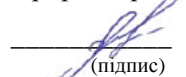


Міністерство культури та інформаційної політики України  
Закарпатська академія мистецтв  
Кафедра сучасних інформаційних технологій та веб-дизайну

«ПОГОДЖУЮ»

Проректор з навчальної роботи

  
Бокшан А.М.  
(підпис)

“12” серпня 2022 р.

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
« МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН »**

**ОПП «Дизайн» / ВК 2.3**

Рівень вищої освіти	Другий / магістр
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Ступінь	Магістр
Спеціальності	022 Дизайн
Статус дисципліни	Вибіркова
Рік викладання / семестр, курс	2022/2023, 1-й рік підготовки, 1-2 семестр
Обсяг дисципліни (кредити/години)	4 ЄКТС / 120 годин, з них 66 аудиторних
Мова викладання	Українська
Форма підсумкового контролю	Залік-перегляд
Викладач	Єгорова Дар'я Вячеславівна
Контактний тел.	+380992577881
e-mail	daryeho@gmail.com
Інформація про консультування	Очне / Он-лайн (за потреби)

Силабус навчальної дисципліни «Мультимедійний дизайн» для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 022 Дизайн (ОПП «Дизайн») / Укладач: Єгорова Д. В. – Ужгород: ЗАМ, 2022. – 18 с.

Розробник: Єгорова Д. В.

Розглянуто й затверджено на засіданні кафедри сучасних інформаційних технологій та веб-дизайну

від «12» серпня 2022 року, протокол №1.

Завідувач кафедри

  
(підпис)

доц. Пономаренко Н. С.  
(посада, прізвище та ініціали)

Схвалено Вченою радою Закарпатської академії мистецтв

від «12» серпня 2022 року, протокол № 1.

© Єгорова Д.В., 2022 рік

© Закарпатська академія мистецтв, 2022 рік

## ЗМІСТ

1. Опис навчальної дисципліни	4
2. Мета й завдання навчальної дисципліни	5
3. Компетентності та програмні результати навчання з дисципліни	6
4. Програма навчальної дисципліни	7
5. Структура залікового кредиту дисципліни	8
6. Зміст лекційного матеріалу з дисципліни	9
7. Теми практичних занять	11
8. Зміст самостійної/індивідуальної роботи студентів	12
9. Контроль навчальної роботи студентів	13
10. Оцінювання навчальної роботи студентів	14
11.1. Розподіл балів, що присвоюються з дисципліни	14
11.2. Критерії оцінювання знань і вмінь студента	14
11. Академічна доброчесність	16
12. Інформаційно-методичне забезпечення дисципліни	17
12.1. Рекомендована базова література	17
12.2. Рекомендована допоміжна література та інформаційні ресурси	17

## 1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни за формами навчання	
	денна	заочна
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	
Рівень вищої освіти	Другий / магістерський	
Спеціальності	022 Дизайн	
Статус дисципліни	Вибіркова	
Рік підготовки	1-й	-
Семестр	1-2	-
Кількість кредитів	4	-
Модулів	2	-
Змістових модулів	4	-
Загальна кількість годин	120	-
Кількість аудиторних годин:	66	-
лекції	6	-
практичні	60	-
Кількість годин, відведених на самостійну роботу	54	-
Форма підсумкового контролю	Залік	-

## 2. МЕТА Й ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Мета дисципліни** – розширити магістрам знання про дизайн, зокрема медіа дизайн. Познайтись з історією та побудовою процесів у різних медіа, та місце дизайнера в їх розробці. В процесі виконання завдань розвинути в студентів концептуальні, моушн та анімаційні навички. Поглибити розуміння базових умінь дизайну, та їх безпосереднє застосування у різноманітних медіа: кіно, мультиплікація, гейм-дизайн, веб-дизайн.

### **Завдання дисципліни:**

- розширити знання з медіа-дизайну;
- в процесі виконання курсових проєктів, розвинути здатність планувати та створювати комплексні мультимедійні проєкти;
- підготувати до самостійної роботи в якості концепт-художника, моушн-дизайнера, аніматора, UI дизайнера.

