

КАТАЛОГ ВИБІРКОВИХ ДИСЦИПЛІН
які плануються на кафедрі «Мультимедійний дизайн»
2024-2025 н.р.

<i>Назва дисципліни, семестр, викладач, анотація</i>	<i>Години</i>
<p>Фізичне виховання та здоров'я <i>Викладач Вікторія Жорняк, каф. МКПП</i> Метою дисципліни є підготовка майбутніх фахівців до високопродуктивної праці, виховання у студентів потреби до систематичних занять фізичними вправами для підтримки власного здоров'я, гармонійний розвиток природних здібностей та фізичних якостей, фізичного розвитку та фізичної підготовленості студентів з урахуванням особливостей їх майбутньої професійної діяльності.</p>	<p>3 кредити ЄКТС</p> <p><i>Семестр 3 (осінній)</i> 30 годин Залік</p>
<p>Основи художнього гриму <i>Викладач Олена Хомутецька, каф. АВМ</i> Знайомство з поняттям «грим», історією його виникнення та сучасними тенденціями розвитку цього мистецтва, його різновидами: театральний грим, грим для відео, спецефекти в гримі. Ознайомлення з різноманітністю гримерних матеріалів і особливостями їх застосування. Практичні заняття по створенню різноманітних образів.</p>	
<p>Тілесність як соціокультурний концепт: репрезентації в сучасному мистецтві <i>Професор Зоя Алфьорова, кафедри МККП</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> присвячена осмисленню концепту «тілесність» як одного з основних в постсучасній культурі. На матеріалі сучасного мистецтва розглядаються стратегії конструювання тілесності: ідеалізація та схематизація образів людського тіла; художні типи тілесності; проблема травми та тілесності. <i>Метою вибіркової дисципліни</i> «Тілесність як соціокультурний концепт: репрезентації в сучасному мистецтві» є формування у здобувачів вищої освіти уявлення про наявні соціокультурні концепти, які репрезентуються сучасним мистецтвом.</p>	
<p>Пластанатомія <i>Ірина Наталуха, каф. Р</i> <i>Мета:</i> освоєння знань з побудови тіла людини (побудови скелету, м'язової системи, сухожилків та суглобів), вікових та статевих особливостей будівлі кістково-м'язової системи людини, впливу на пластику та пропорції людини окремих частин скелету.</p>	
<p>Технології апсайклінгу <i>Доцент Ірина Єременко, викл. Євген Копилов, викл. Максим Федосенко, каф. ДЗДО</i> Метою даної дисципліни є надання студентам розуміння апсайклінгу як складової екодизайну, знайомство з специфікою виявлення функціональних і споживчих властивостей виробів, які втратили свою актуальність (відходів виробництва, будівель, промислових об'єктів і ін.) і надання нового життя в процесі практичного переосмислення непотрібних речей і створення авторського дизайн-об'єкта.</p>	<p>4 кредити ЄКТС</p> <p><i>Семестр 4 (весняний)</i> 60 годин Залік</p>
<p>Робота в матеріалі <i>Доцент Михайло Опалев, каф. МД.</i> <i>Метою</i> дисципліни є набуття навичок анімування об'єктів дизайну з певного матеріалу (деревина, бетон, метал, шкіра, скло тощо), опановуються їх пластичні можливості, створюється історія взаємодії неживих об'єктів, таких як аксесуари для середовища або аксесуари до одягу, прикраси. На основі цієї історії технікою покадрової анімації створюється анімаційний фільм.</p>	
<p>Основи редагування графічних зображень <i>Доцент Михайло Опалев, каф. МД.</i> <i>Метою</i> дисципліни є отримання студентами знань щодо методів обробки фотографій та навичок володіння інструментарієм програм растрової графіки. Студенти ознайомлюються із засобами редагування графічних зображень за допомогою технік та приймів обробки зображень професійних графічних редакторів Adobe Photoshop, Photoshop Light Room та ін. та виконують практичні завдання, створюючи варіанти певних графічних рішень та ефектів.</p>	
<p>Основи цифрової фотографії <i>Ст. викладач Ганна Пегакіна, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна</i> спрямована розвиток професійних навичок у володінні методами</p>	<p>4 кредити ЄКТС</p>

<p>цифрової фотозйомки, естетичними засобами композиційної організації знімка і обробки фото.</p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є ознайомлення студентів з історією фотографії, базовою термінологією фотографії, конструкцією та правилами вибору цифрового фотоапарату, основними принципами композиції знімка, критеріями вибору з серії знімків найкращих за композицією, кольором, якістю зйомки, прийомами обробки фото-матеріалів сучасними технологіями, а також із творчістю класиків світової і вітчизняної фотографії, основними напрямками розвитку художньої фотографії.</i></p>	<p><i>Семестр 3 (осінній) 60 годин Перегляд</i></p>
