




НАЦІОНАЛЬНА  
АКАДЕМІЯ  
ОБРАЗОВОГО  
МИСТЕЦТВА І  
АРХІТЕКТУРИ

Силабус навчальної дисципліни  
ВК 3.2. «ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА МУЛЬТИМЕДІЙНА  
ТИПОГРАФІКА»

ОПП «Графічний Дизайн»

Спеціальність: 023 «Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація»

Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

<b>Рівень вищої освіти</b>	Другий (магістерський)
<b>Статус дисципліни</b>	Спецкурс, дисципліна вибіркового компонента (цикл професійної підготовки) з фахового переліку ОПП
<b>Семестр</b>	Весняний, II семестр
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин</b>	3 кредита / 90 годин
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Форма навчання</b>	очна, онлайн
<b>Викладач</b>	 <p>Стадниченко Дмитро Сергійович Старший викладач Профайл викладача: <a href="https://naoma.edu.ua/akademiya/struktura/fakultety-ta-kafedry/fakultet-obrazotvorchogo-mystecztva-ta-restavracziyi/kafedra-dyzajnu/stadnychenko-dmytro-sergijovych/">https://naoma.edu.ua/akademiya/struktura/fakultety-ta-kafedry/fakultet-obrazotvorchogo-mystecztva-ta-restavracziyi/kafedra-dyzajnu/stadnychenko-dmytro-sergijovych/</a> E-mail: <a href="mailto:dmytro.stadnychenko@naoma.edu.ua">dmytro.stadnychenko@naoma.edu.ua</a></p>
<b>Що буде вивчатися (предмет навчання)</b>	У рамках спецкурсу будуть розглянуті теми динамічної мультимедійної типографіки, інтеграції шрифтових форм у цифрові середовища, VR та AR технології у типографіці, інтерактивні можливості цифрового шрифту, принципи будови кінетичної типографіки та експериментальні підходи у сучасному цифровому дизайні, мистецькі експерименти з простором та рухом у типографічних концепціях.
<b>Чому це цікаво/потрібно вивчати (мета)</b>	Мета курсу – формування фахових компетенцій у сфері експериментальної цифрової типографіки, розкриття потенціалу шрифту у віртуальному просторі, створення сучасних мультимедійних дизайн-концепцій для інтерактивних, анімованих, відео та VR/AR-продуктів. Вміння реалізовувати нестандартні шрифтові рішення сприяє підвищенню конкурентоспроможності сучасного дизайнера.

<p>Чому можна навчитися (програмні результати навчання)</p>	<p><b>ПРН1.</b> Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.</p> <p><b>ПРН2.</b> Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.</p> <p><b>ПРН6.</b> Формувати проектні складові у межах проектних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.</p> <p><b>ПРН11.</b> Визначати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків з урахуванням генезису сучасного художнього процесу в дизайні; мати синтетичне уявлення щодо історії формування сучасної візуальної культури.</p> <p><b>ПРН12.</b> Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності;</p> <p><b>ПРН14.</b> Аналіз та оцінка шрифтів: Здатність аналізувати різні шрифти за їхніми характеристиками, історичним контекстом і застосуванням, оцінюючи їхню придатність для конкретних проектів.</p> <p><b>ПРН15.</b> Проектування шрифтових гарнітур: Вміння розробляти оригінальні шрифтові гарнітури, враховуючи анатомію літер, пропорції, ритм і загальний стиль.</p> <p><b>ПРН16.</b> Технічні навички: Володіння інструментами для створення шрифтів, такими як Adobe Illustrator, FontLab, Glyphs та інші програмні засоби, що дозволяють створювати та тестувати шрифти.</p> <p><b>ПРН17.</b> Креативність та інновації: Розвиток креативних навичок для експериментування з новими формами шрифтів та їх застосування у різних контекстах.</p> <p><b>ПРН18.</b> Інтеграція шрифтів у дизайн: Здатність ефективно інтегрувати створені шрифти в різні графічні проекти, такі як вебдизайн, друковані матеріали, брендинг та інші комунікаційні матеріали.</p> <p><b>ПРН19.</b> Розуміння доступності: Усвідомлення важливості доступності тексту для людей з різними потребами і здатність створювати шрифти, які враховують ці фактори.</p> <p><b>ПРН20.</b> Культурна обізнаність: Розуміння культурних і історичних аспектів шрифтового дизайну, що дозволяє створювати гарнітури, адаптовані до різних культурних контекстів.</p> <p><b>ПРН21.</b> Проектний менеджмент: Вміння організовувати і керувати власними проектами з розробки шрифтів, включаючи планування часу, ресурсів і контроль якості.</p> <p><b>ПРН22.</b> Критичне мислення: Здатність критично оцінювати власні та чужі роботи, вдосконалюючи свої проекти на основі зворотного зв'язку і рефлексії.</p> <p><b>ПРН23.</b> Комунікаційні навички: Вміння ефективно презентувати свої шрифтові проекти клієнтам чи команді, обґрунтовуючи вибір стилю, технічні рішення та можливі застосування.</p>
---	--