### **У результаті вивчення дисципліни:**

*студент повинен знати:*

- історію кіно, анімації, відеоігр та веб дизайну;
- етапи розробки різних медійних продуктів та процеси в яких задіяний дизайнер;
- традиційні та сучасні техніки виконання анімації, моушену;
- сучасні тенденції в медійному дизайні.

*студент повинен вміти:*

- створювати пайплайн комплексного проєкту;
- формулювати ідею та підбирати методи та техніки, для створення проєкту.
- адаптувати знання та навички графічного дизайнера до різних медіа.

Практичною частиною курсу є:

а) виконання титрів та кінопостеру, розробка та анімацій персонажа для мультиплікації у першому семестрі.

б) розробка комплексного концепт-арту до відеогри (інтерфейс, персонажі та локації, рівні), розробка веб-сторінки.

**Методи навчання:** словесні (лекція, фронтальне пояснення); наочні (демонстрація практичних зразків); практичні (практичні вправи, індивідуальний контроль, власний приклад); самостійна робота.

**Міждисциплінарні зв'язки:** Проєктування, профмайстерність, ілюстрація.

### 3. КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ

Загальні та спеціальні компетентності		Програмні результати навчання з дисципліни
Шифр	Назва	
ЗК1	Здатність генерувати нові ідеї (креативність)	Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій. Вибудувати якісну та розкладжену систему комунікацій. Застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах
ЗК2	Здатність діяти соціально, відповідально, свідомо	Формувати проектні складові у межах проектних концепцій. Володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності
ЗК3	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу	Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для вирішення задач і проблем в галузі дизайну
СК1	Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог	Здійснювати попередній аналіз з урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування. Формулювати авторську концепцію проекту
СК2	Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту	Застосовувати методiku концептуального проектування. Здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних рішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну
СК3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтва	Критично опрацьовувати проектний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошук українського національного стилю
СК4	Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій	Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків з врахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні. Мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури
СК5	Здатність застосовувати засоби спеціального рисунку та живопису, а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій	Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом
СК6	Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну	Представляти концептуальне рішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій. Застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні проектних завдань
СК7	Здатність застосовувати методологію наукових досліджень на теоретичному та практичному рівнях	Застосовувати методологію наукових досліджень у процесі теоретичного і практичного аналізу. Аналізувати результати дослідження та впроваджувати їх у дизайнерську практику.

## 4. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### Модуль I

#### Змістовий модуль 1. Кіно.

Тема 1: Вступна лекція до курсу основи медіадизайну. Коротка історія появи кінематографу.

Тема 2: Пошук фільму, розробка ідеї.

*Практичне завдання. Пошук фільму, розробка ідеї.*

Тема 3: Кіноплакат. Закономірності композиції, ієрархія інформації.

*Практичне завдання. Створення кіноплакату.*

Тема 4: Коротка історія титрів. Створення титрів.

*Практичне завдання. Титри до кіно.*

#### Змістовий модуль 2. Мультиплікація.

Тема 1: Коротка історія появи мультиплікації.

Тема 2: Концепт персонажа. Герой. Використання геометричних форм для виразності дизайну.

Тема 3: Виокремлення закономірностей дизайну персонажей всесвіту. Алгоритмічне створення другорядних персонажей.

*Практичне завдання. Розробка та пошук ідеї. Створення дизайну персонажа, модульні листи.*

Тема 4: Концепт світу. Гармонія між персонажем та світом.

*Практичне завдання. Створення 3х масштабів: світ, інтер'єр, предмет.*

Тема 5: Анімація персонажа в програмах Adobe

*Практичне завдання. Анімація 360, анімація емоцій.*

Залік

### Модуль II

#### Змістовий модуль 4. Геймдизайн

Тема 1: Історія дизайну відеоігор. Особливості дизайну світа, персонажа для відеоігор.

*Практичне завдання. Розробка та пошук ідеї гри. Концепти персонажа.*

Тема 2: Рівні та концепти локацій.

*Практичне завдання. Концепти рівнів.*

Тема 3: Інтерфейс та його особливості.

