

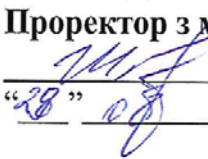
ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Факультет суспільних і прикладних наук

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з методичної роботи

 **Ярослав ШТАНЬКО**
“28” 08 2025 р.

ВІДЕОГРАФІКА

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська

Івано-Франківськ
2025 р

РОЗРОБНИК:
асистент кафедри дизайну

 Юрій ВАТАМАНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 28.08.2025 р.

завідувач кафедри

 Ірина МАТОЛІЧ

УЗГОДЖЕНО:
Гарант ОПП

 Наталія ГІЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:
на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 29 серпня 2025 р.

e-mail	yurii.vatamaniuk@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	Кафедра дизайну 4 поверх, ауд.403 4 поверх
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/ https://ukd.edu.ua/specialty/dizayn https://ukd.edu.ua/person/yuriy-vatamanyuk
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=8399 4 курс

ВСТУП

Метою Мета цієї дисципліни полягає у отриманні студентами знань з впровадження сучасних інструментів та технік візуалізації та анімації в професійну діяльність і розвитку творчих здібностей у сфері дизайну та мультимедійних технологій.

Курс навчальної дисципліни спрямований на формування у студентів системи знань та навичок в сфері пост-продакшену із застосуванням теоретичних та практичних основ обробки відеофайлів, анімації, монтажу, колористики, типографіки, сценарної майстерності, роботи зі звуком та спецефектами, оволодіння вміннями використання сучасних інформаційних технологій для створення та обробки відео та їх подальшої експлуатації, розвиток у студентів образного мислення та креативності.

Завдання курсу полягає у вивченні методики проєктної діяльності графічного дизайну як джерела майбутньої професійної творчості студентів; визначення перспективних трендів в дизайні й трансформації сучасних художніх ідей, методів та інструментів з метою впровадження їх у проєктну діяльність; розкрити можливості художніх засобів графічної мови в дизайні; навчити студента вільному володінню проєктно-графічними засобами; розвинути та удосконалити графічні навички студента; збагатити індивідуальну особливість графічної мови; стимулювати процес творчості, спонукати до пошуку нових засобів графічного вираження.

Результати навчання. Згідно з вимогами освітньо-професійних та освітньо-кваліфікаційних програм студенти повинні **знати**:

- візуально-образну мову мультимедійних презентаційних ресурсів, що використовуються в професійній діяльності дизайнера;
- формотворчі можливості різних мультимедійних систем;
- роль мультимедійних продуктів у творчості графічного дизайнера;
- класифікацію мультимедійних ресурсів;

Студенти повинні **вміти**:

- на практиці використовувати теоретичні знання;
- створення анімованої графіки;
- корегувати колір відео-файлу;

- здійснювати монтаж за сценарієм, робити розкадровку відео;
- створювати спецефекти, заставки, титри;
- створювати анімації тексту, об'єктів, шарів;
- створення анімаційного дизайну та візуальних ефектів.;
- формувати та обґрунтовувати пропозиції роботи з візуальним контентом.

Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП “Графічний дизайн” (2024/2025)).

Код компетентності	Назва компетентності	Результати навчання
СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i> <i>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф.. спрямуванням), основи наукових досліджень.</i> <i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i> <i>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</i> <i>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i> <i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності</i>
СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	<i>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</i> <i>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</i> <i>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</i>

		<i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>
СК 10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями)	<i>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності</i>
ЗК 1	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності	<i>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</i> <i>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</i> <i>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;</i> <i>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</i> <i>ПРН 19. 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</i>

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	4		
Семестр	8		
Кількість кредитів ECTS	6		
Аудиторні навчальні заняття		денна	заочна
	лекції	-	-
	семінари, практичні	84 год.	16
Самостійна робота		96 год.	164
Форма підсумкового контролю	Екзамен		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни:

Пререквізити	Постреквізити
Комп'ютерна дизайн графіка	Дизайн інтерфейсів
Дизайн-проектування	Комп'ютерний дизайн у графіці (спецкурс)
Шрифти і типографіка	Візуальні комунікації

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

VIII СЕМЕСТР

Тема 1. Основи відеографіки та рекламної анімації

Композиція рекламного кадру та формати відео для цифрових платформ. Принципи фокусу уваги й ритму. Робота з базовими трансформаціями шарів у Adobe After Effects.

Практична робота 1: Створення короткої рекламної заставки бренду (5–7 секунд).

