Структурний підрозділ
«Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
Вищого навчального закладу
«Київська Академія прикладних мистецтв»

Силабус курсу

<table>
<tr><th colspan="2">Основні характеристики</th></tr>
<tr><td>Назва українською мовою</td><td>Мультимедійний дизайн</td></tr>
<tr><td>Назва англійською мовою</td><td>Multimedia Design</td></tr>
<tr><td>Код</td><td>ВБ 2.1…2.4.</td></tr>
<tr><td>Спеціальність</td><td>022 Дизайн (спеціалізація – графічний дизайн).</td></tr>
<tr><td>Освітня програма</td><td>Графічний дизайн</td></tr>
<tr><td>Рівень освіти</td><td>Рівень фахової передвищої освіти, 5 рівень НРК</td></tr>
<tr><td>Рік навчання</td><td>2024–2025</td></tr>
<tr><td>Форма навчання</td><td>денна</td></tr>
<tr><td>Кількість годин / кредитів ECTS</td><td>90/3</td></tr>
<tr><td>Розподіл годин за видами занять</td><td>
<table>
<tr><td></td><td>Теоретичні заняття</td><td>Практич. занят. (семінари)</td><td>Самос. роботи</td><td>Всього</td></tr>
<tr><td>Години</td><td>26</td><td>34</td><td>30</td><td>90</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Контрольні заходи</td><td>
<table>
<tr><td>Екзамен</td><td>Залік</td><td>МКР (вказати кількість)</td><td>РГР, РР, ГР (вказати кількість)</td><td>ДКР (вказати кількість)</td><td>Реферат (вказати кількість)</td></tr>
<tr><td></td><td>+</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Статус дисципліни / кредитного модуля</td><td>вибірковий</td></tr>
<tr><td>Мова викладання</td><td>українська</td></tr>
<tr><th colspan="2">Кадрове забезпечення</th></tr>
<tr><td>Кафедра, що забезпечує викладання</td><td>Графічний дизайн</td></tr>
<tr><td>Викладач (лекційні заняття)</td><td>Викладач спец. дисциплін дизайнерського профілю,
аспірантка Інституту професійної освіти НАПН України
Шестерікова Людмила Олександрівна</td></tr>
<tr><td>E-mail та інші контакти викладача</td><td>shesterikova@kapi.com.ua</td></tr>
</table>

Викладач (практичні / лабораторні заняття)	*Викладач спец. дисциплін дизайнерського профілю, аспірантка Інституту професійної освіти НАПН України Шестерікова Людмила Олександрівна*
E-mail та інші контакти викладача	shesterikova@kapi.com.ua
Цілі та предметні результати навчання	
Цілі дисципліни	оволодіння теоретичними основами та формотворчими можливостями мультимедійних систем.
Компетентності	ЗК5. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК6. Здатність генерувати нові ідеї (креативність), виявляти, ставити та вирішувати проблеми в професійній діяльності. *ЗК11*. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.*
Здатності	СК1. Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, враховувати традиційні та сучасні культурно-мистецькі процеси й практики у власній професійній діяльності. СК2. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну. СК3. Здатність застосовувати засоби та прийоми формоутворення, макетування та моделювання об'єкту для втілення дизайнерської ідеї. СК4. Здатність вибирати техніки та/або технології створення об'єктів дизайну у відповідних матеріалах, розуміючи екологічні наслідки своєї професійної діяльності та обґрунтовувати свій вибір. СК5. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань. СК6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну. СК8. Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань. СК10. Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. СК11. Здатність до професійного просування власних творчих компетентностей на ринку праці. СК 12. Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями *СК 13.* Здатність володіти фаховою термінологією, методами і прийомами, необхідними для розуміння і виконання дизайнерських робіт.* *СК 14.* Здатність використовувати сучасні знання про матеріали і техніки виготовлення поліграфічної продукції, друкарські та післядрукарські процеси.* *СК 15.* Здатність здійснювати композиційну побудову та колористичне рішення об'єктів дизайну.* *СК 16.* Здатність застосовувати теоретичні знання та практичні навички у створенні, розробці та редагуванні дизайнерських шрифтів.*
Результати навчання	РН4. Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в процесі створення об'єктів дизайну.