*Практичне завдання. Стартовий екран та меню.*

#### Змістовий модуль 4. Веб-дизайн

Тема 1: Історія веб-дизайну. Поняття UX/UI Design.

*Практичне завдання. Пошук теми для веб-сайту або лонгріду.*

Тема 2: Створення low-fidelity та high-fidelity мокапів.

*Практичне завдання. Створення low-fidelity мокапу.*

Тема 3: Особливості створення адаптивного дизайну.

*Практичне завдання. Створення фінального дизайну.*

Тема 4: Рекламні матеріали у веб просторі та їх елементи.

*Практичне завдання. Рекламний креатив для інстаграм до створеного сайту.*

## 5. СТРУКТУРА ЗАЛІКОВОГО КРЕДИТУ ДИСЦИПЛІНИ

Модуль	Тема	Кількість годин		
		лекції	практичні	самостійна робота
I	<b>Змістовний модуль 1. Кіно</b>			
	Тема 1: Вступна лекція до курсу основи медіадизайну. Коротка історія появи кінематографу.	1,5	-	-
	Тема 2: Пошук фільму, розробка ідеї.	-	4	4
	Тема 3: Кіноплакат. Закономірності композиції, ієрархія інформації.	-	4	3
	Тема 4: Коротка історія титрів. Створення титрів.	-	4	5
	Проміжний контроль		1	-
	<b>Змістовний модуль 2. Мультиплікація</b>			
	Тема 1: Коротка історія появи мультиплікації.	1,5	-	-
	Тема 2: Концепт персонажа. Герой. Використання геометричних форм для виразності дизайну.	-	4	3
	Тема 3: Виокремлення закономірностей дизайну персонажів всесвіту. Алгоритмічне створення другорядних персонажів.	-	4	3
	Тема 4: Концепт світу. Гармонія між персонажем та світом.	-	4	3
	Тема 5: Анімація персонажа в програмах Adobe	-	4	6
	Проміжний контроль		1	-
	<b>Разом за модулем I</b>	<b>3</b>	<b>30</b>	<b>27</b>
II	<b>Змістовний модуль 2. Геймдизайн</b>			
	Тема 1: Історія дизайну відеоігор. Особливості дизайну світа, персонажа для відеоігор.	1,5	4	5
	Тема 2: Рівні та концепти локацій.	-	5	5
	Тема 3: Інтерфейс та його особливості.	-	5	3
	Проміжний контроль		1	-
	<b>Змістовний модуль 2. Веб-дизайн</b>			
	Тема 1: Історія веб-дизайну. Поняття UX/UI Design.	1,5	-	-
	Тема 2: Створення low-fidelity та high-fidelity мокапів.	-	5	5
	Тема 3: Особливості створення адаптивного дизайну.	-	5	4
	Тема 4: Рекламні матеріали у веб просторі та їх елементи.	-	3	5
	Підсумковий контроль	-	2	-
<b>Разом за модулем II</b>	<b>3</b>	<b>30</b>	<b>27</b>	
<b>Усього годин</b>		<b>6</b>	<b>60</b>	<b>54</b>



## 6. ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНОГО МАТЕРІАЛУ

### Модуль I

#### **Змістовий модуль 1. Кіно.**

Вступна лекція до курсу основи медіадизайну.

Ознайомити студентів з програмою курсу та основними змістовними модулями. Кіно, мультиплікація, геймдизайн, веб-дизайн та дати короткий опис кожного модулю.

Коротка історія появи кінематографу.

Дати загальне уявлення про появу кінематографа та основну поетапність процесів. Поглибити розуміння творчих процесів препродакшену, продакшену та постпродакшену з позиції дизайнера.

1. Передумови. Примітивні кінопроектори
2. Едісон, Брати Люм'єр, Тимченко. 1895 Плівка та проєкційний ліхтар.
3. Німе кіно. Війна та розвиток фото-техніки.
4. 1930. Звук та колір. Кодекс Гейза
5. 1940. Вплив другої світової на кіно.
6. 1950. Золота епоха азійського кіно.
7. 1960. Французька нова хвиля.
8. 1970. Відміна Кодексу. Кримінальні драми та блокбастери.
9. 1980. VHS. Блокбастери, міжнародне кіно, японська анімація та піратство.
10. 1990. DVD. Комерційне та незалежне кіно.
11. 2000. Стрімінги та великі франшизи.
12. 2010. Супергеройські фільми та ребути.