Тема 2. Анімація логотипів та бренд-інтро

Робота з векторними логотипами з Adobe Illustrator у середовищі After Effects. Принципи анімації знаків і типографіки. Побудова простих бренд-інтро.

Практична робота 2: Анімація логотипу у вигляді бренд-інтро (6–10 секунд)

Тема 3. Рекламний відеоблок для соцмереж

Анімація текстів, плашок і кнопок. Створення рекламних сцен з цінами, заголовками та закличками до дії. Основи кінетичної типографіки.

Практична робота 3: Створити рекламний сторіз або вертикальний відеобанер (9–15 секунд)

Тема 4. Продуктова відеографіка

Робота з фотографіями й відео товарів. Маски, альфа-канали та підсвічування деталей. Анімація продукту в рекламній сцені.

Практична робота 4: Створення product-video (10–15 секунд) з анімованими підписами, іконками та фокусами на деталях.

Тема 5. Динамічна типографіка та слогани

Анімація букв, слів і фраз за допомогою text animators. Використання пресетів і ручних ключів для створення рекламних слоганів.

Практична робота 5: Анімація рекламного слогану (8–12 секунд)

Тема 6. Фінальний рекламний ролик

Поєднання логотипу, продукту, тексту й фону в єдиній композиції. Монтаж і підготовка рекламного відео до експорту для цифрових платформ.

Практична робота 6: Створення повноцінного рекламного ролика (15–20 секунд) для вигаданого бренду

САМОСТІЙНА РОБОТА

Проектування є видом самостійної роботи студента, яка має на меті поглиблення, узагальнення та закріплення теоретичних знань, які студент застосує на практиці, а також за допомогою проектування студент повинен навчитися передавати свої творчі ідеї.

Зміст самостійної роботи студентів Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни «Дизайн-проектування (спецкурс)»

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	96	164
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	20	20
Підготовка звітів з практичних робіт	10	10
Підготовка до поточного контролю	20	20
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	46	114

Назва завдання для самостійної роботи	Форми контролю
Анімація векторної та растрової графіки.	Графічна робота
Ефект MotionBlur	Графічна робота
Анімація складних форм логотипів	Графічна робота
Створення анімації з використанням 3D.	Графічна робота
Створення анімованого сторіз для сайту та соцмереж	Графічна робота

ПОЛІТИКА КУРСУ

Відповідно до нормативної бази УКД

1) щодо системи поточного і підсумкового контролю



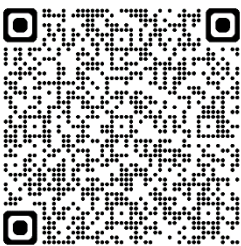
Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

2) щодо оскарження результатів контрольних заходів



Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

3) щодо відпрацювання пропущених занять



Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силабусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання

(отримав ≥ 35 бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

4) щодо дотримання академічної доброчесності



“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

5) щодо використання штучного інтелекту



“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#). “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

6) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації



Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо, окрім виробничої необхідності. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання. Ознайомитись з відповідним документом можна за [посиланням](#). Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.

7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти



Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [покликанням](#).

Аудиторні заняття з дисципліни «Комп'ютерний дизайн у графіці» проходять у формі практичних занять.

Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються в аудиторії. Це потрібно для того, щоб студент міг отримати вчасну консультацію, адже роботи творчі, а також, щоб виключити можливість плагіату.

Академічна доброчесність, яка є сукупністю етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності, є базовою в процесі вивчення дисципліни. Дотримання принципів академічної доброчесності допомагає забезпечити чесність, відповідальність та повагу до інтелектуальної власності інших.

Студенти повинні створювати власні роботи і не копіювати роботи інших дизайнерів без дозволу або належного цитування. При використанні зовнішніх ресурсів, таких як

зображення, шрифти або інші графічні елементи, необхідно отримати відповідні дозволи або використовувати ресурси, що мають ліцензії на вільне використання. Важливо вказувати авторів та джерела інформації, які були використані в процесі роботи. Це включає текстові матеріали, зображення, ідеї та інші ресурси. Здобувачі мають бути чесними у своїх діях, не використовувати недобросовісні методи для отримання кращих результатів, поважати права авторів та інших дизайнерів, не використовувати їхні роботи без дозволу.

Після завершення кожної практичної роботи чи проєкту відбувається захист студентом своєї роботи та колективне обговорення результатів. При такому підході здобувач розуміє переваги і недоліки у виконання практичних завдань і це впливає на об'єктивність оцінювання.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця в галузі графічного дизайну.

