

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну



ЗАТВЕРДЖУЮ
 Декан факультету технологій і дизайну Тетяна ІВАНШЕНА
 2024 р.

СІЛАБУС

Навчальна дисципліна **Дизайн персонажів**
 Освітньо-професійної програми «**Дизайн**»
 Рівень вищої освіти **перший (бакалаврський)**
 Форма здобуття освіти **денна**

Позиція	Зміст інформації
Викладач	Байрак Юлія Олександрівна
Профайл викладача	https://dz.khmn.edu.ua/yuliya-bajrak/
E-mail викладача	bairak.loveart@gmail.com
Контактний телефон	+380931245822
Сторінка дисципліни в ІСУ	https://isu1.khmn.edu.ua/isu/dbsupport/teachers/selsubjects.php
Навчальний рік	2024-2025
Консультації	Онлайн: чат в Телеграм для всіх студентів, що вивчають дисципліну.

Характеристика дисципліни

Статус дисципліни	Форма здобуття освіти	Курс	Семестр	Загальний обсяг		Кількість годин						Курсовий проєкт	Курсова робота	Форма контролю	
				Кредити ЕКТС	Години	Аудиторні заняття					Самостійна робота			Залік	Іспит
						Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття					
В	Д			4,0	120	51	-	51	-	-	69	-	-	+	-

Анотація дисципліни

Дисципліна “Дизайн персонажів” є вибірковою дисципліною з фахової практичної підготовки і займає важливе місце у освітній діяльності бакалаврів зі спеціальностей пов'язаних з дизайном та мистецтвом. Дисципліна викладається для студентів денної форми здобуття освіти. Процес вивчення дисципліни ґрунтується на використанні традиційних навчальних технологій, а саме: лабораторні заняття (зокрема, з використанням комп'ютерного обладнання), самостійна робота (доопрацювання персонажу та підготовка до захисту лабораторних робіт), що мають допомогти студентам опанувати фаховими знаннями й спеціальною термінологією та набутти практичних навичок з проєктування персонажів для креативних індустрій. Для виконання завдань лабораторних робіт з дисципліни потрібні інструменти, обладнання: записник, графічний планшет, або папір акварельний формату А3, пензлі, фарби акварельні, палітра, стаканчик для води).

Мета і завдання дисципліни

Мета дисципліни. Формування і розвиток професійних здібностей, набуття практичних навичок з розробки персонажів різних типів для креативних індустрій.

Завдання дисципліни. Навчити розробляти персонажі відповідно до сучасних вимог креативних індустрій; набутти практичних навичок створення композиційно і тонально гармонійних персонажів різних типів; підготувати спеціалістів відповідно до потреб галузі.

Очікувані результати навчання

Показниками успішного опанування дисципліни є: розуміння особливостей роботи концепт-художника, самоідентифікація в дизайні персонажу; самостійний підбір та аналіз аналогів та прототипів; усвідомлення власної творчої унікальності та потенціалу, реалізація новаторських ідей через запропоновані викладачем прийоми та техніки; виконання завдань через призму авторського бачення, але відповідно до

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**Факультет технологій і дизайну****Кафедра дизайну****ЗАТВЕРДЖУЮ**Декан факультету технологій і дизайну **Тетяна ІВАНШЕНА**

_____ 2024 р.

СІЛАБУС

Навчальна дисципліна **Дизайн персонажів**
Освітньо-професійної програми «Дизайн»
Рівень вищої освіти **перший (бакалаврський)**
Форма здобуття освіти **денна**

Позиція	Зміст інформації
Викладач	Байрак Юлія Олександрівна
Профайл викладача	https://dz.khmmnu.edu.ua/vuliya-bairak/
Е-маїл викладача	bairak.loveart@gmail.com
Контактний телефон	+380931245822
Сторінка дисципліни в ІСУ	https://isu1.khmmnu.edu.ua/isu/dbsupport/teachers/selsubjects.php
Навчальний рік	2024-2025
Консультації	Онлайн: чат в Телеграм для всіх студентів, що вивчають дисципліну.