<p>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (<b>компетентності</b>)</p>	<p><b>ЗК1.</b> Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p><b>ЗК3.</b> Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).</p> <p><b>ЗК5.</b> Здатність розробляти та керувати проектами.</p> <p><b>ЗК6.</b> Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.</p> <p><b>ЗК7.</b> Консалтинг у сфері шрифтового дизайну: Надання консультаційних послуг іншим дизайнерам, рекламним агентствам або бізнесам щодо вибору і використання шрифтів.</p> <p><b>ЗК8.</b> Освітні програми і тренінги: Викладання курсів з графічного дизайну і типографіки, проведення майстер-класів і вебінарів, де можна ділитися набутими знаннями з іншими.</p> <p><b>ЗК9.</b> Інноваційні проекти: Участь у розробці експериментальних і креативних проектів, таких як створення динамічних та інтерактивних шрифтів, адаптованих до різних контекстів використання.</p> <p><b>ЗК10.</b> Дослідження та історичні студії: Займатися науковими дослідженнями у сфері типографіки, вивчати історію шрифтів та їхній вплив на культуру і суспільство.</p> <p><b>СК1.</b> Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог в проектуванні візуальних комунікацій, корпоративному дизайні, веб-дизайні тощо.</p> <p><b>СК2.</b> Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту.</p> <p><b>СК3.</b> Здатність розуміти і використовувати причиннонаслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.</p> <p><b>СК4.</b> Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.</p> <p><b>СК6.</b> Здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій.</p> <p><b>СК8.</b> Здатність вести ефективну економічну діяльність у сфері дизайну.</p> <p><b>СК9.</b> Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги).</p> <p><b>СК 10.</b> Вміння переконливо демонструвати споживачу привабливу культурну цінність та економічну вартість створеного креативного продукту.</p> <p><b>СК11.</b> Графічний дизайн: Застосування знань про шрифти у створенні логотипів, друкованих матеріалів, вебдизайну та інших візуальних комунікацій, забезпечуючи естетичність і читабельність тексту.</p> <p><b>СК12.</b> Брендинг та айдентика: Розробка унікальних шрифтів для брендів, що допомагають виділитися на ринку і створити впізнаваний імідж компанії чи продукту.</p> <p><b>СК13.</b> Редакційний дизайн: Використання правильних шрифтів для журналів, книг, газет та інших друкованих видань, забезпечуючи зручність читання і відповідність стилю видання.</p> <p><b>СК14.</b> Вебдизайн і UI/UX: Інтеграція шрифтів у вебсайти та мобільні додатки, покращення користувацького досвіду завдяки оптимальній типографії.</p> <p><b>СК15.</b> Типографіка: Створення нових шрифтових гарнітур для комерційного і особистого використання, продаж власних шрифтів на спеціалізованих платформах.</p> <p><b>СК16.</b> Розробка пакетів шрифтів: Вміння створювати комплексні шрифтові пакети, включаючи кириличні, латинські та інші алфавити для</p>
--	--