Програмний результат навчання	Метод навчання	Метод оцінювання
Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.	словесний метод (викладення нового матеріалу); наочний (метод передбачає застосування демонстрації аналогів до теми, матеріалів та зразків практичних завдань) практичний (виконання завдань допомагає набути практичні навички, розвиває розуміння предмету та відчуття і розуміння матеріалу)	Практичні роботи - захист
Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі	словесний метод (викладення нового матеріалу); наочний (метод передбачає застосування демонстрації аналогів до теми, матеріалів та зразків практичних завдань)	Дослідницькі роботи і практичні роботи – захист

Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання	практичний (виконання завдань допомагає набути практичні навички, розвиває розуміння предмету та відчуття і розуміння матеріалу)	Практичні роботи - захист
---	--	---------------------------

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної та практичної діяльності студентів передбачене застосування практичні роботи, презентації, майстер-класи.

Діагностика (моніторинг та перевірка) результатів навчання та творчої практичної діяльності здійснюється шляхом виконання студентами:

Графічних робіт аналітично-дослідницького та пошукового характеру;

Практичних робіт репродуктивного та творчого виконання;

Написанням анотацій;

Презентацій та виступів на наукових заходах;

Підсумкового заліку (сукупність оцінок, отриманих за виконання практичних робіт впродовж семестру);

Підсумкового екзамену (сукупність оцінок за виконання практичних робіт впродовж семестру та їх захист).

ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	екзамен	40	24	40
Всього:	-	100	60	100

Усі практичні заняття з курсу «Відеографіка» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному). Їх відвідуваність здобувачами є добровільною.

Відвідування практичних занять з курсу є обов'язковим. Усі пропущені заняття повинні відпрацюватися впродовж трьох наступних тижнів після отримання пропуску, або після того, як студент повернувся до навчання.

Процедура проведення контрольних заходів, а саме підсумкового семестрового контролю, регулюється «[Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів](#)», яке розміщено на сайті університету в розділі «Публічна інформація»: <https://ukd.edu.ua/node/1149>

Підсумковою формою контролю дисципліни «Відеографіка» є екзамен, який передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у тому вигляді, який прописаний в завданні та методичних рекомендаціях. Оцінка за екзамен – це середня оцінка усіх поточних оцінок.

Фіксація поточного контролю здійснюється в «Електронному журналі обліку успішності академічної групи» на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять.

Критерії оцінювання:

«незадовільно»	володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, що позначаються окремими словами чи реченнями; володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність висловити думку на елементарному рівні; володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу;
«задовільно»	володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні; володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину; може відтворити значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, порівнювати та робити висновки, виправляти допущені помилки;

«добре»	здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій, частково контролювати власні навчальні дії, наводити окремі власні приклади на підтвердження певних тверджень: вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки і добирати аргументи на підтвердження певних думок під керівництвом викладача; вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, та вміє застосовувати його на практиці; вільно розв'язує задачі в стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу;
«відмінно»	виявляє початкові творчі здібності, самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; знаходить джерела інформації та самостійно використовує їх відповідно до цілей, поставлених викладачем; вільно висловлює власні думки і відчуття, визначає програму особистої пізнавальної діяльності, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особисту позицію щодо них; без допомоги викладача знаходить джерела інформації і використовує одержані відомості відповідно до мети та завдань власної пізнавальної діяльності; використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях; виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні обдарування і нахили, вміє самостійно здобувати знання.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі.

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 бали і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно Шкали оцінювання знань за ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
Національна диференційована шкала		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
Національна недиференційована шкала		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на залік чи екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: ДАДМ, 2003. 664 с.
2. Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 Release). Lisa Fridsma. веб-сайт. URL: https://www.google.com.ua/books/edition/Adobe_After_Effects_Classroom_in_a_Book/QNnPEAAAQBAJ?hl=uk&gbpv=1&dq=Animate,+After+Effects&printsec=frontcover
3. Iijima T. Action Anatomy : for Gamers Animators and Digital artists. New York : Harper Design, 2005. 176 p.
4. Mastering Adobe Animate 2023 A Comprehensive Guide to Designing Modern, Animated, and Interactive Content Using. Joseph Labrecque -Animate. веб-сайт. URL: https://www.google.com.ua/books/edition/Mastering_Adobe_Animate_2

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

5. Офіційний сайт програмного забезпечення Adobe: веб-сайт. URL: <https://www.adobe.com/ua/>
6. Pantone: веб-сайт. URL: <https://www.pantone.com>