роботи з творчим і технічним колективом;
- надати студентам теоретичні знання з авторського права та законодавства у сфері інтелектуальної власності.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

- загальні відомості з менеджменту, що застосовуються в управлінні невеликими творчими групами;
- теоретичну базу побудови взаємовідносин в колективі; теоретичну базу маркетингу та менеджменту кліпмейкерства;
- процес створення кліпу та поетапність залучення фахівців для його реалізації; як захистити свою інтелектуальну власність.

вміти:

- прописати синопсис для продюсера для складення кошторису;
- прописати сценарії (розкадровки) для оператора та режисера;

- поетапно продумати реалізацію проєкту з залученням коштів та персоналу; вирішувати необхідну кількість залучених фахівців і технічних працівників для реалізації проєкту.

компетентностей:

- здатність проведення досліджень на відповідному рівні;
- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/ видів економічної діяльності); виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку;
- здатність працювати в міжнародному контексті;
- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ВБ 2.2.40 Режисура студійної програми (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є методики, технічні вимоги та принципи створення студійних програм різних жанрів та робота медіа дизайнера в цьому процесі.

Мета навчального курсу:

- надати студентові базові знання та практичні навички роботи режисера студійної програми в різних жанрах та визначити ділову роль медіа дизайнера в телестудії;
- комунікативності (зі створення текстів для відеоматеріалів виходячи із жанру журналістики чи мети відео контенту).

Завдання навчальної дисципліни:

- надати загальні знання про теорію і практику режисерської роботи;
- сформулювати у студентів уявлення про процес створення екранної дії, основні тенденції розвитку жанрів телепрограм, їх специфіку;
- розкрити тематичні та жанрові особливості розвитку телепрограм;
- означити функціональну сферу режисера та медіадизайнера;
- ознайомити студентів з функціями учасників творчої групи;
- навчити студентів орієнтуватися у сучасних технологіях відеозапису та прямого ефіру;
- сприяти творчому використанню добутих знань;
- створити режисерську версію студійної програми.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

- основи теорії режисури;
- різновиди жанрів студійних програм за глядацькою аудиторією, за технічними характеристиками;
- за журналістськими жанрами;
- принципи відображення відеоконтенту;
- структурних особливостях та природі екранної дії телепрограм різного

жанру;

- різних засобах поєднання аудіо та відеообразу; принципи роботи медіа дизайнера в студії;

- основи роботи режисера відеомонтажу.

вміти:

- використовувати можливості комп'ютерних програм для створення ефектів та відео контенту для різних жанрів студійних програм;

- втілювати у звуко-зоровому вигляді авторський задум;

- розробити концепцію студійної програми за певним жанром: діалог, інтерв'ю, постановка, шоу;

- розробити концепцію студійної програми за місцем проведення заходу: глядацька зала, куток для інтерв'ю, телеміст;

- використовувати власний стиль в створенні візуально-звукового образу; створити концепцію студійної програми;

- грамотно скласти режисерський сценарій та монтажний план.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;

- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;

- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.41 Режисерська робота кліпмейкера (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Предметом вивчення курсу є загальні принципи режисерської роботи відео кліпів, рекламних роликів та інших продуктів короткого метру.

Мета навчального курсу:

- оволодіти базовими знаннями режисерської роботи короткого метру;

- оволодіти практичними навичками синхронізації відеоряду з звукозаписом;

- навчитися будувати зрозумілу візуалізацію сюжетної лінії в межах короткого метру.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати студентам загальні знання про роботу режисера короткого метру: музичного кліпу;

- надати студентам загальні знання про теорію і практику відео кліпу як виду кіномистецтва;

- надати знання про класифікацію відео кліпів та особливості їх створення;

- навчити студентів основним прийомам роботи з відео для музичного кліпу;

- на практиці розібрати поетапність створення музичного кліпу.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (*компетентностей*):

знати:

- технічні засоби та обладнання, які використовуються для звукозапису

та зйомки;

- класифікацію відео кліпів;
- етапи створення музичного кліпу;
- ефекти зйомки і монтажу; особливості монтажу музичного кліпу під студійний запис та наживо.