#### **Змістовий модуль 2. Мультиплікація.**

Коротка історія появи мультиплікації.

Дати загальне уявлення про дизайн концепцій для мультфільму. Звернути увагу студентів на стилістичне різноманіття, яке зумовлене часом, розвитком технологій та географією.

1. Рання анімація. Від незалежних митців до студій.
2. Поява та розвиток Disney.
3. 1930. Звук та колір. Зірки класичної анімації, перші телевізійні серії.
4. 1940. Пропаганда в анімації. Короткометражки та серіали.
5. 1950. Анімація для дітей
6. 1960. Розквіт аніме.
7. 1970. Доросла анімація та анімаційні кліпи.
8. 1980. Студія Гіблі, MTV та поява цифрової анімації.
9. 1990. Дорослі серіали, 3D технології в "Історії Іграшок", та відродження Disney.
10. 2000. Захоплення руху. Disney-Pixar і ще більше аніме.

Техніки анімації:

1. Традиційна покадрова анімація.
2. Стопмоушн

3. Сквіглвіжн
4. Катаут
5. Ротоскопія
6. Інтерполяційна анімація та рігінг.
7. Змішані техніки

## Модуль II

### Змістовий модуль 3. Геймдизайн

Історія дизайну відеоігор. Особливості дизайну світа, персонажа для відеоігор.

Познайомити зі складовими які створюють художники, дизайнери, аніматори для відеоігор: середовищем, персонажами, інтерфейсом та анімаціями.

1. Ранні відеоігри. Передумови розвитку.
2. 1970. Аркади та перші консолі.
3. 1980. Комп'ютерні та онлайн ігри.
4. 1990. Зд та домашні консолі.
5. 2000. ММО, ААА, інді, Браузерки, казуалки та мобільний геймінг.
6. 2010. HD та VR
7. 2020. Фотореалістична графіка. Що далі?

В яких процесах може приймати участь концепт-художник, дизайнер, аніматор.

1. Концепт-арти
  - 1.1. Персонажі
  - 1.2. Локації
  - 1.3. Пропси
2. Технічні-арти
3. Ключові, промо арти
4. Дизайни рівнів
5. Дизайни інтерфейсів
6. Анімації

### Змістовий модуль 4. Веб-дизайн

Історія веб-дизайну. Поняття UX/UI Design.

Дати основні поняття веб-дизайну, та створити лендінг, відповідаючий трендам 2018-20 рр. на довільну тему. Зі створенням авторських графічних елементів, які будуть доповнювати тематику веб-сторінки.

1. 1988 Поява та розвиток веб-простору
2. 1995-2001 Еволюція веб дизайну та браузерні війни.
3. 2001-2012 Формування стандартів індустрії.
4. 2012 Швидкісний інтернет.
5. Тренди у веб-дизайні.
6. Робота в команді, місце дизайнера.
7. UX функціонал, структура, аналітичний підхід.
8. UI оформлення, виразність, творчий підхід.

## 7. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>Модуль I.</b>		
<b>Змістовний модуль 1. Кіно.</b>		
1	Тема 2: Пошук фільму, розробка ідеї	4
2	Тема 3: Кіноплакат. Закономірності композиції, ієрархія інформації.	4
3	Тема 4: Коротка історія титрів. Створення титрів.	4
4	Проміжний контроль	1
<b>Змістовний модуль 2. Мультиплікація.</b>		
1	Тема 2: Концепт персонажа. Герой. Використання геометричних форм для виразності дизайну.	4
2	Тема 3: Виокремлення закономірностей дизайну персонажей всесвіту. Алгоритмічне створення другорядних персонажей.	4
3	Тема 4: Концепт світу. Гармонія між персонажем та світом.	4
4	Тема 5: Анімація персонажа в програмах Adobe	4
5	Проміжний контроль	1
<b>Модуль II</b>		
<b>Змістовний модуль 3. Геймдизайн.</b>		
1	Тема 1: Історія дизайну відеоігор. Особливості дизайну світа, персонажа для відеоігор.	6
2	Тема 2: Рівні та концепти локацій.	6
3	Тема 3: Інтерфейс та його особливості.	4
4	Проміжний контроль	1
<b>Змістовний модуль 4. Веб-дизайн.</b>		
1	Тема 2: Створення low-fidelity та high-fidelity мокапів.	5
2	Тема 3: Особливості створення адаптивного дизайну.	5
3	Тема 4: Рекламні матеріали у веб просторі та їх елементи.	3
4	Підсумковий контроль	2
Разом		60

