

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА
імені О.М. БЕКЕТОВА

Навчально-науковий інститут Архітектури, дизайну та образотворчого мистецтва

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ДИЗАЙН АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПРОДУКТУ

вид дисципліни, шифр за ОП	<i>вибіркова, ВК П2.4</i>
семестр	<i>7-8 семестри</i>
кількість кредитів ЄКТС	<i>8 кредитів ЄКТС, М 7 – 4 кр., М 8 – 4 кр.</i>
форма підсумкового контролю	<i>диф. залік / диф. залік</i>

мова викладання, навчання та оцінювання	<i>українська</i>
кафедра	<i>Дизайну та 3D-моделювання</i>

для здобувачів вищої освіти:

рівень вищої освіти	<i>перший (бакалаврський)</i>
галузь знань	<i>02 Культура і мистецтво</i>
спеціальність	<i>022 Дизайн</i>
освітня програма	<i>Дизайн</i>
форма навчання	<i>денна</i>

2024 – 2025 НАВЧАЛЬНИЙ РІК

Розробники:

Наталія ВЕРГУНОВА, доцент кафедри дизайну та 3D-моделювання



Робочу програму схвалено на засіданні **кафедри** Дизайну та 3D-моделювання

Протокол від «17» серпня 2024 року № 1

Робоча програма навчальної дисципліни відповідає освітній програмі:
Освітньо-професійна програма «Дизайн»

Гарант освітньої програми

Наталія ВЕРГУНОВА, канд. мистецтвознавства, доцент, завідувач



Директор ННІ АДОМ

Тетяна РИЩЕНКО, к.т.н., професор



1. Мета дисципліни

Навчальна дисципліна «Дизайн аудіовізуального продукту» є вибірковою дисципліною професійного блоку «Візуальні комунікації та мультимедійний дизайн» у системі підготовки бакалаврів за спеціальністю 022 «Дизайн».

Мета навчальної дисципліни «Дизайн аудіовізуального продукту» полягає в ознайомленні студентів із мультимедійним середовищем через призму поняття аудіовізуального продукту, поєднанням фундаментальних основ віртуального комунікативного простору: анімації, відео-запису та звукозапису. Викладання курсу спрямовано на розвиток навичок роботи з програмами анімації та відеомонтажу, формування розуміння основних функцій та методів відеопродакшену, створення багатоканальної комбінованої анімації та формування цілісного аудіо-візуального об'єкту, організації об'єктивного розуміння методів та технік мультимедійного світу та їх ефективного використання в проєктній діяльності.

2. Міждисциплінарні зв'язки

Вивчення цієї дисципліни безпосередньо спирається на наступні навчальні дисципліни: «Комп'ютерні технології в дизайні», «3D моделювання та CAD технології в дизайні», «Основи композиції в дизайні», «Проектування».

3. Результати навчання

Програмний результат навчання	Методи навчання	Форми оцінювання	Результати навчання за дисципліною
БРН 23. Опанувати процеси створення аудіовізуального твору, робити обробку відеоматеріалу та монтувати відеозапис в анімаційному сюжеті задля практичного впровадження в мультимедійний дизайн-простір.	• словесні (розповідь-пояснення) • наочні (ілюстрація, демонстрація) • практичні (доповіді, презентації, завдання)	• поточний контроль: прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем; перевірка виконання практичних завдань; • модульний контроль: графічний контроль (альбом практичних завдань); проведення кафедрального проміжного перегляду. • підсумковий контроль: диференційований залік у формі проведення кафедрального підсумкового перегляду.	БРН 23.1: орієнтуватися у теоретичних поняттях роботи анімаційних програм, програм обробки та монтажу; БРН 23.2: мати навички синтезу та диференціації інформації про сучасні методи роботи з аудіо-візуальним продуктом; БРН 23.3: вміти поєднувати різні технологічні принципи та компоненти в анімаційному середовищі для створення аудіо-візуального продукту, такі як 2D-анімація, анімаційна інфографіка, художня 3D-анімація, аудіо-продукт.

4. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. Розробка елементів існуючого аудіо-візуального продукту.

