

**Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і
дизайну імені Михайла Бойчука**

Факультету дизайну

Кафедра графічного дизайну

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОК 02. ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	В Культура, мистецтво та гуманітарні науки
Спеціальність	В 2 Дизайн
Спеціалізація	В 2.01 Графічний дизайн
Освітня програма	ОПП «Мультимедійний дизайн»
Статус дисципліни	Обов'язкова
Курс/Семестр	1 курс (I семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	90 (3 кредити)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції – 24 годин
	Семінарські
	Практичні – 21 годин
	Самостійна робота – 45 годин
Форма підсумкового контролю	Диф. залік (I семестр)
Викладач	Д.і.н., професор кафедри графічного дизайну І.В. Петрова
Контактна інформація викладача	Корпоративна пошта – inna_petrova@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	https://kdidpamid.edu.ua/moodle/course/view.php?id=211
Дні занять	Четвер (18.00-19.20)
Консультації	Відповідно до графіку консультацій: вівторок (18.00-19.20)

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Мультимедійний дизайн як соціокультурне явище Тема 2. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника Тема 3. 3D-Mapping (відеомеппінг): генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі Тема 4. Естетика фотографії в контексті інформаційної епохи Тема 5. Мультиплікація Тема 6. Кінематограф як особливий вид мистецтва Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку Тема 8. Веб-дизайн Ключові слова: відеоарт, 3D-Mapping, фотографія, вебдизайн, кіномистецтво Роль та місце дисципліни у системі підготовки: студент після вивчення цієї дисципліни може скласти цілісне уявлення про розвиток мультимедійного дизайну в країнах світу.
Мета та завдання дисципліни	Метою навчальної дисципліни є засвоєння здобувачами вищої освіти знань про особливості художньої мови мультимедійного дизайну, його роль в сучасному суспільстві та закономірності розвитку в загальнокультурному контексті другої половини XX – початку XXI століть. Основні завдання навчальної дисципліни: • набуття теоретичних знань та методів наукових досліджень, їхнього застосування на різних етапах написання студентських наукових робіт; • вивчення основних понять наукового дослідження та структурних елементів науки; • ознайомлення із організацією наукового дослідження та основними його етапами ; • ознайомлення із основними методологічними принципами термінотворення ; • вивчення законів, закономірностей та принципів наукових досліджень; • ознайомлення із системою науково - дослідної роботи студентів. Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання: Знати:

	- наукову термінологію відповідно до профілю навчальної дисципліни й вміти її вірно використовувати; - класифікацію основних видів мультимедійного дизайну; - характеристики відеоарту, 3D-Mapping, фотографії, веб-дизайну та ін. - етапи розробки різних медійних продуктів та процеси в яких задіяний дизайнер; - традиційні та сучасні техніки виконання анімації, моушену; - інформацію про сучасний стан та тенденції впровадження 3D технологій у мистецьку практику в Україні. вміти: -працювати з дисциплінарним масивом публікацій; вести пошук, накопичення та обробку наукової інформації щодо професійної діяльності; - формувати, розвивати і виражати авторський задум, що відповідає поставленій задачі; - формувати з підтримкою образів конкретні смислові структури; - застосовувати широкий діапазон пошукових дій на початкових стадіях ескізування, спостереження, експерименту; формулювати ідею та підбирати методи та техніки, для створення проєкту; - володіти основними принципами створення тривимірних об'єктів за допомогою технічних та програмних засобів; - володіти образним уявленням форми з наступною візуалізацією рішень у вигляді ескізів на папері або в моделі.
Передумови вивчення дисципліни	Передумовою для вивчення дисципліни «Вступ до спеціальності» є певний обсяг знань з таких дисциплін як «Живопис», «Рисунок».
Програмні компетентності	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК-2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово ЗК-4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

	ЗК-8. 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 ЗК-9. Здатність зберігати та примножувати культурномистецькі, 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, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.
Фахові компетенції спеціальності (ФК/СК)	СК-5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності. СК-11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності. портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

Структура навчальної дисципліни:

Назва модулів і тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Мультимедійний дизайн в контексті розвитку культури інформаційного суспільства: питання теорії					
Тема 1. Мультимедійний дизайн як соціокультурне явище	10	2		2	6
Тема 2. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника	10	2		2	6
Тема 3. 3D-Mapping (відеомеппінг): генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі	14	2		2	10
Тема 4. Естетика фотографії в контексті інформаційної епохи	12	2		2	8
Разом за змістовим модулем 1	46	8		8	30

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Основні тенденції розвитку мультимедійного мистецтва на сучасному етапі					
Тема 5. Мультиплікація	8	2	3		3
Тема 6. Кінематограф як особливий вид мистецтва	10	4	2		4
Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку	12	4	4		4
Тема 8. Веб-дизайн	12	4	4		4
Разом за змістовим модулем 2	44	12	13		15
Усього годин	90	24	21		45