	багатомовних проєктів.		
<b>Навчальна логістика</b>	<b>Вид заняття:</b>	<b>Тема:</b>	<b>К-сть годин</b>
	Лекції:	Перегляд історії, сучасних тенденцій і кейс-стаді	6 год.
	<b>Практичні:</b> 	Аналіз новаторських проєктів	2 год.
		Динамічна типографіка	4 год.
		Кінетична типографіка / Adobe After Effects, Cinema 4D	4 год.
		VR/AR-типографіка, Adobe Aero, Gravity Sketch, Vizcom	6 год.
		Сценарії інтерактивної типографіки (Figma, Adobe XD)	4 год.
		Експериментальна мультимедійна типографіка	4 год.
	<b>Самостійна робота</b> (Індивідуальне навчально-творче завдання) 	Пропозиції загальної концепції проєкту, дослідження аналогів	10 год.
		Концептуалізація та сценарні експерименти з кінетичною типографікою	10 год.
Проектування шрифту, конструювання абеткових та позаабеткових знаків		10 год.	
Тестування VR/AR-рішень		10 год.	
Створення мультимедійних шрифтових композицій		10 год.	
Підготовка фінального проєкту та презентація		10 год.	
<b>Пререквізити</b>	Знання векторних і растрових графічних програм, робота з Adobe Creative Cloud (Illustrator, Photoshop, базовий рівень After Effects), базові знання типографіки і композиції, основи шрифтового та графічного дизайну, попередній досвід роботи з цифровими макетами, навички створення презентацій, базові навички моушн-дизайну та розуміння сучасних трендів у digital-медіа.		
<b>Постреквізити</b>	Комплексні графічні та медіапроєкти з моушн-дизайну, брендинг, дипломне проектування, створення бренд-айдентики, розробка айдентики для digital- і VR/AR-середовищ, виконання кваліфікаційних робіт, участь у міждисциплінарних проєктах з digital-дизайну, конкурсах та виставках сучасних медіамистецьких форматів.		
<b>Методи навчання:</b>	<b>Словесні:</b> лекція із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій, пояснення, розповідь, бесіда. <b>Наочні:</b> спостереження, digital-демонстрації, онлайн-кейси. <b>Практичні:</b> творче проектування, цифрові проєкти, моушн-дизайн, VR/AR-експерименти, командні дизайн-проєкти.		
<b>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</b>	Поточний, модульний, екзаменаційний перегляд		
<b>Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю</b>	<b>Вид діяльності</b>	<b>К-сть балів</b>	
	Відвідування лекцій та практичних занять	10 балів	
	Індивідуальне навчально-творче завдання (ІНТЗ)*	90 балів	
	<b>Підсумковий рейтинг</b>	<b>100 балів</b>	

	<b>Критерії:</b>	<b>К-сть балів</b>
<b>*Критерії оцінювання індивідуального навчально-творчого завдання</b>	Креативність	30 балів
	Композиційне рішення	30 балів
	Образність	15 балів
	Акуратність	15 балів
	<b>Всього</b>	<b>90 балів</b>
<b>Політика курсу</b>	<b>Дотримання академічної доброчесності:</b> У випадку виявлення факту порушення права інтелектуальної власності (плагіату) здобувач освіти отримує незадовільну оцінку з правом перескладання, яке дозволяється лише після виконання індивідуального навчально-творчого завдання.	
	<b>Відвідування:</b> Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, академічна мобільність, міжнародне стажування) можливе перескладання модулів (тем) з дисципліни без зниження рейтингової оцінки.	
	<b>Дедлайни та перескладання:</b> У разі порушення дедлайну задачі завдання оцінка знижується на 10%. Перескладання позитивної оцінки на вищий бал можливе лише протягом сесії за умови успішного доопрацювання індивідуального навчально-творчого завдання. Перескладання незадовільної оцінки з дисципліни здійснюється згідно графіку ліквідації заборгованості, затвердженого завідувачем кафедри.	
	<b>Перезарахування результатів навчання:</b> здійснюється згідно Положення про порядок визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та інформальній освіті в НАОМА: <a href="https://drive.google.com/file/d/1yC0oX7e3vUCMqFgxO0mJ_NsB10m28EA2/view">https://drive.google.com/file/d/1yC0oX7e3vUCMqFgxO0mJ_NsB10m28EA2/view</a>	
<b>Навчальні матеріали та ресурси</b>	<b>Базова література:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мітченко В. Естетика українського рукописного шрифту. Київ: Грамота, 2007. 207 с.: іл.</li> <li>2. Різник М. Письмо і шрифт. Київ: Вища шк., 1978. 152 с.</li> <li>3. Снарський О. Шрифти в мистецтві художнього оформлення: Альбом-посібник. Київ: Реклама, 1975</li> <li>4. Campe, Chris &amp; Rausch, Ulrike. Designing Fonts. An Introduction to Professional Type Design. Thames and Hudson, 2020.</li> <li>5. Dawson, Peter &amp; Frere-Jones, Tobias (Foreword). The Essential Type Directory: A Sourcebook of Over 1,800 Typefaces and Their Histories. Black Dog &amp; Leventhal, 2019.</li> <li>6. Lupton, Ellen. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students (3rd Edition, Revised and Expanded). Princeton Architectural Press, 2024.</li> <li>7. McClellan, George E. Practical Typography: A Series of Exercises Explaining and Illustrating the Most Approved Methods Used in Correct Composition, for the Teacher and Student. Legare Street Press, 2022.</li> <li>8. McNeil, Paul. The Visual History of Type: A visual survey of 320 typefaces. Laurence King, 2017.</li> <li>9. Ruder, Emil. Typography: A Manual of Design (10th edition). Niggli, 2020. Ambrose, Gavin, Harris, Paul &amp; Theodosiou, Sallyanne. The Fundamentals of Typography (3rd Edition). Bloomsbury Visual Arts,</li> </ol>	