## 8. ЗМІСТ САМОСТІЙНОЇ / ІНДИВІДУАЛЬНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>Модуль I.</b>		
<b>Змістовний модуль 1. Кіно.</b>		
1	Тема 2: Пошук фільму, розробка ідеї	4
2	Тема 3: Кіноплакат. Закономірності композиції, ієрархія інформації.	3
3	Тема 4: Коротка історія титрів. Створення титрів.	5
<b>Змістовний модуль 2. Мультиплікація.</b>		
1	Тема 2: Концепт персонажа. Герой. Використання геометричних форм для виразності дизайну.	3
2	Тема 3: Виокремлення закономірностей дизайну персонажей всесвіту. Алгоритмічне створення другорядних персонажей.	3
3	Тема 4: Концепт світу. Гармонія між персонажем та світом.	3
4	Тема 5: Анімація персонажа в програмах Adobe	6
<b>Модуль II</b>		
<b>Змістовний модуль 3. Геймдизайн.</b>		
1	Тема 1: Історія дизайну відеоігор. Особливості дизайну світа, персонажа для відеоігор.	5
2	Тема 2: Рівні та концепти локацій.	5
3	Тема 3: Інтерфейс та його особливості.	3
<b>Змістовний модуль 4. Веб-дизайн.</b>		
1	Тема 2: Створення low-fidelity та high-fidelity мокапів.	5
2	Тема 3: Особливості створення адаптивного дизайну.	4
3	Тема 4: Рекламні матеріали у веб просторі та їх елементи.	5
Разом		54

## 9. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

До контрольних заходів з дисципліни відносяться поточний, проміжний та підсумковий контролю.

### Форми контролю навчальної роботи

№ п/п	Змістовний модуль	Форми контролю		
		поточний	проміжний	підсумковий
1	Кіно	Щотижневі консультації на практичних заняттях	перегляд	Залік-перегляд
2	Мультиплікація	Щотижневі консультації на практичних заняттях	перегляд	
3	Геймдизайн	Щотижневі консультації на практичних заняттях	перегляд	
4	Веб-дизайн	Щотижневі консультації на практичних заняттях	перегляд	

**Поточний контроль** студентів з дисципліни «Основи медіа дизайну» відображає поточні навчальні досягнення студента в освоєнні програмного матеріалу дисципліни. Поточний контроль здійснюється на практичних заняттях у формі консультації процесу виконання курсової роботи.

**Проміжний контроль** проводиться після кожного змістовного модулю. Студент отримує суму балів за кількісний та якісний рівень виконання курсової роботи.

**Підсумковий контроль** проводиться в кінці другого семестру навчання. Відбувається він у формі заліку. На нього студент подає виконану роботу у формі Презентації згідно затвердженого ЗАМ шаблону (програма Power Point).

## 10. ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

### 10.1. Розподіл балів, що присвоюються студентам з дисципліни

Змістовний модуль	Максимальна кількість балів	
	Проміжний контроль	Підсумковий контроль
Кіно	Проміжний перегляд / 15	Залік / 100
Мультиплікація	Проміжний перегляд / 15	
Геймдизайн	Проміжний перегляд / 15	
Веб-дизайн	Проміжний перегляд / 15	

### 10.2. Критерії оцінювання знань і вмінь студента

Основними критеріями оцінки практичних завдань є:

- повнота розкриття теми;
- рівень концептуальної пропозиції;
- рівень графічної та шрифтової мови;
- рівень володіння комп'ютерними програмами;
- цілісність, системність, логічність, уміння творити графічний продукт;
- грамотність подачі презентації.