<p>Презентація дизайн-проекту <i>Ст. викладач Марія Хоменко, каф. ДЗДО</i></p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є ознайомити студентів з методами і прийомами інтерактивної презентації дизайн-проекта, включаючи такі форми як виступ, доповідь, виставка, захист дипломної (наукової роботи) тощо. Завданням дисципліни є створення інтерактивної презентації свого курсового проекту зі складною структурою. Презентація виконується засобами програмного забезпечення Microsoft Office PowerPoint в режимі редагування (в форматі «.pptx») та для показу в режимі демонстрації (в форматі «.ppsx»).</i></p>	
<p>Доповнена реальність <i>Доцент Ірина Малініна, каф. МД</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна «Доповнена реальність» (AR, Augmented Reality) присвячена вивченню технології AR і створенню анімованого образу плоских графічних або живописних зображень (плакат, картина, графічний лист, ілюстрація тощо). Основним технологічним засобом підтримки AR у даному курсі є вільна безоплатна платформа Artivive, що дозволяє розташовувати численну кількість проектів на зовнішніх серверах і відтворювати ці проєкти за допомогою розповсюджених гаджетів (смартфони, планшети) при наведенні їх камер на зображення.</i></p> <p><i>Метою курсу є всебічне вивчення даної технології AR для плоских зображень з можливістю її використання у подальшій творчій діяльності студентів.</i></p>	
<p>Основи класичної анімації <i>Ст. викладач Алла Радомська, каф. МД</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна спрямована на оволодіння студентами технік малюнку об'єктів в русі, програмних засобів для створення цифрових зображень і анімації, використання їх для створення анімаційних фільмів; формування компетентності поєднувати комплекс знань з технологіями монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням анімаційного фільму з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань.</i></p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є навчити студентів засобам і прийомам побудови гармонійної форми у складних ракурсах і різновидах рухів; відрізнити властивості рухів об'єктів або персонажів і виявляти риси характеру персонажу або об'єкту; розуміти і професійно використовувати особливості графічних редакторів для створення рухомих зображень; надати розуміння зміни характерних рис міміки персонажу. В цілому, студент отримає розуміння доцільного використання сучасних комп'ютерних технологічних процесів з метою створення анімованої продукції.</i></p>	<p>5 кредитів ЄКТС</p> <p><i>Семестр 4 (весняний) 75 годин Перегляд</i></p>
<p>Основи 3D анімації <i>Ст. викладач Ігор Тихомиров, каф. МД</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна «Основи 3D анімації» є прямим продовженням нормативної дисципліни «Технологія 3D-моделювання» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Основи 3D анімації» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає дисципліна «Технологія 3D-моделювання» на 2 курсі.</i></p> <p><i>Дисципліна «Анімаційні технології та матеріали» спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності.</i></p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є опанування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: планування, розробка та оптимізація складних тривимірних сцен, просунутого моделювання і анімування тривимірних об'єктів.</i></p>	
<p>Анімована типографіка <i>Доцент Михайло Опалєв, каф. МД</i></p>	

<p><i>Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення студентів з термінологією анімованої типографіки, напрямками її розвитку і найбільш яскравими прикладами творчих експериментів, пов'язаними із пошуком нових художніх образів у цій галузі дизайну.</i></p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є вивчення студентами всієї суми виражальних засобів, прийомів і технологій, що використовуються в анімованій типографіці. Особлива увага приділяється художньо-проектному інструментарію даного виду анімації, а саме принципам і засобам композиції візуального ряду, засобам анімації шрифту, специфічним технологіям.</i></p>	
