



ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІНФРАСТРУКТУРИ ТА ТЕХНОЛОГІЙ
ІНСТИТУТ УПРАВЛІННЯ, ТЕХНОЛОГІЙ ТА ПРАВА
ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛІННЯ І ТЕХНОЛОГІЙ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ
СЕРЕДОВИЩА

Затверджено:

Протокол засідання кафедри

Дизайну

№ 1 від 30 серпня 2023 р.

Завідувач кафедри Дизайну

_____Є.А. Антонович

Викладач	ПЕТРУШЕВСЬКИЙ Андрій Олександрович Кандидат технічних наук, доцент	
Посилання профіль викладача на сайті ДУІТ	ПЕТРУШЕВСЬКИЙ Андрій Олександрович	
E-mail	zmodeller@gmail.com	
Факультет, Кафедра	Факультет Управління і технологій/ Дизайну м. Київ, вул. Івана Огієнка, 19, каб. 500 телефон: +380955919936	
Консультації	за ZOOM посиланням	
Офіційна назва освітньої програми	Основи дизайну середовища	
Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)	
Галузь знань, спеціальність	02 Культура і мистецтво 022 Дизайн	
Статус дисципліни (обов'язкова, вибіркова)	Цикл дисциплін професійної підготовки, вибіркова	
Курс/ Семестр викладання	2/4	
Обсяг дисципліни	3 кред. (90 год.)	
Види та кількість аудиторних занять, денна/ заочна	Практичні заняття – 26 год./12 год.	
Форма контролю	залік	
Локація та матеріально- технічне забезпечення	Аудиторія згідно з розкладом. Мультимедійний проектор, мережа Internet.	
Мова викладання	Українська	
Мета вивчення дисципліни	Мета курсу – навчити студентів професійно проектувати дизайнерські об'єкти у сфері мультимедійного середовища та виконувати технологічні креслення, розв'язувати задачі, що виникають при проектуванні об'єктів. Важливе освоєння студентами теоретичних знань щодо проектної комп'ютерної графіки, засвоєння інструментарію проектної графіки; усвідомлення основних принципів та засобів створення проектної документації.	

Загальні компетентності	ЗК 01. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. ЗК 02. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК 03. Здатність працювати в команді. ЗК 04. Здатність працювати автономно. ЗК05. Здатність розв'язувати комплексні графічні задачі на основі системного наукового світогляду та загального культурного кругозору із дотриманням принципів професійної етики та академічної доброчесності ЗК 12. Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. ЗК 13. Здатність проведення досліджень на відповідному рівні.
Спеціальні (фахові) компетентності	СК01. Здатність виконувати оригінальні дослідження, досягати наукових результатів, які створюють нові рішення в web-дизайні та дотичних до неї міждисциплінарних напрямів і можуть бути опубліковані у провідних наукових виданнях з дизайну та суміжних галузей. СК05. Здатність виявляти, поглиблено аналізувати та вирішувати проблеми дослідницького характеру у сфері дизайну з врахуванням економічних ризиків та можливих соціально-економічних наслідків, оцінювати та забезпечувати якість виконуваних досліджень, у тому числі з питань європейської та євроатлантичної інтеграції. СК07. Здатність ініціювати, розробляти і реалізовувати комплексні наукові проекти в дизайні та дотичні до неї міждисциплінарні підходи, проявляти лідерство та відповідальність при їх реалізації; комерціалізувати результати.
Програмні результати навчання	РН03. Розробляти та досліджувати фундаментальні та прикладні макети в дизайні, ефективно використовувати їх для створення інноваційних продуктів у дизайні та дотичних міждисциплінарних напрямів. РН05. Пропонувати нові рішення, розробляти наукові проекти, які дають можливість переосмислити наявне та створити нове цілісне знання та/або професійну практику і розв'язувати значущі і фундаментальні та прикладні проблеми дизайну з врахуванням соціальних, економічних, екологічних та правових аспектів; забезпечувати комерціалізацію результатів наукових досліджень та дотримання прав інтелектуальної власності. РН08. Планувати і виконувати емпіричні та/або теоретичні дослідження у сфері дизайну та з дотичних міждисциплінарних напрямів, критично аналізувати результати власних досліджень і результати інших дослідників у контексті усього комплексу сучасних знань щодо досліджуваної проблеми.

ЧИМ ВАЖЛИВИЙ КУРС:

Основи дизайну середовища є однією з матерій сучасного фахівця у сфері дизайну. Успішне засвоєння студентом цієї дисципліни надає можливість професійно створювати проєктну документацію необхідну для реалізації дизайнерської ідеї.

ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ЗА ТЕМАМИ

4 семестр

Змістовий модуль 1. Вступ до мультимедійного дизайну.

Тема Т1. Огляд сфери мультимедійного дизайну. Знайомство з програмним забезпеченням та інструментами, що використовуються в мультимедійному дизайні. Основні принципи та елементи проектування. Знайомство з мультимедійним дизайн-проєктом.

