

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

Факультет _____ Дизайн _____

Кафедра Дизайн середовища

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мультимедійне середовище

(назва дисципліни без скорочень)

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	<i>Перший бакалаврський</i>
Галузь знань	<i>02 Культура і мистецтво</i>
Спеціальність	<i>022 Дизайн</i>
Освітня програма	<i>Дизайн середовища</i>
Статус дисципліни	<i>Вибіркова</i>
Курс / семестр	<i>2 курс, 1 семестр</i>
Кількість кредитів ЄКТС	<i>4</i>
Розподіл за видами занять та годинами навчання	<i>Лекції –4 год.</i>
	<i>Семінарські –</i>
	<i>Практичні – 56 год.</i>
	<i>Самостійна робота –60 год.</i>
Форма підсумкового контролю	<i>Залік</i>
Викладач (-і)	<i>Пащенко Ганна Вікторівна, доцент, к.с.г.н, доцент кафедри дизайн середовища</i>
Контактна інформація викладача (-ів)	<i>pashchenko_h@kdidpamid.edu.ua</i>
Ресурси комунікації з викладачем	<i>https://meet.google.com/hdt-gkdo-vfj</i>
Дні занять	<i>Згідно діючого розкладу занять</i>
Консультації	<i>Вівторок 10.30 онлайн або аудиторно індивідуальні і групові</i>

Опис навчальної дисципліни

<p>Анотація дисципліни</p>	<p><i>Дисципліна "Мультимедійне середовище" спрямована на ознайомлення студентів з основами використання сучасних мультимедійних технологій у дизайні інтер'єру та екстер'єру. Курс охоплює спектр інструментів і методів, необхідних для створення графічних, 3D моделей, інтерактивних проектів.</i></p> <p><i>Ключові слова: 3D-моделювання, мультимедіа</i></p> <p><i>Дисципліна допоможе здобувачам вищої освіти сформувати індивідуальну освітню траєкторію, оскільки: надає базові знання та навички, необхідні для подальшого навчання та професійної діяльності в галузі дизайну; розвиває творче мислення та креативність; формує навички роботи з сучасними комп'ютерними технологіями.</i></p> <p><i>Дисципліна забезпечує формування професійної компетентності, необхідної для проектування дизайну інтер'єру та екстер'єру.</i></p>
<p>Мета й завдання навчальної дисципліни</p>	<p><i>Мета навчальної дисципліни є ознайомлення з теоретичними і практичними основами мультимедійної графіки, формування навичок використання сучасних графічних редакторів у професійній діяльності дизайнера..</i></p> <p><i>Основними завданнями вивчення дисципліни є: опанування методів сучасного дизайн-проекування за допомогою мультимедійних технологій; засвоєння вміння ефективного використання інформаційних технологій для рішення професійно-дизайнерських завдань; набуття студентами практичних умінь створення тривимірних об'єктів та сцен із використанням технологій побудови тривимірних каркасів, накладання віртуальних матеріалів (текстур), встановлювання камер огляду та режиму перспективи, розміщення джерел світла, створення атмосферних та інших віртуальних ефектів, анімації методом ключових кадрів.</i></p> <p><i>Основні теми:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Основи цифрової графіки. Введення в моделювання</i> • <i>Текстурування та матеріали</i> • <i>Освітлення та рендеринг</i> • <i>Оптимізація та експорт проектів</i> • <i>Розробка комплексного мультимедійного проекту</i> <p><i>У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен знати:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>місце даного програмного забезпечення в системі проектування;</i> • <i>призначення та основні можливості графічних та 3-D редакторів та платформ (у відповідності до спеціалізації);</i> • <i>особливості використання окремих інструментів;</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • методи створення об'єктів дизайну засобами мультимедійної графіки; • методи створення тривимірних моделей; • властивості матеріалів; • особливості вибору ракурсу; • особливості налаштування параметрів візуалізації; • методи створення тривимірної поверхні рельєфу; • методи моделювання освітлення; • порядок налаштування ескізів. • загальну послідовність роботи при оформленні дизайн-проектів. <p>Студенти повинні вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> • дотримуватись послідовності у роботі над дизайн-проектом; • оволодіти стійкими навичками користування мультимедійних редакторів та платформ;.. • створювати і зберігати графічні зображення; • створювати фотореалістичні зображення проекту; • здійснити корекцію по кольору об'єктів дизайну засобами графічних редакторів та платформ; • здійснити корекцію по освітленню об'єктів дизайну засобами графічних редакторів та платформ; • будувати об'єкти у перспективі засобами графічних редакторів. • самостійно формулювати та вирішувати творчі задачі при проектуванні дизайн-об'єктів; • налаштовувати матеріали та текстури на тривимірній поверхні моделі; • налаштовувати параметри візуалізації. • моделювати складні тривимірні моделі об'єкту дизайну; • моделювати елементи об'єкту дизайну різними методами; • створювати візуалізацію дизайн-проекту; • моделювати природне освітлення; • налаштовувати матеріали; • налаштовувати параметри візуалізації <p>Мати навички:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. творчого мислення та креативності; 2. аналізу та синтезу інформації; 3. роботи в команді; 4. вирішення проблем в галузі дизайну
Передумови вивчення дисципліни	<i>Проектування, дизайн за фахом.</i>
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i>