вміти:

- працювати з обладнанням для звукозапису та відеозйомки;
- класифікувати відео кліпи за їх видами;
- проводити підготовчий етап для зйомки, етап зйомки та етап монтажу;
- синхронізувати звукозапис під відеоряд;
- зробити відео-звуковий продукт для показу.

компетентностей:

- здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій;
- готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання;
- виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку.

ВБ 2.2.42 Менеджмент командної роботи (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Мета навчальної дисципліни: формування знань, умінь, навичок роботи з командою як однією з організаційних форм колективного управління людським ресурсом.

Завдання курсу:

- вивчення змісту управління та використання теорій і методів створення команди в сучасній організації;
- формування комплексу знань про принципи створення команди, функції і процеси управління командами;
- вироблення конкретних навичок здійснення різних видів управлінської діяльності в командній роботі і аналізу систем управління.

У результаті вивчення дисципліни «Менеджмент командної роботи» студенти повинні володіти наступними *компетенціями*:

Знати:

- концепції, принципи, технології і методи побудови ефективної роботи в команді;
- переваги і обмеження командної роботи в організації,
- класифікацію групових і управлінських ролей,
- етапи становлення ефективної команди;
- процеси групової динаміки;
- інструменти модерації, медіації, фасилітації.

Вміти:

- здійснювати типові методи діагностики розподілу командних ролей;
- здійснювати оцінку рівня розвитку команди в процесі досягнення наміченої мети;

- організувати роботу групи та брати участь в процесі організаційно-управлінської роботи;
- взаємодіяти в колективі і команді, висловлювати думку по професійних питаннях;
- брати участь в забезпеченні внутрішньої і зовнішньої комунікації організації;
- презентувати матеріали індивідуальної і групової роботи.

Володіти:

- навичками оцінки персоналу для оптимального підбору складу команди;
- навичками працювати в колективі, навичками участі в дискусіях;
- навичками вживання конкретних методів і технологій, направлених на підвищення ефективності роботи команди;
- навичками вживання ігрових методів роботи, у тому числі «мозкового штурму», методу критичних ситуацій і ін. з метою вироблення ефективних спільних рішень;
- навичками управління груповою взаємодією.

ВБ 2.2.43 Менеджмент роботи з клієнтом (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Загострення конкуренції в боротьбі за споживача і зростання споживчих очікувань сприяють переходу від концепції класичного маркетингу до маркетингу взаємовідносин зі споживачем. Довгострокові відносини з клієнтами економічно вигідні, тому що гарантують регулярні покупки, вимагають менших маркетингових витрат на одного споживача і збільшують кількість лояльних клієнтів. У свою чергу, лояльність споживача збільшує число повторних покупок. Для реалізації клієнтського підходу важливо забезпечити високий рівень зацікавленості співробітників в побудові довгострокових відносин з клієнтами. Клієнтоорієнтованість персоналу в форматі компетенцій – це набір поведінкових моделей на основі знань, навичок, особистісних якостей і мотиваційних чинників, що сприяють формуванню певного робочого поведінки у співробітників щодо клієнтів.

Об'єктом вивчення курсу «Менеджмент по роботі з клієнтом» є формування ефективної системи управління роботи з клієнтом.

Предметом вивчення курсу «Менеджмент по роботі з клієнтом» є формування ефективної системи управління роботи з клієнтом у сфері дизайну, відповідно до специфіки задач, факторів впливу і методики поетапного виконання проєкту.

Метою викладання дисципліни є формування знань, що дозволяють створити цілісне уявлення про концепцію управління взаємовідносинами з клієнтами (CRM), зрозуміти основні принципи і сутність клієнтоорієнтованого підходу.