<p>Арт-ринок і художня культура <i>Доц. Володимир Тарасов, сумісниця Наталія Іванова, каф. МККП</i></p> <p>Дослідження феномену арт-ринку є сьогодні однією із найбільш актуальних проблем в генезисі художньої культури. Комерційний продаж творів мистецтва як товарів, що капіталізуються та можуть бути предметом артінвестування, помітно підвищує вагу художнього (передусім, експертного та предметнофахового) супроводу ринкових практик (аукціонів, дилерських практик, галеристики, арткураторства тощо).</p>	<p>3 кредити ЕКТС</p> <p><i>Семестр 5 (осінній)</i> 30 лекцій Залік</p>
<p>Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації <i>Доц. Наталія Більдер, каф. МККП</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна присвячена вивченню новітніх тенденцій щодо підготовка студентів до самостійного пошуку роботи в умовах сучасного арт-ринку, взаємодії з роботодавцем, адаптації до ринку праці та формування компетенції, необхідних для працевлаштування та побудови кар'єри: аналіз потенційних можливостей особистості з метою складення програми професійної самореалізації, можливостей і загроз професійного середовища. Метою вибіркової дисципліни є постановка кар'єрних цілей і керування часом; формування навичок професійної та особистісної само актуалізації.</i></p>	
<p>Брендінг і маркетингові технології <i>Доц. Наталія Більдер, каф. МККП</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна пропонує концептуальне осмислення сучасних процесів у маркетингу, покликана допомогти визначити свої професійні і ціннісні установки, сформувати методологічну і методичну основу професійної діяльності.</i></p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є розвиток навичок планування всіх типів бренд-комплексів і отримання практичного досвіду реалізації цілей бренду з використанням маркетингових технологій.</i></p>	
<p>Правове регулювання рекламної діяльності <i>Доцент Сергій Надобко, каф. МКПП</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна направлена на отримання теоретичних та практичних знань пов'язаних із просуванням власної творчої діяльності за допомогою рекламної сфери та націлена на пошук оптимальних юридичних шляхів для належного оформлення реклами, пошуку її правових форм та окреслення різноманітних юридичних форм рекламної діяльності. Окрім того, в процесі опанування дисципліни забезпечується вибір правового інструментарію для оформлення відносин у сфері реклами за допомогою найбільш поширених видів договорів та угод, специфіки їх оформлення та юридичного змісту. Здійснюється правовий аналіз існуючих видів рекламної діяльності, що дозволить розв'язувати комплексні проблеми у галузі професійної та дослідницької діяльності у контексті формування оптимальних форм правової охорони реклами та набуття практичних навичок для вирішення конкретних юридичних ситуацій, що в подальшому стане цінним інструментом під час виконання професійних обов'язків.</i></p>	
<p>Україна: історія ідей та символів <i>Доцент Володимир Тарасов, каф. МККП</i></p> <p><i>Вибіркова дисципліна спрямована на дослідження найбільш значимих питань вітчизняного історичного поступу, що загалом формують концептуальні засади інтелектуального та громадянського становлення здобувача. На відміну від дидактичної історії нашої країни, яка є предметом вивчення у середній школі, дисципліна першого рівня вищої освіти (бакалавр) зосереджує увагу здобувачів на складних та неоднозначних питаннях, які потребують академічного аналізу, знайомства із першоджерелами та самостійної інтерпретації.</i></p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є формування системного бачення історичного розвитку України. Дисципліна орієнтована на осмислення складних та неоднозначних питань, які потребують академічного аналізу, знайомства із першоджерелами та самостійної інтерпретації. Курс має лекційну та практичну складові, які спроектовані як цілісний</i></p>	

<p>навчально-методичний комплекс. Особливістю є акцент на візуально-ілюстративну складову та методики роботи із інфографікою.</p>	