	2020.		
	<b>Додаткові джерела:</b>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brownie, Barbara. Transforming Type: New Directions in Kinetic Typography. London: Bloomsbury Visual Arts, 2016. (Тематика: Кінетична типографіка, анімовані шрифти)</li> <li>2. Byrom, Andrew. Upper Lower Open Closed: The Experimental Typography of Andrew Byrom. Long Beach: Queen Beach Printers, 2010. (Тематика: Експериментальна типографіка, новаторські підходи до формування букв)</li> <li>3. Goldberg, Ron, and Frank J. Romano. Digital Typography: Practical Advice for Getting the Type You Want When You Want It. Windsor Professional Information, 2000. (Тематика: Цифрова типографіка, технічні аспекти роботи зі шрифтами у цифрових середовищах)</li> <li>4. Hillner, Matthias. Basics Typography 01: Virtual Typography. Lausanne: Fairchild Books, 2009. (Тематика: Віртуальна типографіка, інтеграція шрифтів у цифровий та віртуальний простір)</li> <li>5. Woolman, Matt. Type in Motion 2: Innovations in Digital Graphics. London: Thames &amp; Hudson, 2005. (Тематика: Моушн-типографіка, цифровий рух шрифту, типографічна анімація)</li> <li>6. Drucker, Johanna. Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display. Cambridge, MA: MIT Press, 2020. (Тематика: Гуманістичні підходи інтеграції типографіки у візуальні цифрові інтерфейси)</li> </ol>		
<b>Локація та матеріально-технічне забезпечення</b>	<b>Аудиторія № 116</b> Digital-лабораторія, графічні планшети, комп'ютери з інстальованим ПЗ (Adobe, FontLab, Glyphs, FontForge, Maxon One, Figma), VR/AR-обладнання (Gravity Sketch, Meta), інтерактивні сервіси, проектор та швидкісний Wi-Fi		
<b>Кафедра</b>	Дизайну		
<b>Факультет</b>	Факультет образотворчого мистецтва та реставрації		
<b>В.о. завідувача кафедри</b>	Тихонюк Олена Володимирівна, к-т мистецтвознавства, доцент.		
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	Нормативна дисципліна кафедри		
<b>Таблиця відповідності рейтингових балів</b>	<b>ECTS</b>	<b>Бали</b>	<b>Зміст</b>
	A	90–100	Відмінно
	B	82–89	Добре
	C	75–81	Добре
	D	64–74	Задовільно
	E	60–63	Достатньо
	FX	35–59	незадовільно з можливістю повторного складання
	F	1–34	незадовільно з обов'язковим повторним курсом