**Критерії оцінювання знань на заліку наступні:**

- 90-100 балів – за глибокі знання навчального матеріалу, що міститься в основних і додаткових рекомендованих літературних джерелах; вміння аналізувати явища, які вивчаються, у їхньому взаємозв'язку і розвитку, чітко і лаконічно; логічно і послідовно відповідати на поставлені запитання; вміння застосовувати теоретичні положення під час розв'язування тестових і практичних задач;
- 82-89 балів – за ґрунтовні знання навчального матеріалу, включаючи розрахунки; аргументовані відповіді на поставлені запитання; вміння застосовувати теоретичні положення під час розв'язування тестових і практичних задач;
- 74-81 балів – за міцні знання навчального матеріалу; аргументовані відповіді на поставлені запитання, які, однак, містять певні неточності; вміння застосовувати теоретичні положення під час розв'язування тестових і практичних задач;
- 64-73 балів – за посередні знання навчального матеріалу, мало аргументовані відповіді, слабе застосування теоретичних положень під час розв'язування тестових і практичних задач;
- 60-63 балів – за незнання значної частини навчального матеріалу, істотні помилки у відповідях на запитання, невміння застосовувати теоретичні положення під час розв'язування тестових і практичних задач;
- 00-59 балів – за незнання навчального матеріалу, істотні помилки у відповідях на запитання, невміння орієнтуватися під час розв'язування тестових і практичних задач, незнання основних фундаментальних положень.

**Таблиця переведення підсумкової оцінки у національну шкалу**

<b>100 бальна шкала</b>	<b>Європейська шкала ECTS</b>	<b>Національна шкала</b>
90-100	A (відмінно)	Відмінно
82-89	B (дуже добре)	Добре
74-81	C (добре)	
64-73	D (задовільно)	Задовільно
60-63	E (достатньо задовільно)	
35-59	FX (з правом перескладання)	Незадовільно
0-34	F (без права перескладання)	

У випадку незгоди студента з кінцевою оцінкою, він може звернутися з письмовою апеляцією до завідувача кафедри не пізніше наступного робочого дня після оголошення результатів підсумкового контролю. Завідувач кафедри разом з провідним викладачем з даної дисципліни розглядають апеляцію в присутності студента і протягом двох робочих днів приймають остаточне рішення щодо оцінки. При цьому оцінка не може бути знижена. Вона або залишається без зміни, або підвищується. Якщо студент не звернувся з апеляцією у встановлений термін, оцінка провідного викладача лишається остаточною.

## 11. АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності. Кожен випадок порушення академічної доброчесності розглядається як ситуація, що негативно впливає на рейтинг здобувача і оцінку його роботи. Політика та принципи академічної доброчесності визначені у Положенні про академічну доброчесність у Закарпатській академії мистецтв<sup>1</sup>.

### **Вимоги викладача та правила поведінки здобувачів вищої освіти на заняттях**

1. Здобувач і викладач несуть спільну відповідальність за створення безпечного і сприятливого навчального середовища.
2. Здобувач зобов'язаний відвідувати усі аудиторні заняття та брати активну участь у навчальному процесі кафедри.
3. У разі пропуску заняття без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується.
4. Усі практичні завдання, повинні бути виконанні вчасно та в повному обсязі, а також належним чином оформлені та представлені на залікову та екзаменаційну сесію. У разі незадовільної оцінки здобувач має право перездати курс у визначений термін.
5. В межах самостійної роботи здобувачі опрацьовують задані завдання, вивчають додатковий матеріал за темою, виконують практичні роботи для самоконтроля та з метою перевірки засвоєння ними знань та набутих навичок.
6. Здобувач має право звертатися до викладача за додатковим поясненням матеріалу курсу (модуля) чи змісту практичних завдань протягом робочого часу усно, по електронній пошті або засобами повідомлень.
7. Викладач ознайомлює здобувачів вищої освіти з методичними рекомендаціями щодо виконання практичних, самостійних та контрольних робіт, наводить перелік питань та завдань для проведення підсумкової оцінки знань, надає питання до заліку чи екзамену.
8. Здобувачі мають право користуватися методичним забезпеченням та власними навчальними посібниками викладачів кафедри, а також унаочненим матеріалом і літературою за фахом.
9. Обов'язковою є присутність здобувачів вищої освіти на практичних заняттях, а також є виконання завдань, передбачених програмою. Пропущені заняття мають бути відпрацьовані. Здобувач вищої освіти повинен дотримуватися навчальної етики, поважно ставитися до учасників процесу навчання, бути зваженим, уважним та дотримуватися дисципліни й часових (строкових) параметрів навчального процесу.