<p>Анімаційні технології та матеріали <i>Ст. викладач Ігор Тихомиров, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна «Анімаційні технології та матеріали» є прямим продовженням нормативної дисципліни «Технологія 3D-моделювання» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Анімаційні технології та матеріали» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає дисципліна «Технологія 3D-моделювання» на 2 курсі. Дисципліна «Анімаційні технології та матеріали» спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності. Метою вибіркової дисципліни є опанування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: створення широкого спектра реалістичних та нереалістичних матеріалів, налаштування складного освітлення та середовища на його основі, створення інтер'єрних та екстер'єрних сцен, анімації шляхом симуляції фізичних процесів, розробки, моделювання, оснащення та анімації людиноподібних персонажів.</p>	<p>11 кредитів ЄКТС</p> <p><i>Семестр 6 (осінній) 90 годин Перегляд</i></p> <p><i>Семестр 5 (веняний) 75 годин Перегляд</i></p>
<p>Технології 3D анімації та рендерингу <i>Ст. викладач Ігор Тихомиров, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна «Технології 3D анімації та рендерингу» є прямим продовженням нормативної дисципліни «Технологія 3D-моделювання» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Анімаційні технології та матеріали» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає дисципліна «Технологія 3D-моделювання» на 2 курсі. Дисципліна «Технології 3D анімації та рендерингу» спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію з упором на правильний вибір технологій рендерингу і їх використання, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності. Метою вибіркової дисципліни є опанування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: створення широкого спектра реалістичних та нереалістичних матеріалів, налаштування складного освітлення та середовища на його основі, створення інтер'єрних та екстер'єрних сцен, анімації шляхом симуляції фізичних процесів, розробки, моделювання, оснащення та анімації людиноподібних персонажів.</p>	
<p>Основи анімації <i>Ст. викладач Алла Радомська, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна «Виробництво класичної анімації» є прямим продовженням вибіркової дисципліни «Основи класичної анімації» яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Виробництво класичної анімації» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає ця дисципліна на 2 курсі. Вибіркова дисципліна спрямована на оволодіння студентами технік малюнку об'єктів в русі, програмних засобів для створення цифрових зображень і анімації, використання їх для створення анімаційних фільмів; формування компетентності поєднувати комплекс знань з технологіями монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням анімаційного фільму з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань. Метою вибіркової дисципліни є навчити студентів будувати складні взаємодії між персонажами, персонажем і тлом, персонажем і рухомими об'єктами. В цілому, студент отримає комплексне розуміння процесу виробництва анімованої продукції.</p>	<p>11 кредитів ЄКТС</p> <p><i>Семестр 6 (осінній) 90 годин Перегляд</i></p> <p><i>Семестр 5 (веняний) 75 годин Перегляд</i></p>
<p>Анімаційне проєктування <i>Ст. викладач Сергій Огурцов, каф. МД</i> В межах вибіркової дисципліни «Анімаційне проєктування» робиться фокус на створення анімаційних роликів соціальної тематики. В першу чергу звертається увага на рефлексії особисто студента на події російського вторгнення в Україну і пов'язаний з цим спектр соціально зачущих і чутливих тем. Також пропонуються інші, дотичні до основної теми,</p>	

<p>а саме екологічні, психологічні, інші. Оцінюється глибина розкриття обраної теми, а також ступінь володіння аудіовізуальною мовою при розробці анімаційного проекту. <i>Метою вибіркової дисципліни є практична реалізація студентами анімаційних завдань з використанням принципів системного дизайну на основі сучасних тенденцій розвитку світового і вітчизняного мультимедійного дизайну.</i></p>	
<p>Інтерактивне проектування <i>Викладач А.Малиніна, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на надання студентам необхідних знань та фахових навичок проектування в галузі інтерактивних мультимедіа та анімації із додаванням різноманітних ефектів, забезпечених сучасними технологічними можливостями; володіння аудіовізуальною мовою у їхній практичній діяльності.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є ознайомити студентів з методикою проектування мультимедійних завдань з використанням засобів процедурної анімації. Надати їм вміння представляти аудіовізуальну інформацію незвичними способами із можливістю інтерактивної взаємодії, створювати імерсійний простір інсталяції, що привертає увагу користувачів, створення так званого «Wow-ефекту», що базується на заглибленні в інсталяцію, відчутті єдності з мультимедійним простором.</i></p>	