Тема Т2. Графічний дизайн.

Розуміння теорії кольору. Типографіка та дизайн макетів. Програмне забезпечення та інструменти графічного дизайну. Фірмовий стиль. Створення візуального стилю для бренду.

Тема Т3. Фотографія.

Розуміння основ аналогової та цифрової фотографії. Композиція та техніка освітлення. Програмне забезпечення та інструменти для редагування фотографій.

Тема Т4. Створення відео.

Вступ до виробництва відео. Планування та попереднє виробництво. Зйомка та постпродакшн. Програмне забезпечення та інструменти для редагування відео.

Тема Т5. Створення аудіо.

Вступ до виробництва аудіо. Техніка запису та монтажу. Аудіопрограмне забезпечення та інструменти.

Змістовий модуль 2. Веб-дизайн і розробка.

Тема Т6. Веб-дизайн і розробка.

Вступ до веб-дизайну та розробки. HTML, CSS і JavaScript. Програмне забезпечення та інструменти веб-дизайну. Основні поняття HTML та CSS. Методи створення адаптивного дизайну, такі як використання медіа-запитів та гнучких систем сітки.

Тема Т7. Тестування та налагодження адаптивного дизайну.

Інструменти веб-дизайну. Знайомство з різними інструментами веб-дизайну, такими як Figma та Sketch. Використання інструментів веб-дизайну для створення каркасів та макетів. Експорт та оптимізація графіки для Інтернету. Проект веб-дизайну. Практичний проект, у якому учні будуть застосовувати концепції та методи, вивчені під час курсу, для розробки та створення повноцінного веб-сайту. Створення сайту.

Тема Т8. Створення відеоігор.

Вступ до ігрового дизайну та розробки: Огляд ігрової індустрії, принципів ігрового дизайну та процесу розробки ігор. Ігрові рушії та програмування: Вступ до ігрових движків, таких як Unity та Unreal Engine, концепції програмування та мови, такі як C++ і C#. Дизайн 2D і 3D ігор: методи створення 2D і 3D ігрових ресурсів, включаючи дизайн персонажів і середовища, анімацію та спеціальні ефекти. Ігрова механіка та системи: розробка та реалізація ігрової механіки, як-от фізика, виявлення зіткнень і штучний інтелект.

Тема Т9. Розробка проекту.

Розробка проекту. Практичний дизайн-проект із використанням знань і методів, отриманих у попередніх розділах. Доопрацювання та презентація мультимедійного дизайн-проекту.

ОЦІНЮВАННЯ

Форми поточного та підсумкового контролю	Поточний контроль – 100 балів Підсумковий контроль – залік
КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ	
Підсумкові бали з навчальної дисципліни визначаються як сума балів, отриманих здобувачем протягом семестру.	

Відвідування лекцій:

За відвідування кожної лекції нараховується 1 бал. Максимальна сума становить 10 балів.

Практичні заняття:

Оцінюються за активністю здобувачів освіти на заняттях, їх відповідями, доповідями та ступенем залученості у дискусії (до 7,5 балів).

Максимальна сума становить 7,5 балів за кожне заняття, 90 балів - максимальна сума.

Самостійна робота

Написання та захист реферату (тематика погоджується із викладачем курсу) у вигляді доповіді та/або презентації оцінюються у 10 балів.

Підсумковий контроль - Залік

Здобувач отримує підсумкову оцінку за результатами поточного контролю шляхом накопичення балів. Максимальна кількість балів, яку може отримати здобувач, становить 100.

Якщо протягом семестру здобувачем за поточним контролем набрано більше 100 балів, то вони прирівнюються до 100.