Змістовий модуль 1.1 Дизайн кінематографічного продукту

Розглядаються і аналізуються такі поняття, як опенінг, трейлер, титри. Проводиться аналіз фільму та виділення ключових моментів та сцен. Розглядається побудова розповіді, визначення її структури. Вивчаються головна початкова сцена з фільму. Проводиться вибір стилістики трейлеру – тизер, стандартна розповідь, музичний кліп, складна розповідь. Формується механізм нарізки кадрів та монтажу, підбору шрифтів, графічної стилістики та музики. Розглядається алгоритм створення опенінгу. Приділяється увага композиційній побудові титрів та анімації текстового ряду.

Змістовий модуль 1.2 Методи анімації в заключних титрах.

Розглядається поняття сторітелінгу на прикладі створення тематичного відео-сюжету. Проводиться аналіз сторітелінгу на прикладах. Формуються етапи чіткої сценарної структури, розглядаються принципи побудови діалогових сцен. Приділяється увага написання сценарію. Опрацюється алгоритм ескізування кадрів, створення ескізного епізоду покадрово та переведення ескізу в простір ПК. Формується алгоритм створення покадрового лінійного малюнку та його анімація.

Змістовий модуль 1.3 Дизайн телевізійної програми

Розглядається та аналізується поняття телевізійної програми. Проводиться розбір концепції дизайн-програми. Визначається стилістика та дизайн візуальної частини продукту у зв'язку із фірмовим стилем програми. Аналізуються варіанти рішення кольорового набору та покадрові рішення.

Модуль 2. Проектування власного аудіо-візуального продукту.

Змістовий модуль 2.1 Створення музичного кліпу

Розглядається поняття музичного кліпу. Аналізується музична композиція. Формується механізм створення плану-сценарія. Вивчається зіставлення тексту музичної композиції із сценарієм. Формуються головні пункти візуального ряду, а також проводиться підбір візуального растрового ряду. Виводиться алгоритм проектування анімації Stop-motion із пакета фотографій.

Змістовий модуль 2.2 Створення рекламного ролика продукту для платформ Kickstarter та Amazon

Розглядається поняття рекламного інтернет-ролика. Приділяється увага основам копірайтингу. Визначаються ключові конкурентно-спроможні характеристики продукту. Вивчається алгоритм створення сценарію. Розглядаються особливості розробки та написання рекламного тексту. Формується механізм створення

основних позиції художньої анімації та анімації компонентів презентаційного комплексу.

Змістовий модуль 2.3 Створення телевізійної реклами

Аналізується та розглядається поняття телевізійної реклами. Визначається алгоритм створення маркетингової стратегії комерційної реклами. Вивчається цільова аудиторія та портрет споживача. Формуються головні особливості продукту згідно маркетингової стратегії. Створюється сюжет комерційної реклами. Розглядаються тексти в комерційній рекламі – заголовок, підзаголовок, основний текст, рекламний лозунг (слоган). Приділяється увага створенню розкадрування майбутнього відеоконтенту. Визначається візуальна трактовка особливостей продукту.

5. Структура навчальної дисципліни і розподіл часу

Змістові модулі	Кількість годин				
	усього	лек.	практ.	лаб.	сам. роб.
МОДУЛЬ 1	120	–	48	–	72
Змістовий модуль 1.1	30	–	16	–	14
Змістовий модуль 1.2	30	–	16	–	14
Змістовий модуль 1.3	45	–	16	–	29
Індивідуальне завдання	–	–	–	–	–
Підсумковий контроль	15	–	–	–	15
МОДУЛЬ 2	120	–	56	–	64
Змістовий модуль 2.1	30	–	15	–	15
Змістовий модуль 2.2	30	–	15	–	15
Змістовий модуль 2.3	45	–	26	–	19
Індивідуальне завдання	–	–	–	–	–
Підсумковий контроль	15	–	–	–	15

6. Теми лекцій

не передбачено

7. Теми практичних занять

Тема	Зміст (план)	Кількість ауд. годин
Модуль 1. Розробка елементів існуючого аудіо-візуального продукту		
Змістовий модуль 1.1 Дизайн кінематографічного продукту		
Тема 1.1.1 Створення трейлеру існуючого фільму	1. Аналіз фільму та виділення ключових моментів та сцен. Вибір головної початкової сцени з фільму. 2. Побудова розповіді, визначення її структури. Задання контексту історії. Написання тексту закадрового голосу.	5