<p>Види і прийоми анімації <i>Ст. викладач Алла Радомська, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на оволодіння студентами технік цифрової інтерпретації об'єктів, особливостей дизайнерського сприйняття сучасного інформаційного мистецтва, в тому числі анімаційного мистецтва, кіномистецтва, сучасного медійного і телевізійного продукту; вивчення особливостей цифрової передачі об'єктів в русі, використання анімованих фрагментів і окремих частин зображення для акцентування характеру і своєрідності об'єктів дизайну; вивчення програмних засобів для створення різноманітних цифрових зображень рекламного характеру, адаптація їх до використання в сучасних мас медіа; формування компетентності поєднувати комплекс знань з оцифровування і створення цифрових зображень з технологіями монтажу коротких анімаційних роликів. Оволодіння комплексом знань і умінь поєднувати рухомі цифрові зображення з іншим інформаційним контентом, досягаючи неповторного образного рішення в межах створеної концепції з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є навчити студентів засобам і прийомам створення гармонійної композиції рухомих і статичних елементів форми в кадрі; розуміти і професійно використовувати особливості графічних редакторів для створення рухомих зображень; навчити використовувати властивості рухів об'єктів або персонажів для розкриття творчого задуму; надати розуміння зміни характерних рис форми в стані різноманітного руху. В цілому, студент отримає розуміння доцільного використання сучасних комп'ютерних технологічних процесів з метою створення анімованої інформаційної продукції.</i></p>	
<p>Рекламний копірайтинг і спічрайтинг <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ПІУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Дисципліна про написання рекламних текстів. Особливості мови реклами, художньо-стилістичні засоби вираження. Наймінг, слоган, основний рекламний текст. Види рекламних текстів для різних каналів комунікації (Інтернет, ТБ, зовнішня реклама тощо) та особливості їх побудови. Рерайтинг. Підготовка усних публічних виступів для професійної сфери діяльності. Перелік компетентностей випускника, які забезпечують такі дисципліни.</p>	<p>3 кредити ЄКТС</p> <p><i>Семестр 8 (весняний) 30 годин Залік</i></p>
<p>Логіка <i>Професор Андрій Артеменко, каф. МККП</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення здобувачів з логікою як філософською дисципліною, метою якої є формування теоретичної основи світогляду та культури мислення, засвоєння та запровадження методологічних принципів раціонального мислення та продуктивної поведінки. Вивчення логіки сприяє свідомому та плідному використанню принципів, форм, методів та законів правильного мислення, а також - оволодінню навичками аналізу та впорядкування інформації. Вивчення логіки відповідає принципам гуманізації та гуманітаризації освіти, що сприяє фаховій підготовці фахівців закладів вищої мистецької освіти.</i></p>	
<p>Мистецтво перемовин</p>	

<p><i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ПУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Мистецтво перемовин передбачає вивчення перемовин та спілкування як важливих видів комунікації. Вербальна та невербальна комунікація та її роль у перемовинах. Привила та навички ефективної комунікації. Етика перемовин. Конфліктологія.</p>	
<p>Основи міжкультурного ділового спілкування <i>Професор Тетяна Єрмакова, каф. ПУФ</i> Метою курсу є формування необхідного рівня англомовної комунікативної компетентності та мовленнєвих навичок в соціокультурній та професійній сферах діяльності, удосконалення вміння користуватися широким тематичним словником функціональної лексики в обсязі тематики. Здобувач освіти повинен оволодіти загальною компетентністю, а саме здатністю спілкуватися іноземною мовою в межах потреби професійної діяльності; використання іноземної мови для здобуття і розповсюдження фахової інформації.</p>	<p>4 кредити ЄКТС <i>Семестр 7 (осінній)</i> 60 годин Залік</p>