Характеристика дисципліни

С т а т у с д и с ц и п л і н и	Ф о р м а з д о б у т т я о с в і т и	К у р с	С е м е с т р	Загальний обсяг		Кількість годин					Форма контролю				
				К р е д и т и Є К Т С	Г о д и н и	Аудиторні заняття			С е м і н а р с ь к і з а н я т т я	С а м о с т і й н а р о б о т а	К у р с о в и й п р о є к т	К у р с о в а р р о б о т а	З а л і к	І с п и т	
						Разом	Лекції	Лабораторні роботи							П р а к т и ч н і з а н я т т я
В	Д			4,0	120	51	-	51	-	-	69	-	-	+	-

Анотація дисципліни

Дисципліна “Дизайн персонажів” є вибірковою дисципліною з фахової практичної підготовки і займає важливе місце у освітній діяльності бакалаврів зі спеціальностей пов’язаних з дизайном та мистецтвом.

Дисципліна викладається для студентів денної форми здобуття освіти. Процес вивчення дисципліни ґрунтується на використанні традиційних навчальних технологій, а саме: лабораторні заняття (зокрема, з використанням комп’ютерного обладнання), самостійна робота (доопрацювання персонажу та підготовка до захисту лабораторних робіт), що мають допомогти студентам опанувати фаховими знаннями й спеціальною термінологією та набути практичних навичок з проєктування персонажів для креативних індустрій.

Для виконання завдань лабораторних робіт з дисципліни потрібні інструменти, обладнання: записник, графічний планшет, або папір акварельний формату А3, пензлі, фарби акварельні, палітра, стаканчик для води).

Мета і завдання дисципліни

Мета дисципліни. Формування і розвиток професійних здібностей, набуття практичних навичок з розробки персонажів різних типів для креативних індустрій.

Завдання дисципліни. Навчити розробляти персонажі відповідно до сучасних вимог креативних індустрій; набути практичних навичок створення композиційно і тонально гармонійних персонажів різних типів; підготувати спеціалістів відповідно до потреб галузі.

Очікувані результати навчання

Показниками успішного опанування дисципліни є: розуміння особливостей роботи концепт-художника, самоідентифікація в дизайні персонажу; самостійний підбір та аналіз аналогів та прототипів; усвідомлення власної творчої унікальності та потенціалу, реалізація новаторських ідей через запропоновані викладачем прийоми та техніки; виконання завдань через призму авторського бачення, але відповідно до брифу; володіння термінологією та вміння застосовувати отримані теоретичні знання під час розробки персонажів для індустрії розваг з чітко окресленим характером, в різних позах та під різними ракурсами; працювати з 6 основними видами міміки без втрати схожості; створювати якісний продукт для конкретної цільової аудиторії.

Тематичний і календарний план вивчення дисципліни

№ тиж	Тема лабораторного заняття*	Самостійна робота студентів		
		Зміст	Год	Література
1	Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин. Підбір референсів. Зарисовки тіла людини та його частин зі складними перспективними скороченнями.	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 1. Дослідницька робота, підбір референсів.	4	<i>Лім.: [1], 8 с.</i>
2	Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин.	Продовження роботи над різноракурсними замальовками тіла людини, або його частин розпочатої в аудиторії.	4	
3	Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин. Підбір референсів. Зарисовки тіла людини та його частин зі складними перспективними скороченнями.	Доопрацювання різноракурсних замальовок тіла людини в лінії.	4	
4	Різноракурсні замальовки тіла людини, або його частин.	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 1.	4	
5	Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність. Робота з брифом. Дослідження. Створення асоціативної мапи. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу, варіації костюма та реквізита.	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 2. Дослідницька робота, підбір референсів.	4	<i>Лім.: [1], 66 с., [2], 10 с.</i>
6	Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність.	Доопрацювання персонажа жіночої статі в лінії.	4	
7	Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність. Розробка персонажа в динаміці (різноракурсне проектування персонажа), робота з кольором. Круговий огляд персонажа.	Доопрацювання персонажа жіночої статі в кольорі.	4	
8	Розробка персонажа жіночої статі з акцентом на національність.	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 2.	4	
9	Розробка персонажа чоловічої статі. Робота з брифом. Дослідження. Створення асоціативної мапи. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу, варіації костюма та реквізита. Розробка міміки персонажа.	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 3. Дослідницька робота, підбір референсів.	4	<i>Лім.: [1], 234 с., [2], 54 с.</i>
10	Розробка персонажа чоловічої статі. Робота з брифом.	Доопрацювання персонажа чоловічої статі в лінії.	4	
11	Розробка персонажа чоловічої статі. Розробка персонажа в динаміці (різноракурсне проектування	Доопрацювання персонажа чоловічої статі в кольорі.	4	