---

<sup>1</sup> [http://www.artedu.uz.ua/doc-files/norm\\_dok/pol\\_dobro.pdf](http://www.artedu.uz.ua/doc-files/norm_dok/pol_dobro.pdf).



## **12. ІНФОРМАЦІЙНО-МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ**

### **12.1. Методичне забезпечення**

1. Положення про організацію освітнього процесу в Закарпатській академії мистецтв (затверджене Вченою радою ЗАМ 8.10.2020, протокол №2) / [http://www.artedu.uz.ua/doc-files/norm\\_dok/pol\\_org\\_osvit\\_proc.pdf](http://www.artedu.uz.ua/doc-files/norm_dok/pol_org_osvit_proc.pdf)
2. Положення про систему оцінювання результатів навчання студентів Закарпатської академії мистецтв (затверджене Вченою радою ЗАМ 29.08.2016, протокол №1) / [http://www.artedu.uz.ua/doc-files/navch\\_proc/ocin\\_result.pdf](http://www.artedu.uz.ua/doc-files/navch_proc/ocin_result.pdf)
3. Положення про академічну доброчесність у Закарпатській академії мистецтв (затверджене Вченою радою ЗАМ 21.03.2019, протокол №7) / [http://www.artedu.uz.ua/doc-files/norm\\_dok/pol\\_dobro.pdf](http://www.artedu.uz.ua/doc-files/norm_dok/pol_dobro.pdf)

### **12.2. Рекомендована базова література**

1. Гевін Емброуз, Ніл Леонард, Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження – Київ, ArtHuss, Освітня платформа Projector: 2019, 192 с. – ISBN: 978-617-7799-00-8
2. Гевін Емброуз, Ніл Леонард, Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей – Київ, ArtHuss, Освітня платформа Projector: 2019, 192 с. – ISBN: 978-617-7799-05-3
3. Нікіта Кравцов, Історія анімації: Як народжується мистецтво – Київ, ArtHuss: 2019, 192 с. – ISBN: 978-617-7799-24-4
4. Престон Блер, Мальована анімація з Престоном Блером, – Київ, ArtHuss: 2021, 128 с. – ISBN: 978-617-7799-95-4
5. Ендрю Селбі, Анімація – Київ, ArtHuss: 2019, 224 с. – ISBN: 978-617-7799-29-9
6. Раф Костер, Основи. Теорія розваг для ігрового дизайну – Київ, ArtHuss: 2022, 288 с. – ISBN: 978-617-7799-29-9
7. Джаннальберто Бендацці, Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби – Київ, ArtHuss: 2020, 384 с. – ISBN: 978-617-7799-62-6
8. Річард Вільямс, Анімація: Посібник з виживання – Київ, ArtHuss: 2019, 392 с. – ISBN: 978-617-7799-62-6