Задача дисципліни – формування знань, умінь і навичок в області технології обслуговування клієнтів і організації продажів:

- сформулювати у студентів, теоретичні знання про систему маркетингових комунікацій, її видах, функціях, факторах, що визначають ефективність

інтегрованих маркетингових комунікацій;

- сформувати прикладні знання з ефективної системи управління роботи з клієнтом в області організації кампаній, що надають послуги з медіадизайну.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):

- готовність розробляти методіку створення проєкту медіадизайну, розвивати системи клієнтських відносин з урахуванням вимог клієнта;

- готовність до розробки процесу надання послуг, в тому числі відповідно до вимог клієнта, на основі новітніх інформаційних і комунікаційних технологій;

- готовність до роботи в контактній зоні з клієнтом, консультування, погодження етапів по створенню медіапродукту запланованих проєктом;

- готовність здійснювати професійні контакти відповідно до норм професійної етики та основними правилами ділового етикету;

- здатність знаходити організаційно-управлінські рішення в області створення медіадизайну, самостійно приймати рішення і готовність нести за них відповідальність;

- здатність застосовувати технології формування і управління іміджем організації, проєктною групою, медіапродукту в рамках здійснення професійної діяльності.

За результатами навчання студент повинен:

знати:

- роль і місце клієнтоорієнтованості в організаційному розвитку;

- принципи управління орієнтованістю на клієнта організації;

- інноваційні напрямки підвищення клієнтоорієнтованості організації;

- шляхи і способи підвищення ефективності взаємодії з клієнтами на основі організації культури спілкування і принципів соціальної відповідальності;

- методи творчого вирішення завдань підвищення клієнтоорієнтованості.

вміти:

- аналізувати процес взаємовідносин з клієнтами;

- використовувати інструменти маркетингу послуг у взаєминах з клієнтами;

- проєктувати комплекс заходів по управлінню відносинами з клієнтами;

- використовувати принципи соціальної відповідальності при розробці та реалізації стратегії підвищення клієнтоорієнтованості організації;

- розробляти нові способи вирішення проблем клієнтів і оцінювати ефективність цих рішень;

- демонструвати навички та досвід діяльності управлінськими технологіями, що дозволяють реалізовувати CRM-стратегію;

- володіти навичками реалізації комунікаційних схем взаємодії з клієнтами;

- володіти навичками використання принципів соціальної відповідальності для підвищення клієнтоорієнтованості організації;

- володіти навичками створення сприятливої атмосфери для клієнтів організації.

ВБ 2.2.44 Портфоліо motion-дизайнера (90 год., 3 кредити ЄКТС)

Предметом дисципліни «Портфоліо motion-дизайнера» є вивчення загальних принципів роботи комунікаційного дизайну в різних напрямках застосування анімаційної графіки.

Об'єктом дисципліни «Портфоліо motion-дизайнера» є створення портфоліо motion-дизайнера як якісного продукту, що демонструє сформоване дизайн-мислення бакалаврів у проєктуванні в різних напрямках анімації.

Метою є створення портфоліо motion-дизайнера, яке націлене продемонструвати набутті практичні знання, уміння і навички бакалавра в областях motion-дизайну та анімації різних жанрів, різного рівня складності і призначення, з використанням різних цифрових технологій, а також сформованого комплексного комунікативного дизайн-мислення і системного підходу до проєктування у motion –дизайні.

Задача дисципліни:

- розгляд комунікативної природи motion--дизайну, визначення компонентів в motion-дизайні, що впливають на людину: кольорово-графічних, відео-, аудіо-візуальних;
 - вивчення сучасних проєктних областей motion--дизайну, серед яких можна виділити: дизайн електронних ЗМІ; дизайн СММ-контенту; дизайн реклами, Web-дизайн, арт-дизайн, ланд-дизайн, дизайн ігор;
 - проєктування і розробка модульних інформаційно-графічних і анімаційних структур, заснованих на принципах програмованого мистецтва;
 - використання прийомів створення руху екранної композиції із застосуванням різних графічних і об'ємно-просторових засобів анімації і моушн-дизайну у проєктах, що входять у портфоліо;
 - практичне використання засвоєних знань всередині кадрової динамічної композиції і принципів впливу екранного анімованого образу на глядача у власних проєктах, що входять у портфоліо;
 - освоєння системного підходу до проєктування та розміщення анімації та мультимедіа-контенту motion-дизайну; визначення специфіки каналів комунікацій; виявлення загальних закономірностей у тріаді канал-контент-реципієнт;
 - визначення сучасних вимог до motion-дизайну і формування уявлень про тенденції розвитку комп'ютерної анімації в майбутньому.
- Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей):*