<p>Мовленнєві комунікації <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ПУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Дисципліна про мову і мовлення як засіб комунікації в професійній сфері. У процесі вивчення формуються вміння розрізняти типи дискурсів, мовленнєвих актів, тактик і стратегій спілкування, засобів мовленнєвої комунікації, а також створювати усні і письмові тексти різних жанрів.</p>	
<p>Риторика та ораторська майстерність <i>Доцент Валентина БОРБУНЮК, каф. ПУФ / викл. Ольга ТОКАР, каф. АВМ</i> Це наша красномовність. Наука яка розкаже способи переконання та ефективні форми впливу на аудиторію з урахуванням її особливостей, про майстерність інформувати, переконувати та мотивувати людей за допомогою виголошення промови. Дисципліна покиває такі компетентності.</p>	
<p>Технології розробки веб-сайтів <i>Доцент Світлана Іноземцева, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з професійною орієнтацією на розробку веб-сайтів. Дисципліна вміщує теоретичні відомості, засоби та прийоми створення веб-сторінок та веб-сайтів. Практичний курс будується на послідовному виконанні навчальних завдань з розробки дизайну веб-сайтів. Зміст дисципліни орієнтований на знайомство зі стилями у веб-дизайні, принципами створення веб-сайтів, використання модульної сітки при створенні макету веб-сторінки, основними вимогами до використання кольорів та шрифтів у веб-дизайні, оволодіння базовим набором термінів та інструментів з мов HTML, CSS для розробки веб-сайтів. Метою вибіркової дисципліни є оволодіння знаннями з технологій розробки веб-сайтів та їх елементів.</p>	<p>6 кредитів ЄКТС <i>Семестр 7:</i> 60 годин Перегляд <i>Семестр 8:</i> 30 годин Перегляд</p>
<p>Основи програмування веб-сайтів <i>Доцент Світлана Іноземцева, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна спрямована на забезпечення відповідної професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з професійною орієнтацією на розробку веб-сайтів. Дисципліна вміщує теоретичні відомості щодо засобів та прийомів створення веб-сторінок та веб-сайтів. Практичний курс будується на послідовному виконанні навчальних завдань з розробки веб-сайтів. Зміст дисципліни орієнтований на знайомство з основними вимогами до дизайну та елементів Інтернет-сторінок, оволодіння базовим набором термінів та інструментів з мов HTML, CSS та JS для розробки веб-сайтів, знайомство з програмним забезпеченням, що використовується для розробки і запуску веб-сайтів. Метою вибіркової дисципліни є оволодіння знаннями з технологій розробки веб-сайтів та їх елементів.</p>	
<p>Анімаційні технології та матеріали <i>Ст. викладач Ігор Тихомиров, каф. МД</i> Вибіркова дисципліна «Анімація 3D персонажа» є прямим продовженням вибіркової дисципліни «Анімаційні технології та матеріали», яка викладається на попередньому курсі. Отже, передумовою вибору дисципліни «Анімація 3D персонажа» має бути наявність у студента певного рівня знань та навичок, який надає ця дисципліна на 3 курсі. Дисципліна «Анімація 3D персонажа» спрямована на забезпечення відповідної</p>	<p>5 кредитів ЄКТС <i>Семестр 7:</i> 30 годин Перегляд</p>

<p>професійної підготовки майбутніх фахівців в галузі мультимедійного дизайну з фаховою орієнтацією на тривимірне моделювання та анімацію, підготовку студентів до самостійного використання навичок у професійній діяльності.</p> <p><i>Метою вибіркової дисципліни є опанування розширеним спектром знань з технологій тривимірного моделювання, анімації та візуалізації, а саме: розробки, моделювання, оснащення та анімації людиноподібних персонажів.</i></p>	
<p>Технології 3D анімації та рендерингу <i>Ст. викладач Ігор Тихомиров, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на ознайомлення зі спектром сервісів і платформ штучного інтелекту, або глибокого навчання, що використовуються для створення об'єктів мистецтва і дизайну, а також музичного супроводу. Основна увага приділяється моделі перетворення тексту в зображення «Text to image».</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є ознайомлення студентів з історією розвитку онлайн-відео і офлайн-відео моделей, архітектур, наборів даних штучного інтелекту. Вивчається інструментарій найбільш поширених платформ (Midjourney, DALLE-E, Disco Diffusion, інші), на основі чого виконуються відповідні вправи.</i></p>	