	Вибір стилістики трейлеру. 3. Робота із програмою нарізки та монтажу. Завдання №1 «Створення опенінгу до існуючого фільму або серіалу» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	
Тема 1.1.2 Створення опенінгу існуючого фільму	1. Шрифт, графічна стилістика та візуальна композиція. 2. Анімація текстового ряду Завдання №2 «Створення трейлеру існуючого фільму» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	5
Тема 1.1.3 Створення заключних титрів існуючого фільму	1. Художні засоби поживавлення титрів. 2. «Кладовище логотипів» 3. Рух тексту.	3
Тема 1.1.4 Створення титрів мультиплікаційного фільму	1. Виділення лейд-мотиву. 2. Засоби 2D анімації.	3
Змістовий модуль 1.2 Методи анімації в заключних титрах		
Тема 1.2.1 Розробка сюжету	1. Аналіз сторітелінгу на фільмах-прикладках 2. Характер сюжету 1. Контрольні пункти сюжету	4
Тема 1.2.2 Написання сценарію	1. Етапи сценарної структури 1. Стейтмент, аргументація, висновок Завдання №3 «Створення заключних титрів до існуючого фільму або серіалу» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	4
Тема 1.2.3 Створення діалогового епізоду покадрово	1. Опрацювання композиції і наповнення кадрів, ескізування покадрового епізоду Завдання №4 «Створення заключних титрів до існуючого мультфільму або мультсеріалу» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	4
Тема 1.2.4 Анімація діалогового епізоду	1. Переведення ескізу в простір ПК 2. Створення лінійного малюнку 2. Лінійна покадрова анімація	4
Змістовий модуль 1.3 Дизайн телевізійної програми		
Тема 1.3.1 Створення дизайну початкової заставки телевізійної програми	1. Розробка концепції 2. Стилiстика та фірмовий стиль, колір 3. Анімація логотипу Завдання №5 «Заставка телевізійної	5

	програми» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	
Тема 1.3.2 Створення дизайну роздільної заставки програми	1. Композиція 2. Рух 3. Поєднання з музичним супроводом	5
Тема 1.3.3 Створення відео-сюжету в рамках телевізійної програми	1. Написання сценарію 2. Розробка покадрового ділення 3. Розробка дизайну елементів презентації на презентаційному екрані Завдання №6 «Дизайн телевізійного відеосюжету» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	6
Модуль 2. Проектування власного аудіо-візуального продукту		
Змістовий модуль 2.1 Створення музичного кліпу		
Тема 2.1.1 Визначення тематики кліпу	Аналіз музичної композиції та визначення теми кліпу	2
Тема 2.1.2 Покадровий тематичний розбір	1. План-сценарій. 2. Зіставлення тексту музичної композиції із сценарієм. Завдання №7 «Створення анімованого кліпу методом об'ємної Stop-motion анімації» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	3
Тема 2.1.3 Підбір візуального ряду	Визначення підтем, визначення головних пунктів візуального ряду	5
Тема 2.1.4 Монтаж	1. Анімація Stop-motion 2. Види анімації Stop-motion 3. Методи монтажу	5
Змістовий модуль 2.2 Створення рекламного ролика продукту для платформ Kikstarter та Amazon		
Тема 2.2.1 Розробка сюжету	1. Визначення конкурентно-спроможних характеристик продукту 2. Поверхневе маркетингове дослідження 3. Створення сценарію	2
Тема 2.2.2 Написання рекламного тексту	1. Основи копірайтингу 2. Особливості рекламних текстів для платформ Kikstarter та Amazon 3. Написання рекламного тексту Завдання №8 «Створення рекламного ролику власного курсового проєкту» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	2
Тема 2.2.3 Художня анімація продукту	1. Основні позиції художньої анімації 2. Розробка презентаційного комплексу	2

	продукту	
Тема 2.2.4 Зйомка відео	Основи відеозйомки	2
Тема 2.2.5 Додавання анімації на відео	1. Визначення основних пунктів 2D анімації 2. Розробка презентаційної інфографіки	3
Тема 2.2.6 Монтаж	Основи обробки відео-контенту та монтаж	2
Тема 2.2.7 Підбір аудіоряду	1. Начитка тексту 2. Підбір аудіоряду та звуку	2
Змістовий модуль 2.3 Створення телевізійної реклами.		
Тема 2.3.1 Створення маркетингової стратегії комерційної реклами	1. Цільова аудиторія 2. Портрет споживача 3. Визначення головних особливостей продукту	4
Тема 2.3.2 Розробка сюжету комерційної реклами	1. Головні етапи створення сюжету комерційної реклами. 2. Методи виклику емоцій споживача. Завдання №9 «Створення проєкту рекламного ролика для TV» (Відеопотік: H.264 (AVC); Аудіопотік: AAC/MP3; Контейнер: MKV)	4
Тема 2.3.3 Написання тексту	1. Заголовок 2. Підзаголовок 3. Основний текст 4. Рекламний лозунг (слоган)	6
Тема 2.3.4 Створення відео-ролика	1. Візуальна трактовка особливостей продукту 2. Особливості відеозйомки комерційної реклами	6
Тема 2.3.5 Створення анімації та монтаж	1. Особливості компоновки рекламного блоку 2. Анімація та монтаж	6