### **12.3. Рекомендована допоміжна література та інформаційні ресурси Веб-дизайн**

1. Steve Krug, Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Edition) (Voices That Matter) 3rd Edition. – San Francisco, California: New Riders Press, 2000 – 216 с.
2. Donald Norman, The Design of Everyday Things. – United States: Basic Books, 1988 – 369 с.
3. Tim Brown, Flexible Typesettings – NY.: A Book Apart, LLC – 2018, 104 p.
4. Jason Santa Maria, On Web Typography – NY.: Adams Media – 2014, 116 p.
5. Craig Hockenberry, Making Sense of Color Management A Book Apart, LLC – 2016, 136 p.
6. Kim Goodwin, Practical Design Discovery – NY.: A Book Apart – 2017, 102 p.
7. Eric Meyer & Sara Wachter-Boettcher, Design for real life – NY.: A Book Apart – 2016, 144 p.
8. Ethan Marcotte, RESPONSIVE DESIGN: PATTERNS & PRINCIPLES – NY.: A Book Apart – 2015, 136 p
9. Mike Monteiro, DESIGN IS A JOB – NY.: A Book Apart – 2012, 106 p.
10. AWWWARDS // <https://www.awwwards.com>

## Гейм-дизайн

1. Tiffany Holmes, Current Trends in the Art Game Genre // MelbourneDAC – 2003, Department of Art and Technology, School of the Art Institute of Chicago
2. Chad Hadzinsky, A Look into the Industry of Video Games Past, Present, and Yet to Come // Claremont McKenna College – © 2014
3. International Center for the History of Electronic Games // <http://www.museumofplay.org>
4. Michael Thomsen, Culture Clash: How Video Games Are Crashing the Museum Party // <https://www.gamasutra.com> – 22.05.2012
5. Ian Bogost, Persuasive Games: From Aberrance to Aesthetics // <https://www.gamasutra.com> – 2.08.2011 <http://gameartshow.siggraph.org/gas> – [Електронний ресурс]
6. Dominic Arsenault, Video Game Genre, Evolution and Innovation // Eludamos. Journal for Computer Game Culture – 2009; 3 (2), p. 149-176
7. Richard Rouse III, Game Design. Theory and Practice // Worldwide Game Developer's Library – 2 видання, 2005 – ISBN 1-55622-912-7
8. Блог How to not Suck up at Game Design // <http://howtonotsuckatgamedesign.com/> – [Електронний ресурс]

## Мультиплікація

1. Monaco J. How to Read a Film: The World of Movies, Media, Multimedia: Language, History, Theory / James Monaco. – Oxford, United Kingdom: Oxford University Press, 2000. – 672 с.
2. Mateu-Mestre M. Framed Ink / Marcos Mateu-Mestre. – Los Angeles: Design Studio Press, 2010. – 128 с.
3. Gilbert W. Simplified Drawing for Planning Animation / Wayne Gilbert., 2014. – 96 с. – (4).
4. Goldberg E. Character Animation Crash Course! / Eric Goldberg. – W. Hollywood, CA: Silman-James Press, 2008. – 218 с.
5. Hooks E. Acting for Animators / E. Hooks. – Abingdon, United Kingdom: Routledge, 2017. – 228 с. – (№4).
6. Halas J. O. Timing for Animation / J. O. Halas, H. Whitaker, T. Sito. – Waltham, Massachusetts, United States: Focal Press, 2009. – 176 с. – (№2).

## Кіно

1. Art of the title // [artofthetitle.com](http://artofthetitle.com)
2. Geoffrey Nowell-Smith, The History of Cinema: A Very Short Introduction (Very Short Introductions) // – Oxford, 2018, 144 p. – ISBN-13: 978-0198701774 // ISBN-10: 0198701772
3. Gemma Solana, Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies – Gingko Press, 2014, 180 p.
4. Richard Dacre, Movie Posters: The History of Cinema from the Origins to the Present – White Star Publishers, 2021, 240 p. – ISBN-10: 8854417173 // ISBN-13: 978-8854417175
5. Adam Newell, The Art of the B Movie Poster – Gingko Press, 2016, 320 p. – ISBN-10: 1584236221 // ISBN-13: 978-1584236221
6. Matthew Chojnacki, Alternative Movie Posters: Film Art from the Underground – Schiffer; 2013, 208 p. – ISBN-10: 0764345664 // ISBN-13: 978-0764345661
7. Ian Haydn Smith, Selling the Movie: The Art of the Film Poster – University of Texas Press; 2018, 288 p. – ISBN-10:1477317732 // ISBN-13:978-1477317730