<p>Інтерактивне проектування <i>Викладач А.Малиніна, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на надання студентам необхідних знань та фахових навичок проектування в галузі інтерактивних мультимедіа та анімації із додаванням різноманітних ефектів, забезпечених сучасними технологічними можливостями; володіння аудіовізуальною мовою у їхній практичній діяльності.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є ознайомити студентів з методикою проектування мультимедійних завдань з використанням засобів процедурної анімації. Надати їм вміння представляти аудіовізуальну інформацію незвичними способами із можливістю інтерактивної взаємодії, створювати імерсійний простір інсталяції, що привертає увагу користувачів, створення так званого «Wow-ефекту», що базується на заглибленні в інсталяцію, відчутті єдності з мультимедійним простором.</i></p>	<p>6 кредитів ЕКТС</p> <p><i>Семестр 7:</i> 45 годин Перегляд</p> <p><i>Семестр 8:</i> 45 годин Перегляд</p>
<p>Анімаційне проектування <i>Викладач Сергій Огурцов, ст. викладач Сергій Кліманов, каф. МД</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на формування студентами уявлень щодо сучасного стану у царині 3D-мепінгу, розкриття особливостей роботи спеціалізованого програмного забезпечення, опанування навичок створення сценарію анімаційного шоу на фасадах будівель, інсталяціях і інших поверхнях, дизайну рухомих зображень.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є підготовка студентів до здійснення професійної і особистої творчої діяльності, отримання знань зі принципів створення проєкційних аудіовізуальних шоу, формування у студента практичних навичок володіння цифровими графічними техніками, програмними засобами для створення цифрових зображень і анімації, використання їх для розробки 3D-мепінгу; формування компетентності поєднувати комплекс знань з технології монтажу цифрових зображень і умінь створювати рухомі цифрові зображення з образним рішенням проєкційних шоу з метою подальшого самостійного вирішення аналогічних завдань.</i></p>	
<p>Теорія звуку і практика озвучування <i>Викладач Ігор Попов, каф. АВМ</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на гармонійне поєднання знань з режисури, акустики, комп'ютерних звукових та телевізійних технологій, теорії музики тощо. Програма передбачає проведення індивідуальних, практичних занять, а також організацію самостійної роботи студентів. Курс побудований за логічно-технологічним принципом, ґрунтується на широкій джерельній базі. Основна увага приділяється теоретичним основам звуку.</i> <i>Метою вибіркової дисципліни є оволодіння студентами знань з основних напрямів звукорежисури та підготовки фахівців ОКР «бакалавр»; оволодіння загальними правилами, теоретичними та практичними основами звукорежисури; специфікою роботи із звуковим та музичним матеріалами; основами створення та реалізації творчого задуму; правилами самостійної навчальної роботи по закріпленню професійних навичок, методикою перевірки знань з теорії та практики звукорежисури.</i></p>	<p>6 кредитів ЕКТС</p> <p><i>Семестр 7:</i> 60 годин Перегляд</p> <p><i>Семестр 8:</i> 30 годин Перегляд</p>
<p>Методи роботи з аудіо редакторами <i>Викладач Ігор Попов, каф. АВМ</i> <i>Вибіркова дисципліна спрямована на гармонійне поєднання знань з режисури, акустики,</i></p>	

комп'ютерних звукових та телевізійних технологій, теорії музики тощо. Програма передбачає проведення індивідуальних, практичних занять, а також організацію самостійної роботи студентів. Курс побудований за логічно-технологічним принципом, ґрунтується на широкій джерельній базі. **Основна увага приділяється практичній роботі звукорежисера.**

Метою вибіркової дисципліни є оволодіння студентами знань з основних напрямів звукорежисури та підготовки фахівців ОКР «бакалавр»; оволодіння загальними правилами, теоретичними та практичними основами звукорежисури; специфікою роботи із звуковим та музичним матеріалами; основами створення та реалізації творчого задуму; правилами самостійної навчальної роботи по закріпленню професійних навичок, методикою перевірки знань з теорії та практики звукорежисури.