знати:

- основні методи і засоби розробки дизайн-концепцій: прийоми колективної творчості, обговорення, дискусії, мозкового штурму;
- методи організації продуктивних креативних процесів при розробці і створенні концепцій motion-дизайну;
- цифрові інструменти проєктування, а також інструменти лінійно-конструктивного побудови, кольорово-графічної композиції, типографіки, способи проєктної графіки, що застосовуються в проєктуванні motion-дизайну та анімації;

вміти:

- класифікувати і систематизувати сформовані напрямки motion-дизайну;

виявляти і розкривати їх основні відмінні риси; застосовувати знання в області сучасного motion-дизайну в професійній дизайнерській діяльності;

- володіти навичками застосування теоретичних знань і практичних навичок в художній дизайнерській діяльності;

- володіти високою мотивацією до професійного розвитку;

- самостійно створювати колекції візуальних образів і зображень;

- створювати портфоліо вдалих ескізних проєктів і розробок;

- працювати з різними типами програмних продуктів, що спеціалізуються на motion-дизайні;

- володіти здатністю керувати концептуальною і художньо-технічною розробкою дизайн-проєктів систем візуальної інформації, ідентифікації та комунікації;

- володіти роботою з прикладними програмними продуктами, з інформацією в глобальній мережі Інтернет, із засобами комп'ютерної графіки, motion-дизайну, мультимедіа-дизайну, анімації та 2D і 3D моделювання;

- працювати в різних графічних редакторах, в тому числі в AdobeCreativeCloud: обробляти растрові і векторні зображення; застосовувати корекцію, монтаж; працювати з панеллю інструментів, каналами, шарами, палітрою і основними фільтрами в AdobePhotoshop і AdobeIllustrator;; працювати в AfterEffects, AdobeInDesign та інших програмах верстки;

- навичками художньо-технічного редагування зображень (фото- і відеоряду), тексту і верстки, інших елементів підготовлюваного файлу; різними сучасними засобами і технологіями підготовки файлів розміщення в мультимедіа-середовищі і мережі Інтернет.

6.2.5. Бакалаврська робота (180 год., 6 кредитів ЄКТС)

Бакалаврська (кваліфікаційна) робота – це завершений дизайнерський проєкт з медіадизайну, що засвідчує громадянську позицію, високу освітню і професійну підготовку її автора, а також професійне володіння засобами проєктної та дизайнерської культури, здатність медіадизайнера самостійно вирішувати творчі завдання після закінчення закладу вищої освіти.

До захисту бакалаврської роботи допускаються лише ті студенти, що виконали всі вимоги навчального плану та програми зі спеціальності.

Створення бакалаврської роботи є завершальною стадією навчання здобувачів вищої освіти, *головною метою* якої є оволодіння методологією втілення проєкту медіадизайну на основі отриманих знань, професійних умінь та навичок відповідно до вимог стандартів вищої освіти.

Основні завдання бакалаврської роботи:

- систематизація, закріплення і розширення теоретичних знань, отриманих у процесі навчання, їх практичне використання з врахуванням новітніх тенденцій у сфері цифрового проєктування з використанням інноваційні мультимедіа технологій, графічного програмного забезпечення;

- розвиток навичок самостійної роботи, оволодіння методикою досліджень та експериментування, використання сучасних інформаційних

технологій у процесі розв’язання задач, які передбачені завданням на дипломне проектування;

- визначення відповідності рівня підготовки бакалавра медіадизайну вимогам освітньо-кваліфікаційної характеристики фахівця, загальним та професійним програмним компетентностям, його готовності та спроможності до самостійної роботи в умовах ринкової економіки, сучасного виробництва, прогресу науки, техніки та культури.