Додаткові бали до поточного контролю здобувач освіти може отримати, пройшовши навчальний курс у вигляді неформальної освіти з отриманням сертифікату в межах предмету вивчення дисципліни та пройшовши процедуру визнання згідно [Положення про визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті здобувачами вищої освіти ДУІТ](#).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS			
Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
		Оцінка	Пояснення
90-100	Відмінно («зараховано»)	A	«Відмінно» - теоретичний зміст курсу освоєний цілком, необхідні практичні навички роботи з освоєним матеріалом сформовані, всі навчальні завдання, які передбачені програмою навчання виконанні в повному обсязі, відмінна робота без помилок або з однією незначною помилкою.
82-89	Добре («зараховано»)	B	«Дуже добре» - теоретичний зміст курсу освоєний цілком, необхідні практичні навички роботи з освоєним матеріалом в основному сформовані, всі навчальні завдання, які передбачені програмою навчання виконанні, якість виконання більшості з них оцінено числом балів, близьким до максимального, робота з двома – трьома незначними помилками
75-81		C	«Добре» - теоретичний зміст курсу освоєний цілком, практичні навички роботи з освоєним матеріалом в основному сформовані, всі навчальні завдання, які передбачені програмою навчання виконанні, якість виконання жодного з них не оцінено мінімальним числом балів, деякі види завдань виконані з помилками, робота з декількома незначними помилками, або з однією – двома значними помилками
64-74	Задовільно («зараховано»)	D	«Задовільно» - теоретичний зміст курсу освоєний не повністю, але прогалини не носять істотного характеру, необхідні практичні навички роботи з освоєним матеріалом в основному сформовані, більшість передбачених програмою навчання навчальних завдань виконано, деякі з виконаних завдань, містять помилки, робота з трьома значними помилками
60-63		E	«Достатньо» - теоретичний зміст курсу освоєний частково, деякі практичні навички роботи не сформовані, частина передбачених програмою навчання навчальних завдань не виконані, або якість виконання деяких з них оцінено числом балів, близьким до мінімального, робота, що задовольняє мінімум критеріїв оцінки
35-59	Незадовільно («не зараховано»)	FX	«Умовно незадовільно» теоретичний зміст курсу освоєний частково, необхідні практичні навички роботи не сформовані, більшість передбачених програм навчання, навчальних завдань не виконано, або якість їхнього виконання оцінено числом балів, близьким до мінімального; при додатковій самостійній роботі над матеріалом курсу можливе підвищення якості виконання навчальних завдань (з можливістю повторного складання), робота що потребує доробки
1-34		F	«Безумовно незадовільно» теоретичний зміст курсу не освоєно, необхідні практичні навички роботи не сформовані,

		всі виконані навчальні завдання містять грубі помилки, додаткова самостійна робота над матеріалом курсу не приведе до значимого підвищення якості виконання навчальних завдань, робота, що потребує повної переробки
--	--	--

ІНФОРМАЦІЙНО- МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Методичне забезпечення:

1. Робоча програма навчальної дисципліни.

2. Конспект лекцій.

Електронні ресурси бібліотеки ДУІТ: <https://library.duit.in.ua>.

Список рекомендованої літератури

Базова (основна):

1. Бойчук О. В., Опалєв М. Л. Мультимедійні флеш-додатки: дефініції та візуальна мова / О. Бойчук, М. Опалєв // Вісник19 Харківської державної академії дизайну та мистецтв. Х.: ХДАДМ, 2019.- No8. С. 8-17.
- 2 Опалєв М. Л. Аналіз дизайну інтерфейсів вітчизняних мультимедійних бізнес-додатків. Мистецтво: історія та перспективи / М. Опалєв // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. Випуск 2. 2018, - С. 214-218.
3. Опалєв М. Л. Навчання розробки веб-сайту-портфоліо за 3 дні. Досвід екстремального майстер-класу / М.Опалєв // Вісник Харківської Державної академії дизайну та мистецтв. - Х.: ХДАДМ, 2015, No1, - С. 191-199.
4. Опалєв М. Л. Навчання розробці веб-сайту-портфоліо за 3 дні. Досвід екстремального майстер-класу / М.Опалєв // Дизайн-освіта 2005: тенденції розвитку та інтеграції до європейського освітнього простору. Матеріали наукової конференції 20-22 квітня 2020р. З. 84-85.
5. Опалєв М. Л. Розробка студентами ХДАДМ рекламного образу для бренду компанії МКС / М. Опалєв // Вісник Харківської Державної академії дизайну та мистецтв. - Х.: ХДАДМ, 2021, No5. С. 97-109.

ПОЛІТИКА ДИСЦИПЛІНИ

Щодо академічної доброчесності

Дотримання академічної доброчесності засновується на ряді положень та принципів академічної доброчесності, що регламентують діяльність здобувачів вищої освіти та викладачів ДУІТ:

[Кодекс академічної доброчесності Державного університету інфраструктури та технологій](#)
[Положення про систему забезпечення академічної доброчесності у Державному університеті та технологій](#)

[Положення про Комісію з академічної доброчесності у ДУІТ та Комісію з етики та управління конфліктами у сфері академічної доброчесності у ДУІТ](#)

Порушення [Кодексу академічної доброчесності ДУІТ](#) є серйозним порушенням, навіть якщо воно є ненавмисним.

Списування під час контрольних заходів заборонені.

Усі письмові роботи, виконані в електронному вигляді (реферати), перевіряються на наявність плагіату згідно з [Положенням про порядок перевірки навчальних, кваліфікаційних, науково-методичних наукових та інших робіт на наявність ознак академічного плагіату у ДУІТ](#). У випадках виявлення порушення – реагування відповідно до [Кодексу академічної доброчесності ДУІТ](#).

Щодо відвідування

Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (хвороба, міжнародне стажування, індивідуальний графік) навчання може відбуватися в онлайн (або змішаній) формі за погодженням із деканом факультету.

Неформальна освіта

Можливість зарахування результатів неформальної освіти регламентується [«Положенням про визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті здобувачами вищої освіти ДУІТ»](#).