

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Фаховий блок з 3D графіки: Медіа-арт

дисципліна за вибором студента

освітній рівень перший (бакалаврський)

спеціальність 022 «Дизайн»



Київ – 2022

Розробники:

Марія КУКІЛЬ, викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

Викладач:

Марія КУКІЛЬ викладач кафедри дизайну, Київський університет імені Бориса Грінченка

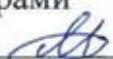
Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 17 від «30» серпня 2021 р.

Завідувач кафедри
дизайну  Наталія КРАВЧЕНКО

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

« 14 » вересня 2021 р.

Гарант освітньо-професійної програми
022.00.01 «Графічний дизайн»  Віктор МИХАЛЕВИЧ

Робочу програму перевірено
« ___ » _____ 2021 р.

Заступник директора
з науково-методичної та навчальної роботи  Алла ТАРАННИК

Пролонговано:

На 20²²/20²³ н.р.  (Савелко), « 21 » 09 20²² р., протокол № 1
(підпис) (ПІБ)

На 20 __ /20 __ н.р. _____ (_____), « __ » __ 20 __ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20 __ /20 __ н.р. _____ (_____), « __ » __ 20 __ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

На 20 __ /20 __ н.р. _____ (_____), « __ » __ 20 __ р., протокол № __
(підпис) (ПІБ)

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристика дисципліни за формами навчання		
	денна	заочна	
Вид дисципліни	<i>вибіркова</i>		
Мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>		
Загальний обсяг кредитів / годин	<i>4 / 120</i>		
Курс	3		
Семестр	5	6	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	1	1	-
Обсяг кредитів	2	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	60	-
Аудиторні	28	28	-
Модульний контроль	4	4	-
Самостійна робота	28	28	-
Форма семестрового контролю	-	залік	-

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою дисципліни «Медіа арт» є забезпечення необхідного обсягу теоретичних знань і практичних навичок, який дозволить студентам отримати базові знання зі створення відео та анімаційних роликів в цифровому мистецтві.

Завдання: набуття базових знань із відео-зйомки та монтажу, етапів створення відео та відео-презентацій з використанням комп'ютерної графіки, створення та накладання анімації і різноманітних ефектів між відеокадрами, накладання текстового контенту (назв та титрів); вивчення комп'ютерних програм, що застосовуються для роботи з відео монтажу та створення відеороликів, стилізації та використання цифрових матеріалів в графічному оформленні, ознайомлення з технічними вимогами, формування цілісного уявлення про новітні тенденції медійного мистецтва та реклами; розвиток художнього смаку та набуття практичних навичок в роботі.

Загальні компетентності (ЗК 1 – ЗК 7):

ЗК 1: Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК 2: Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.

ЗК 3: Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп

ЗК4: різного рівня (з експертами з інших галузей/видів економічної діяльності).

ЗК 5: Здатність працювати в міжнародному контексті.

ЗК 6: Здатність розробляти та керувати проектами.

ЗК 7: Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.

ЗК 8: Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

Спеціальні (фахові) компетентності (СК 1, СК 3 – СК 5, СК 7, СК 8, СК 11):

СК1: здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;

СК3: здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;

СК4: здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності;

СК5: здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності;

СК7: здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;

СК8: здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунку а живопису (за спеціальностями);

СК11: здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та

представляти візуальні презентації, порт фоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Знання:

- технологія екранної творчості;
- базова термінологія;
- види відео та анімації;
- особливості вибору ракурсу з'йомки матеріалу;
- можливості використання тексту при створенні відео ролика;
- принципи монтажу звуку;
- можливості використання анімації при проектуванні фірмового стилю компанії;

Практичні навички й вміння:

- написання підготовчих матеріалів: синопсис, сценарій;
- компоновка елементів в середині кадру;
- відео з'йомка матеріалу;
- режисура відео та анімаційного ролика;
- монтаж відео з відзнятих та наданих матеріалів;
- створення анімації на базі створених зображень;
- поєднання анімації з відео;
- титрування готового відео;
- експорт проєкту у потрібному форматі.