Випускники повинні володіти наступними професійними компетенціями:

- здатністю обґрунтувати свої пропозиції при розробці проєктної ідеї, заснованої на концептуальному, творчому підході до рішення задачі дизайну мультимедіа;

- здатністю аналізувати і визначати вимоги до мультимедійного твору і синтезувати набір можливих рішень задач або підходів до виконання мультимедійного об’єкту;

- здатністю розробляти мультимедіа-продукт з врахуванням технологічних особливостей функціонування;

- здатністю використовувати інформаційні ресурси: сучасні інформаційні технології і графічні редактори для реалізації і створення мультимедійного проєкту;

- здатністю створювати підсумковий мультимедіа-продукт з використанням медіатехнологій, інтерактивними елементами, фрагментами доповненої реальності, проєкційних технологій і так далі;

- здатністю застосовувати методи наукових досліджень при створенні мультимедійного твору і обґрунтовувати новизну власних концептуальних рішень.

Етапи бакалаврської роботи.

Організаційно процес створення бакалаврської роботи складається з наступних етапів:

- *підготовчого*, який починається з вибору студентом теми та отримання індивідуального завдання від наукового керівника бакалаврської роботи щодо питань, які необхідно вирішити під час переддипломної практики за темою дипломного проєктування (ознайомлення зі станом проблеми, збирання матеріалів та аналогів, проведення необхідних творчих пошуків, дослідження проєктних умов розробки медіадизайну тощо), включає освоєння програми переддипломної практики і завершується складанням та захистом звіту про її проходження;

- *основного*, який починається одразу після захисту звіту про практику й завершується орієнтовно за два тижні до захисту бакалаврської роботи на засіданні комісії з представників кафедри. На цьому етапі проєкт медіадизайну повинен бути повністю виконаний, перевірений науковим керівником та консультантами;

- *заключного*, який включає отримання відгуку наукового керівника та зовнішньої рецензії на бакалаврську роботу, візи завідувача кафедри дизайну про допуск до захисту, проведення попереднього захисту на кафедрі, подання матеріалів та документів з кваліфікаційної роботи до ЕК (за два дні до його захисту на засіданні ЕК).

6.3. Факультатив

Фізична культура

Іноземна мова (за професійним спрямуванням)

Курсовий проєкт

Курсовий проєкт з дисциплін «Візуальні комунікації» (4 семестр), Web-дизайн (6 семестр) – це самостійне навчально-наукове дослідження певної теми, що виконується під керівництвом викладача на основі набутих здобувачем з медіадизайну знань та умінь. Курсовий проєкт спрямований на виявлення здатності здобувача вищої освіти до самостійного осмислення проблеми, творчого, критичного її дослідження; до аналізу й систематизації наукових джерел; до застосування отриманих знань для вирішення практичних завдань за фахом.

В процесі роботи над курсовим проєктом відбувається набуття теоретичних і практичних навичок самостійної науково-дослідної і проєктної роботи, вивчення основ цифрового проєктування, аудіо-візуального наповнення, опанування арсеналу виразних засобів створення медіасередовища, аналіз досвіду застосування найрізноманітніших мультимедійних технологій в проєктній діяльності.

Метою виконання курсового проєкту є інтеграція отриманих здобувачем знань із циклів дисциплін загальної та професійної підготовки; опанування науково-теоретичними та практичними методами створення проєкту; розвиток проєктного мислення на системному рівні; формування у здобувачів вищої освіти компетенцій самостійної організації творчої і професійної діяльності медіадизайнера.

Для роботи над курсовим проєктом необхідно володіти наступними компетенціями.

Знати:

- основні поняття і терміни, які використовуються в проєктній діяльності і спеціальній літературі;
- специфіку різних видів діяльності, методичні принципи системного проєктування;
- методику проєктування, структуру дизайну-проєктування в різних аспектах;
- сфери застосування сучасних підходів проєктної діяльності і управління проєктами.