	персонажа), робота з кольором. Круговий огляд персонажа.			
12	Розробка персонажа чоловічої статі.	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 3.	4	
13	Розробка фантастичного персонажа. Дослідження. Створення асоціативної мапи відповідно до брифу. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу.	Опрацювання теоретичного матеріалу лабораторної роботи 4. Дослідницька робота, підбір референсів.	4	<i>Лім.: [1], 122 с. [2], 85.</i>
14	Розробка фантастичного персонажа.	Доопрацювання фантастичного персонажа в лінії.	4	
15	Розробка фантастичного персонажа. Дослідження. Створення асоціативної мапи відповідно до брифу. Розробка ескізів-мініатюр, пошук образу.	Доопрацювання костюма та реквізиту фантастичного персонажа в лінії.	4	
16	Розробка фантастичного персонажа.	Доопрацювання фантастичного персонажа в кольорі.	4	
17	Розробка фантастичного персонажа. Захист результатів лабораторної роботи 4. Розробка портфоліо лабораторних робіт в електронному форматі.	Підготовка до захисту результатів виконання лабораторної роботи 4. Підготовка презентації лабораторних робіт 1-4 в електронному форматі. Підготовка до тестового контролю з тем 1-4.	5	

Примітка. * Лабораторні заняття проводяться по три пари один раз у два тижні (чисельник чи знаменник відповідно до розкладу занять).

Для виконання завдань лабораторних робіт студенти мають працювати за графічними планшетами, або на папері фарбами (від руки). Результатами виконання завдань лабораторних робіт є презентація кругового огляду персонажа в кольорі з варіаціями міміки та динамічних поз і відповідно до брифу на форматі А3.

Політика дисципліни

Організація освітнього процесу з дисципліни відповідає вимогам положень про організаційне і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу, освітній програмі та навчальному плану. Студент зобов'язаний відвідувати лабораторні заняття згідно з розкладом, не запізнюватися на заняття, самостійні завдання виконувати відповідно графіку. Пропущене лабораторне заняття студент зобов'язаний опрацювати самостійно у повному обсязі та відзвітувати перед викладачем не пізніше, ніж за тиждень до чергової агеестації.

Набуті особою знання з дисципліни або її окремих розділів у неформальній освіті зараховуються відповідно до Положення про порядок перезарахування результатів навчання у ХНУ (вебсайт Університету (<https://khmnu.edu.ua/>): розділ «Нормативні документи», рубрика – «Положення», сторінка – «Положення про організацію освітньої діяльності»).

Оцінювання результатів навчання студентів у семестрі

Оцінювання академічних досягнень здобувача вищої освіти здійснюється відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ». Кожний вид роботи з дисципліни оцінюється за інституційною **чотирибальною** шкалою («відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно») і виставляється в електронному журналі обліку успішності. Семестрова підсумкова оцінка визначається як середньозважена з усіх видів навчальної роботи, виконаних і зданих студентом **позитивно**, з урахуванням коефіцієнта вагомості й розраховується в автоматизованому режимі за відповідною програмою.