	<p>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектнографічного моделювання.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p>
Загальні компетенції (ЗК)	<p>Вивчення модуля навчальної дисципліни передбачає формування та розвиток у студентів компетентностей загальних:</p> <p>ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК 5. Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконаних робіт</p>
Фахові (предметно-специфічні) компетенції спеціальності (ФК)	<p>СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>СК 4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.</p> <p>СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>СК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p>

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	усього	у тому числі			
		лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Змістовий модуль 1 « Основи цифрової графіки»					
Тема 1. Основи цифрової графіки	24	4		8	12
Тема 2 . Введення в моделювання	24			12	12
Усього годин за змістовим модулем 1	48	4		20	24
Змістовий модуль 2 «Побудова ескізів»					
Тема 3. Текстурування та матеріали	18			8	10
Тема 4. Освітлення та рендеринг	18			8	10
Усього годин за змістовим модулем 2	36			16	20
Змістовий модуль 3 «Комплексний мультимедійний проект»					
Тема 5. Оптимізація та експорт проектів	18			10	8
Тема 6. Розробка комплексного мультимедійного проекту	18			10	8

Усього годин за змістовим модулем 3	36			20	16
РАЗОМ:	120	4		56	60

Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Методичні рекомендації до проведення практичних занять та організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Мультимедійні технології в дизайні» (для здобувачів денної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 022 – Дизайн) / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова; уклад. : С. В. Вергунов, Н. С. Вергунова, К. С. Шевченко, І. І. Коляда. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 26 с.

Допоміжна література

1. Meggs, P. B., & Purvis, A. W. "Meggs' History of Graphic Design" (London: Wiley, 2022)
2. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. "Universal Principles of Design" (München: Rockport Publishers, 2021)
3. Lupton, E. "Thinking with Type" (Berlin: Princeton Architectural Press, 2023)

Інформаційні ресурси

1. Coursera (coursera.org)
2. Prometheus (prometheus.org.ua) - українська платформа онлайн-освіти
3. <https://myarchicad.graphisoft.com/>

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
Змістовий модуль 1 « Основи цифрової графіки»	Згідно графіка	<i>Перевірка виконання практичних завдань, презентація та захист індивідуальних робіт</i>	30
Змістовий модуль 2 «Побудова ескізів»	Згідно графіка	<i>Перевірка виконання практичних завдань, презентація та захист індивідуальних робіт</i>	30
Змістовий модуль 3 «Комплексний мультимедійний проект»	Згідно графіка	<i>Поточний контроль, оцінювання практичних робіт, підсумковий контроль – залік.</i>	40
РАЗОМ:			100

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, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	<i>Ноутбук, персональний комп'ютер</i>
Необхідні засоби	<i>Archicad, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 3d max Підключення до Інтернет;</i>
Програмне забезпечення	<i>Archicad, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 3d max</i>
Матеріали, інструменти	<i>Блокнот для конспекту, ручка, папір для ескізів, олівець</i>

Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, у концептуальному рішенні проектної пропозиції тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Творчі роботи надаються викладачу з усіма начерками, пошуковими ескізами або макетами до проміжних етапів виконання, що підтверджують авторство розробки.
Політика щодо відвідування занять	Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в дистанційному (он-лайн) режимі за погодженням із викладачем, з презентуванням виконаних завдань під час консультації викладача. Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Недопустимі запізнення на заняття без поважної причини.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлені терміни. Ліквідація заборгованості відбувається протягом 1 тижня після встановленого терміну. Завдання, які не виконані у встановлений термін, оцінюються викладачем в межах 50% звичайної оцінки.
Політика щодо	Навчальна дисципліна передбачає роботу в колективі.

правил поведінки на заняттях	Середовище в аудиторії є дружнім, творчим, відкритим до конструктивної критики. Під час занять студент повинен обов'язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності він має право на дозвіл вийти з аудиторії (окрім заліку). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, зібраних під час практичних або самостійних занять.
Політика щодо комунікації з викладачем	<i>Електронна пошта: pashchenko_h@kdidpmid.edu.ua</i> Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються); 3) файли підписувати таким чином: прізвище_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf. Консультації з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години. У разі відрадження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю з керівництвом та студентами.

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни.

Розробник силабусу
Навчальної дисципліни

Г.В. Пашенко

Гарант освітньої програми

В.Ю. Глеба

Силабус затверджено
на засіданні кафедри дизайну середовища

від 26 серпня 2024 р., протокол №1