Вміти:

- проводити допроєктний аналіз з точки зору системного підходу;
- застосовувати ряд інструментів проєктної діяльності на практиці;
- планувати проєкт, визначати мету і завдання проєкту;
- створювати проєкт, аналізувати його результати.

Володіти:

- методом проєктної діяльності;
- проєктуванням в області медіадизайну;
- навичками проведення допроєктного аналізу в рамках отриманого або ініційованого завдання;
- навичками збору інформації і матеріалу для проведення допроєктного аналізу і організації проєктних робіт;
- навичками підготовки пояснювальної записки до курсового проєкту.

Курсовий проєкт складається з наступних розділів:

1. Аналіз допроєктної ситуації.

В якому на основі розгляду соціальних, економічних та культурологічних аспектів функціонування об'єкта-аналогу актуалізується та обґрунтовується соціально-економічна потреба щодо нової розробки об'єкта медіадизайну. На основі осмислення всіх видів аналізу формулюються загальні риси майбутнього проєктного образу об'єкта медіадизайну.

2. Формулювання проблем.

Формулюється в загальному вигляді основна проблема як наявність суперечностей між конкретними соціально-культурними та технічними функціями існуючого об'єкта та новими потребами в сучасних умовах, які необхідно вирішити для реалізації головної проблеми.

3. Побудова дизайн-концепції.

Формулюється проєктна дизайн-концепція і художня модель за рахунок вербального та графічного відображення семантичної та функціональної структур моделі об'єкта медіадизайну на основі уявлення його проєктного образу.

4. Вибір та обґрунтування та розробка пропозицій щодо об'єкта медіадизайну.

Використовуючи результати аналізу, існуючі нормативні та інші інформаційні матеріали щодо аналогів, орієнтуючись на потенційних споживачів та перспективний окреслений комплекс функцій, за допомогою начерків, конструктивних схем, ескізів та рисунків, текстових пояснень пропонується, аргументується та візуалізується оптимальний варіант об'єкта медіадизайну.

5. Розробка ескізного проєкту медіадизайну.

За результатами допроєктного аналізу та дизайн-пропозицій щодо варіантів об'єкта проєктування розробляється ескізний проєкт об'єкта медіадизайну, що містить основні принципові дизайн-рішення, а також графічне та вербальне обґрунтування варіанту об'єкта.

6. Розробка проєкта медіадизайну.

На основі узгодженого ескізного проєкту медіа об'єкту, використовуючи сучасні мультимедійні технології та системний підхід для передачі проєктного задуму, формується мультимедійний контент.

6.4. АТЕСТАЦІЯ БАКАЛАВРА

На державну атестацію бакалавра медіадизайну виноситься увесь нормативний зміст освітньо-професійної програми підготовки фахівця.

Атестація здійснюється Екзаменаційною комісією згідно з вимогами до атестації після завершення навчання і повного виконання навчального плану бакалавра на підставі оцінки рівня професійних знань, умінь та навичок, передбачених Стандартом вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 Культура і мистецтво за спеціальністю 022 Дизайн. Атестація бакалавра медіадизайну здійснюється у вигляді публічного захисту бакалаврської (кваліфікаційної) роботи за фахом, виконаної протягом 8-го семестру.

Присвоєння кваліфікації «бакалавр дизайну» здійснює Екзаменаційна комісія, котра визначає якість професійної підготовки кожного випускника на основі оцінювання якості виконання бакалаврської роботи з медіадизайну і вирішує питання про присвоєння йому відповідного освітнього ступеня та кваліфікації, що засвідчує державний документ – диплом.

У випадку неуспішного захисту бакалаврської роботи з медіадизайну студенту видається академічна довідка про навчання за освітньо-професійною програмою бакалавра «Медіадизайн» без присудження диплому.

Вищий заклад освіти несе відповідальність за якість освітньої та професійної підготовки випускників згідно з чинним законодавством.