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Алфьорова З.І. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва: монографія / З. І. Алфьорова; Харківська держ. академія культури. Харків, 2008. 268 с.
2. Вишеславський В. Термінологія сучасного мистецтва: означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України / Гліб Вишеславський, Олег Сидор-Гібелінда. Paris; Kyiv: Terra Incognita, 2010. 413 с.
3. Госейко Л. Історія українського кінематографа. К. : KINO-КОЛО, 2005. 234с.
4. Нариси з історії кіномистецтва України / Академія мистецтв України, Інститут проблем сучасного мистецтва; ред.-упоряд. І. Зубавіна ; голова ред. кол. В. Сидоренко. К.: Інтертехнологія, 2006. 864 с.
5. Пилип'юк В. Українська художня фотографія: етапи становлення та мистецькі засади розвитку: навч. посіб. / Василь Пилип'юк. Львів: Світ, 2011. 176 с.
6. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: розвиток візуального мистецтва України XX-XXI століття/ Віктор Сидоренко ; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. Київ: ВХ[студіо], 2008. 188 с.
7. Скуратіський В.Л. Екранні мистецтва у соціокультурних процесах XX століття: Генеза. Структура. Функція / В. Л. Скуратіський. Київ: Київський держ. ін-т театрального мистецтва ім. І.К.Карпенка-Карого, 1997. Ч. 2. Київ: Іван Федоров, 1997. 240 с.

8. Станіславська К.І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: монографія/ Катерина Станіславська; Нац. акад. кер. кадрів культури і мистец. Київ: НАКККиМ, 2012. 319 с.
9. Соломатова В. Візуальна культура XX століття: навч. посіб. / В. Соломатова ; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид. центр КНУКІМ, 2016. 245 с.
10. Шелупахіна К.М. Історія світового та вітчизняного кіно-, телемистецтва: навч.-метод. посіб. для студ. I-II курсів заоч. від-ня Ін-ту культури та мистец. спец. 6.020200 «Кіно-, телемистецтво» / К. М. Шелупахіна; Держ. закл. «Луган. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка». Луганськ: ДЗ «ЛНУ ім. Тараса Шевченка», 2012. 234с.
11. Чепелик О. Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія: / Оксана Чепелик; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. Київ: Хімджест, 2009. 271 с.

Додаткові:

1. Бариш-Тищенко І. А. Аналіз стану і тенденцій розвитку образотворчого (візуального) мистецтва, фотомистецтва та галерейної справи в Україні [Електронний ресурс] / І.А.Бариш-Тищенко, М.Б.Кушнар'ова та ін. 2012. Режим доступу: <http://culturalstudies.in.ua/2012-10.php>
2. Доколова, А.С. 3d-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. Вісник КНУКІМ. 2019. Серія: Мистецтвознавство, 40, с.197-203.
3. Бурлака В. Історія Образу. Мистецтво 2000-х / Вікторія Бурлака. Київ: Фонд підтримки візуальних досліджень, 2011. 206 с.
4. Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України. Перше десятиліття / Нац. акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец.; [упоряд. Андрій Пучков; вступ. ст. Наталія Булавина; пер. англ. Олена Аккаш]. Київ: [б. в.], 2011. 95 с.
5. Сорик А.Я. Мистецтво телекомунікації як феномен сучасної медіакультури: український дискурс: монографія / Адріана Скорик. Львів: Тетюк Т. В., 2015. - 423 с.
6. Філіпов З.І. Мистецтво дрогобицької фотографії: [альбом] / Зенон Філіпов. Дрогобич: Коло, 2011. 256 с.
7. Шумська Я.І. Інсталяція та перформанс у мистецтві кінця XX - початку XXI століття: українсько-польська співпраця, творчі експерименти та взаємовпливи: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.05 / Шумська Ярина Ігорівна; Львів. нац. акад. мистецтв. Львів, 2017. 16 с.
8. Юдова-Романова К. Цифрові 3D меппінг технології у творах сценічного мистецтва в Україні. Танцювальні студії, 2020, 3 (2), С.163-178.

Інтернет ресурси

1. Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.etnolog.org.ua> – Назва з екрану.

2. Інститут проблем сучасного мистецтва Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mari.kiev.ua/> – Назва з екрану.

3. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>. – Назва з екрану

4. Національна парламентська бібліотека України [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.nplu.kiev.ua>. – Назва з екрану.

5. Державне агентство України з питань кіно [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://dergkino.gov.ua/ua/text/programm_projects.html – Назва з екрану.

6. Національна Спілка кінематографістів України URL: <http://www.ukrkino.com.ua/home/> – Назва з екрану

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
Змістовий модуль 1. Теорія та практика сучасного дизайну: основні етапи становлення	Відповідно до графіку навчального процесу	Поточний контроль	54
Змістовий модуль 2. Професійні об'єднання та освітянські дизайнерські центри	Відповідно до графіку навчального процесу	Поточний контроль, підсумковий контроль	46

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання

0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни
------	---	---	--

Технічне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.
Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator та інші.
Матеріали, інструменти	Не передбачено

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, ЗВО втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Усі роботи ЗВО повинні бути завантажені на кафедральний Гугл диск (або у Google Клас). Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо ЗВО пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність ЗВО на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни з Вступу до спеціальності розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-

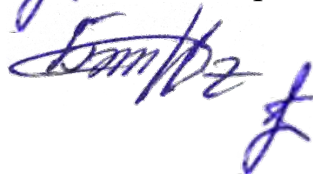
	прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.
Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на корпоративну пошту викладача (inna_petrova@kdidpamid.edu.ua). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — ВС); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — pdf. Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни (<https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/>)

Розробник силабусу
Навчальної дисципліни

 I.V. Петрова

Гарант освітньої програми



Н.А. Бондаренко

Завідувач кафедри

 I.V. Петрова

Силабус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну

від 26 серпня 2025 р., протокол №1