	РН5. Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або в співпраці у творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. РН6. Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем. РН8. Використовувати успішні українські та закордонні дизайнерські практики. РН9. Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних технік. РН10. Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму. РН11. Обґрунтовувати вибір технік, технологій та матеріалів для створеного або спроєктованого об'єкту (продукту) дизайну, враховуючи його екологічну безпечність. РН12. Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання. РН14. Працювати автономно та/або в команді. РН16. Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань. РН17. Презентувати власні професійні компетентності, створені об'єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами та споживачами, враховуючи тенденції ринку праці у сфері дизайну.
Вимоги до підготовки слухачів (міждисциплінарні зв'язки, що передують вивченню дисципліни)	ОК17 Основи композиції; ОК 18 Кольорознавство; ОК 21 Рисунок; ОК 23 Матеріалознавство; ОК 24 Комп'ютерна графіка; ОК 30 Графічний дизайн;
Зміст дисципліни (перелік тем)	**6 семестр** Тема 1. Ознайомлення з можливостями програми Adobe After Effects Тема 2. Основи анімації в мультимедійному дизайні Тема 3. Tracking у After Effects та його застосування Тема 4. Композиція та її елементи у цифрових медіа Тема 5. Використання тексту у мультимедійному дизайні Тема 6. Основи кольорокорекції у цифрових медіа Тема 7. Створення 3D графіки у мультимедійному дизайні Тема 8. Композиція в цифровій фотографії і відеозйомці Тема 9. Основи відеомонтажу та спецефектів у мультимедіа Тема 10. Використання програмних засобів для створення контенту Тема 11. Аналіз трендів мультимедійного дизайну Тема 12. Практичний проєкт: створення мультимедійного контенту
Дидактичні методи *(вказати за всіма видами занять)*	
На лекційних заняттях	лекція, пояснення, презентація
На практичних заняттях	1) методи проблемного навчання (проблемний виклад, частково-пошуковий і дослідницький метод, дискусія); 2) інформаційно-комунікаційні технології, що забезпечують проблемно-дослідницький характер процесу навчання та активізацію

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">самостійної роботи студентів (електронні презентації для практичних занять).</td></tr>
<tr><td>Література основна</td><td colspan="3">1. Коваленко І.М. Фірмовий стиль у графічному дизайні. – Львів: Світ Дизайну, 2018. – 210 с.
2. Камінський В.М. Графічний контент для соціальних мереж. – Київ: Астра, 2021. – 234 с.
Всього основної літератури: 10</td></tr>
<tr><td>Література додаткова</td><td colspan="3">Всього додаткової літератури: 10</td></tr>
<tr><td>Технічне забезпечення</td><td colspan="3">Програмне забезпечення для виконання практичного завдання</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Сума балів за всі види навчальної діяльності</td><td rowspan="2">Оцінка ECTS</td><td colspan="2">Оцінка за національною шкалою</td></tr>
<tr><td>для екзамену, курсового проекту (роботи), практики</td><td>для заліку</td></tr>
<tr><td>100-90</td><td>A</td><td>відмінно</td><td rowspan="5">зараховано</td></tr>
<tr><td>89-82</td><td>B</td><td>дуже добре</td></tr>
<tr><td>82-75</td><td>C</td><td>добре</td></tr>
<tr><td>74-65</td><td>D</td><td>задовільно</td></tr>
<tr><td>64-50</td><td>E</td><td>достатньо</td></tr>
<tr><td>49-35</td><td>FX</td><td>незадовільно з можливістю повторного складання</td><td rowspan="2">не зараховано</td></tr>
<tr><td>35-0</td><td>X</td><td>не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни</td></tr>
<tr><td colspan="4">Політика курсу</td></tr>
<tr><td>Правила взаємодії</td><td colspan="3">Дотримання положень «Кодексу академічної доброчесності Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв»
Практичні роботи кожний студент виконує самостійно. У разі виявлення схожості робіт така діяльність буде вважатися порушенням академічної доброчесності згідно з принципами щодо академічної доброчесності.</td></tr>
<tr><td>Додаткова інформація</td><td colspan="3">Навчальні плани
Методичний комплекс з дисципліни
Робоча навчальна програма</td></tr>
</table>