Результати навчання (РН 1- РН 4, РН 6- РН 10, РН 12, РН 16, РН 17, РН 19):

РН1:застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери діяльності у практичних ситуаціях;

- PH2:** вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення;
- PH3:** збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;
- PH4:** визначити мету, завдання та етапи проєктування;
- PH6:** усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;
- PH7:** аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень;
- PH8:** оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію;
- PH9:** створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання;
- PH10:** визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі;
- PH12:** дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності;
- PH16:** враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності;
- PH17:** застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціальностями);
- PH19:** розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між				
			Аудиторна:				Самостійна
			Лекцій	Семінари	Практичні	МКР	
Змістовий модуль I. Відеоарт							
1	Тема 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу.	14			8		6
2	Тема 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу.	22			8		14
4	Тема 3. Монтаж відео. Композиція кадру.	20			12		8
6	Модульний контроль	4				4	
7	Разом	60			28	4	28
№ з/п	Назва змістових модулів, тем	Усього	Розподіл годин між				
			Аудиторна:				Самостійна
			Лекцій	Семінари	Практичні	МКР	
Змістовий модуль II.							
8	Тема 4. Інтерактивне мистецтво.	6			6		4
9	Тема 5. Генеративне мистецтво. Фрактальна графіка.	12			8		4
11	Тема 6. Pixel art	16			6		8
12	Тема 7. Glitch Art	22			10		12
13	Модульний контроль	4				4	
14	Разом	60			28	4	28

15	<i>Усього</i>	120			56	8	56
----	---------------	-----	--	--	----	---	----

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1.

Тема 1. Медіа мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу. Головні поняття. Ознайомлення з можливостями роботи у програмі Adobe Premiere Pro. Бібліотека візуальних та аудіо ефектів. Поєднання відео та графічного матеріалу. **Практична робота 1.** Орієнтування в інтерфейсі програми Adobe Premiere Pro. Напрацювання навичок роботи у програмі Adobe Premiere Pro.

Тема 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу. Технологія екранної творчості, візуалізація художнього образу. Синопис, сюжет, розкадровка. Художньо-виразні засоби екрану. Основні аспекти зйомки відеоматеріалу. **Практична робота 2.** Аналіз аудіо матеріалу для визначення готовних особливостей твору. Написання синопису, сюжету, створення розкадровки.

Тема 3. Монтаж відео. Композиція кадру. Види монтажу. Закони композиції елементів у кадрі. Правила різки кадрів та накладання ефектів для переходу між кадрами. Правила поєднання кадрів. **Практична робота 3.** Напрацювання навичок монтажу для створення відео у програмі Adobe Premiere Pro для створення повноцінного медіа виробу.

Рекомендована література: до змістовного модуля 1.

Змістовий модуль 2.

Тема 4. Інтерактивне мистецтво. Анімація на інтерактивна взаємодія з користувачем в цифровому середовищі. **Практична робота 4.** Напрацювання навичок створення інтерактивної взаємодії з користувачем в Інтернет-середовищі за допомогою CSS, створення інтерактивної інтернетгри.

Тема 5. Генеративне мистецтво. Фрактальна графіка. Приклади та можливості використання фрактальної графіки в мистецтві та дизайні. **Практична робота 5.** Напрацювання навичок створення фрактальної графіки в наданих професійних програмах під час створення графічної серії для ілюстрування обраного сучасного інтернет-видання.

Тема 6. Pixel art. Можливості використання index-color для створення графічних зображень. **Практична робота 6.** Напрацювання навичок розробки зображення у Gif-форматі із використанням аксонометричної перспективи у базових графічних цифрових редакторах.