8. Індивідуальне завдання (ІЗ)

не передбачено

9. Методи контролю та порядок оцінювання результатів навчання

Поточний контроль:

- прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем;
- перевірка виконання практичних завдань.

Модульний контроль:

- графічний контроль (альбом практичних завдань);
- проведення кафедрального проміжного перегляду.

Підсумковий контроль:

- диференційований залік включає практичну частину: оформлення проєктних робіт (графічний контроль) (проведення кафедрального підсумкового перегляду) та теоретичну частину: (захист проєктних робіт).

Структура навчальної дисципліни і розподіл балів

Змістові модулі	Максимальна кількість балів				
	усього	практик.	лаб.	самостійна робота	
				завдання	модульний контроль
МОДУЛЬ 1	100				
Змістовий модуль 1.1	20	10	-	5	5
Змістовий модуль 1.2	20	10	-	5	5
Змістовий модуль 1.3	30	10	-	15	5
Індивідуальне завдання	-	-	-	-	-
Підсумковий семестровий контроль	30	-	-	-	-
МОДУЛЬ 2	100				
Змістовий модуль 2.1	20	10	-	5	5
Змістовий модуль 2.2	20	10	-	5	5
Змістовий модуль 2.3	30	18	-	7	5
Індивідуальне завдання	-	-	-	-	-
Підсумковий семестровий контроль	30	-	-	-	-

Види завдань, засоби контролю і максимальна кількість балів

Види завдань та засоби контролю	Розподіл балів
МОДУЛЬ 1	
Змістовий модуль 1.1	20
Практичне завдання № 1 «Створення опенінгу до існуючого фільму або серіалу» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	4
Практичне завдання № 2 «Створення трейлеру існуючого фільму» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	4
Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 1.1. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	2
Завдання до самостійної роботи № 1 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення опенінгу до існуючого фільму або серіалу», формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи № 2 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення трейлеру існуючого фільму», формат А3)	3
Графічний контроль за ЗМ 1.1	5

Змістовий модуль 1.2	20
Практичне завдання № 3 «Створення заключних титрів до існуючого фільму або серіалу» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	4
Практичне завдання № 4 «Створення заключних титрів до існуючого мультфільму або мультсеріалу» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	4
Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 1.2. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	2
Завдання до самостійної роботи № 3 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення заключних титрів до існуючого фільму або серіалу», формат А3)	2
Завдання до самостійної роботи № 4 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення заключних титрів до існуючого мультфільму або мультсеріалу», формат А3)	3
Графічний контроль за ЗМ 1.2 (проведення кафедрального проміжного перегляду)	5
Змістовий модуль 1.3	30
Практичне завдання № 5 «Заставка телевізійної програми» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	4
Практичне завдання № 6 «Дизайн телевізійного відеосюжету» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	4
Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 1.3. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	2
Завдання до самостійної роботи № 5 (доопрацювання та оформлення завдання «Заставка телевізійної програми», формат А3)	7
Завдання до самостійної роботи № 6 (доопрацювання та оформлення завдання «Дизайн телевізійного відеосюжету», формат А3)	8
Графічний контроль за ЗМ 1.3	5
Підсумковий контроль – диф. залік	30
Альбом практичних робіт, виконаний протягом семестру (проведення кафедрального підсумкового перегляду)	15
Захист проєкту, виконаного протягом семестру	15
ВСЬОГО ЗА МОДУЛЕМ	100
МОДУЛЬ 2	
Змістовний модуль 2.1	20
Практичне завдання № 7 «Створення анімованого кліпу методом об'ємної Stop-motion анімації» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	8

Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 2.1. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	2
Завдання до самостійної роботи № 7 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення анімованого кліпу методом об'ємної Stop-motion анімації», формат А3)	5
Графічний контроль за ЗМ 2.1	5
Змістовий модуль 2.2	20
Практичне завдання № 8 «Створення анімованого кліпу методом об'ємної Stop-motion анімації» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	8
Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 2.2. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	2
Завдання до самостійної роботи № 8 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення анімованого кліпу методом об'ємної Stop-motion анімації», формат А3)	5
Графічний контроль за ЗМ 2.2 (проведення кафедрального проміжного перегляду)	5
Змістовий модуль 2.3	30
Практичне завдання № 9 «Створення проєкту рекламного ролика для TV» (відео-контент, графіка у комп'ютерному форматі виконання, формат А3) (перевірка виконання практичного завдання)	15
Підготовка доповідей із самостійно вивчених тем ЗМ 2.3. (прослуховування доповідей із самостійно вивчених тем)	3
Завдання до самостійної роботи № 9 (доопрацювання та оформлення завдання «Створення проєкту рекламного ролика для TV», формат А3)	7
Графічний контроль за ЗМ 2.3	5
Підсумковий контроль – диф. залік	30
Альбом практичних робіт, виконаний протягом семестру (проведення кафедрального підсумкового перегляду)	15
Захист проєкту, виконаного протягом семестру	15
ВСЬОГО ЗА МОДУЛЕМ	100

Шкала оцінювання

100-бальна шкала	Рівень компетентності	Чотирибальна/двобальна шкала	
		екзамен	залік
90-100	високий	відмінно	зараховано
82-89	достатній	добре	
74-81			
64-73	середній	задовільно	
60-63			
35-59	низький	незадовільно	не зараховано
0-34			

10. Матеріально-технічне та інформаційне забезпечення

Методичне забезпечення

1. Дистанційний курс з дисципліни «Дизайн аудіо-візуального продукту» для студентів спеціальності 022 Дизайн <https://dl.kname.edu.ua/course/view.php?id=2799>

2. Методичні рекомендації до проведення практичних занять та організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Дизайн аудіо-візуального продукту» (для студентів денної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 022 – Дизайн) [Електронний ресурс] / Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова; уклад. : О. О. Морська, І. І. Коляда, Д. В. Стонога, В. О. Коломієць. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 32 с. Режим доступу: <https://cutt.ly/0OWNAHm>

Рекомендована література та інформаційні ресурси

1. Особливості візуальної мови українського кіно початку ХХІ століття [Електронний ресурс] : матеріали IV міжнар. науч-техн. конф., Мадрид, 22-24 серпня, 2021 р. / [редкол. С. Б. Рибалко, С. О. Семенюк] : Barca Academy Publishing. Madrid, Spain. – 2021. р.241-247. – Режим доступу: <https://sci-conf.com.ua/iv-mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskayakonferentsiya-results-ofmodern-scientific-research-and-development-28-30-iyunya2021-goda-madrid-ispaniya-arhiv/>
2. Сухорукова Л. А. Види і класифікація технологічних засобів створення мультимедійного продукту [Електронний ресурс] / Л. А. Сухорукова // Традиції та новачі у вищій архітектурно-художній освіті : Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. — Харків, 2012. — Режим доступу: <https://ksada.org/articles/suhorukova-article-07.pdf>
3. Савченко А. В. Концепції мультимедійного дизайну у міському середовищі / А. В. Савченко, І. І. Коляда, О. О. Морська, К. С. Шевченко, С. В. Вергунов // Вісник Львівської національної академії мистецтв 2021. Вип. № 46. С. 88-94. https://d3d.kname.edu.ua/images/Files/Publication_Savchenko.pdf

Обладнання, устаткування, програмні продукти

Графічний редактор GIMP (free version), завантаження не потребує реєстрації: <https://www.gimp.org/downloads/>

Графічний редактор Inkscape (free version), завантаження не потребує реєстрації: <https://inkscape.org/release/inkscape-1.2.2/windows/64-bit/msi/?redirected=1>

Відеоредактор Shotcut (free version), завантаження не потребує реєстрації: https://filmora.wondershare.net/filmora-video-editor.html?gclid=CjwKCAiAuOieBhAIEiwAgjCvcvT4q5N6MHNMe1CuYhk-ZXQaCMPgBCEkQq-xdBsikoximuaiJalq9xoCE24QAvD_BwE