Тема 7. Glitch Art. Можливості використання різних цифрових та аналогових помилок у створенні образотворчого твору мистецтва або в контексті дизайн-проекту. **Практична робота 7.** Розробка триптиху графічних та анімованих різними способами творів вузької обраної тематики з використанням ефектів Glitch засобами графічного пакету Adobe. *Рекомендована література: зо змістовного модуля 2.*

КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна кількість балів за одиницю	Змістовний модуль 1		Змістовний модуль 2	
		Кількість одиниць	Максимальна кількість балів	Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	Не передбачено навчальним планом				
Відвідування практичних занять	1	14	14	14	14
Відвідування семінарських занять	Не передбачено навчальним планом				
Робота на практичному занятті	10	3	30	4	40
Робота на семінарському занятті	Не передбачено навчальним планом				
Лабораторна робота (в тому числі допуск, виконання, захист)	Не передбачено навчальним планом				
Виконання завдань для самостійної роботи	5	3	15	4	20
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25
Разом		-	84	-	99
Максимальна кількість балів		84		99	
Розрахунок коефіцієнта		$84 : 100 = 0,84$		$99 : 100 = 0,99$	
Залік		100			

6.2. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА КРИТЕРІЇ ЇЇ ОЦІНЮВАННЯ

Змістовний модуль та теми курсу	Години на виконання, передбачені ТП	Академічний контроль	Бали
Змістовний модуль 1.			
Підготовка матеріалу для виконання практичного завдання 1: збір ілюстративного ряду та готових футажей. Презет	6	збір матеріалу, презентація	5

Закінчення написання сценарію та створення розкадровки для відеоролику. Зйомка відеоматеріалу дальніх планів для виконання практичного завдання.	14	практичне заняття	5
Завершення практичної роботи із монтажем відео.	8	практичне заняття	5
Змістовний модуль 2.			
Аналіз обраної гри. Обрання кількості комірок задля розмічення ігрового поля.	4	збір матеріалу, презентація	5
Завершення практичної роботи по створенню фрак талів з базовим обраним модулем.	4	практичне заняття	5
Завершення практичної роботи по створенню анімованого рекламного банеру в контексті фірмового стилю обраної інтернет-компанії.	8	практичне заняття	5
Завершення практичної роботи у створенні цифрової графічної серії з використанням елементів багу комп'ютерних програм.	12	практичне заняття	5
Усього годин	56		35

**Критерії оцінювання рівня виконання завдань
для самостійної роботи:**

5	виявлення творчого підходу та ініціативності; висока якість виконання; повнота обсягу та своєчасність виконання
4	виявлення творчого підходу ; виконання завдання з деякими помилками; повнота обсягу та своєчасність виконання;
3	недостатньо виявлено самостійність, ініціативу у процесі вирішення навчальних задач; недостатня кількість виконаних завдань; своєчасна здача виконаних завдань;
2	мала кількість виконаних завдань з великою кількістю помилок; несвоєчасне та несамостійне виконання завдань; ставлення студента до виконання завдань недостатньо відповідальне.
1	виконано лише одне завдання з великою кількістю помилок; несвоєчасне та несамостійне виконання завдань; ставлення студента до виконання завдань недостатньо відповідальне.

0	завдання не виконані. ставлення студента до виконання завдань вирізняється безвідповідальністю.
----------	--

6.3. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Поточний контроль здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді окремого завдання за змістовним модулем, яке включає усе пройдений матеріал.

Модульний контроль проводиться у формі модульної контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів.

Критерії оцінювання модульного контролю наведено у таблиці.

Критерії оцінювання	К-ть балів
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.	21 – 25
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньо високому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував здатність робити висновки на основі проведених спостережень.	17 – 20
володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на достатньому рівні, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи, з допущенням певних помилок; продемонстрував недостатні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	13 – 16

студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував посередні уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень	9 – 12
студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував неготовність грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.	5 – 8
студент виявив незадовільний рівень знань, умінь, що підтверджується відповіддю на питання контрольної роботи; продемонстрував невміння послідовно, грамотно і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень..	1 - 4

6.4. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	100-90
Дуже добре	82-89
Добре	75-81
Задовільно	69-74
Достатньо	60-68
Незадовільно	0-59

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «3 D графіка»

Разом 120 год, 5 семестр практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4год; залік. **6 семестр** практичні заняття – 28 год., самостійна робота – 28 год., МКР – 4год., залік.

Модулі	МОДУЛЬ 1.						
Змістові модулі	Змістовий модуль 1. Відеоарт.			Змістовий модуль 2. Анімація			
бали	84			99			
Теми практичних занять	Т. 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу. - 8 год. (10 б. за виконане завдання + 4 б. за відвідування)	Т. 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу. – 8 год. (10 б. за виконане завдання + 4 б. за відвідування)	Т.3. Монтаж відео. Композиція кадру. – 12 год. (10 б. за виконання завдання + 6 б. за відвідування)	Т. 4. Інтерактивне мистецтво. – 6 год. (10 б. за виконання завдання + 2 б. за відвідування)	Т. 5. Генеративне мистецтво. Фрактальна графіка.. – 8 год. (10 б. за виконання завдання + 3 б. за відвідування)	Т. 6. Pixel art. – 6 год. (10 б. виконання завдання + 3 б. за відвідування)	Т. 7. Glitch Art. – 10 год. (10 б. виконання завдання + 5 б. за відвідування)
98 б.	14 б.	14 б.	16 б.	13 б.	14 б.	13 б.	15 б.
Самостійні роботи (бали)	Т. 1. Медія мистецтво. Відео, види та призначення. Інтерфейс програми Adobe Premiere Pro. Основні операції для відеомонтажу – 6 год.	Т. 2. Підготовка та режисура відео. Зйомка відеоматеріалу. - 14 год.	Т.3. Монтаж відео. Композиція кадру. - 8 год.	Т. 4. Інтерактивне мистецтво.- 4 год.	Т. 5. Генеративне мистецтво. Фрактальна графіка..- 4 год.	Т. 6. Pixel art. – 8 год.	Т. 7. Glitch Art. – 12 год.
35 б.	5	5	5	5	5	5	5
50 б.	МКР – 25 б.			МКР – 25 б.			
Разом – 84 балів (коефіцієнт визначення успішності – 0,84)				Разом – 99 балів (коефіцієнт визначення успішності – 0,99)			
Залік – 100 б.				Залік – 100 б.			

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Друковані та інтернет джерела для Змістовного модуля 1 1.

- Безклубенко С. Д. Відеологія. Основи теорії екранних мистецтв. Київ : «Альтерпрес», 2004.
2. Вишеславський Г., Сидор-Гібелинда О. Термінологія сучасного мистецтва, Париж-Київ, 2010
 3. Паламарчук С. Основи цифрового відео. Київ : КНТ. 2008
 4. Цуканова Г. Практика проведення відео зйомки та цифрового монтажу: Практ. посібник. Київ : ЦВП. 2007
 5. Ширман Р.Н. Телевізійна режисура. Майстер-клас / Р.Н.Ширман. Київ : ЗАТ «Телерадіокур'єр», 2004
 6. Ascher S., Pincus E. The Filmmaker's Handbook. Plume. Revised edition (March 1, 1999). 2005
 7. George N. Film Crew. Fundamentals of Professional Film and Video Production. Platinum Eagle Publishing. 2010
 8. Paul J. Digital Video Hacks. Tips & Tools for Shooting, Editing, and Sharing. O'Reilly Media. 2005
 9. Walter Foster Creative Team. The Complete Book of Mixed Media Art: More than 200 Fundamental Mixed Media Concepts and Techniques. Walter Foster Publishing. 2018.
 10. Jago M. Adobe Premiere Pro CC. Adobe Press. 2019

Друковані та інтернет джерела для Змістовного модуля 2

1. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навч. посібник. Чернівці : Рута, 2009
2. Hamm, J. Cartooning. The head&figure. New Yourk: Perige book. 1983.
3. Lisle J. Fractals: The Secret Code of Creation. Master Books. 2021
4. Heinz-Otto Peitgen, Peter H. Richter. The Beauty of Fractals. Images of Complex Dynamical Systems. Springer; 1986.
5. Greene R. Internet Art. Thames and Hudson. 2004
6. Yessick S. Glitch Art Book. Independently published. 2019

7. Betancourt M. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and PostDigital Aesthetics*. Routledge. 2016
8. Menkman, R. «Glitch Studies Manifesto», in Lovink, Geert; Somers-Miles, Rachel, *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures. 2011