Оцінка, яка виставляється за лабораторне заняття, складається з таких елементів: ідея та якість виконання графічної частини; вільне володіння студентом спеціальною термінологією й уміння професійно обґрунтувати прийняті конструктивні рішення; своєчасний захист лабораторної роботи.

Термін захисту лабораторної роботи вважається своєчасним, якщо студент захистив її на наступному після виконання роботи занятті. Пропущене лабораторне заняття студент зобов'язаний відпрацювати в

лабораторіях кафедри у встановлений викладачем термін з реєстрацією у відповідному журналі кафедри, але не пізніше, ніж за два тижні до кінця теоретичних занять у семестрі.

Засвоєння студентом навчального матеріалу з дисципліни оцінюється за результатами захисту ідеї та якості виконання лабораторних робіт 1 - 4.

Оцінювання знань студентів здійснюється за такими критеріями:

Оцінка за інституційною шкалою	Узагальнений критерій
Відмінно	Студент глибоко та у повному обсязі опанував зміст навчального матеріалу, легко в ньому орієнтується і вміло використовує понятійний апарат; вирішує практичні завдання з проектування персонажів різної статі для вікової аудиторії вказаної у брифі; уміє створювати унікальні реалістичні чи стилізовані образи залежно від поставлених задач; при розробці статичних та динамічних поз, легко демонструє навички роботи з масами в композиції, перспективою та кольором; створений образ може доповнити одягом та реквізитом, що підкреслює характер персонажа; може якісно оформляти роботи та володіє спеціальними інструментами. Студент не вагається при видозміні запитання, уміє робити детальні та узагальнені висновки. Допускаються несуттєві дві – три <i>похибки</i> в анатомії при проектуванні складних перспективних скорочень.
Добре	Студент виявив повне засвоєння навчального матеріалу, володіє понятійним апаратом і фаховою термінологією; практичні завдання виконує акуратно і в повному обсязі, але часто образу не вистачає унікальності, також можуть мати місце деякі неточності: незначний дисбаланс в масах, кольорах, або декілька похибок в анатомії чи перспективі. Але силует персонажа чіткий та виразний і добре запам'ятовується. Відповідь студента будується на основі самостійного мислення. Студент у відповіді допустив дві–три <i>несуттєві помилки</i> .
Задовільно	Студент виявив знання основного програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання та практичної діяльності за професією, справляється з виконанням практичних завдань, передбачених програмою. Але як правило, допускає неточності у відповідях й <i>суттєві помилки</i> при проектуванні персонажів. Зокрема, робить значні помилки в анатомії та перспективі. Поверхнево володіє прийомами зображення чоловічої, жіночої та дитячої фігури. А створені персонажі, часто мають не чіткий силует, що погано запам'ятовується. Разом з тим, здобувач вищої освіти набув навичок, необхідних для виконання нескладних практичних завдань, які відповідають мінімальним критеріям оцінювання.
Незадовільно	Студент виявив розрізнені, безсистемні знання та не справляється з вирішенням практичних завдань. Лабораторні роботи виконує не в повному обсязі й допускає суттєві помилки в композиції, анатомії та перспективі. Застосовує кольори, які суперечать один одному. Не володіє базовими знаннями компонування. Оцінка «незадовільно» виставляється, коли здобувач вищої освіти не може продовжити навчання без додаткової роботи з вивчення дисципліни.

Структурування дисципліни за видами робіт і оцінювання результатів навчання студентів денної форми здобуття освіти у семестрі за ваговими коефіцієнтами

Аудиторна робота				Семестровий контроль, залік			
Лабораторні роботи №:				Підсумковий контрольний захід			
Якість виконання		Захист виконання		За рейтингом			
1	2	3	4				
ВК*: 0,3		0,7		-			

Питання для самоконтролю результатів навчання

1. Хто такий концепт-художник і які його обов'язки?
2. Етапи роботи над персонажем?

3. Дати визначення брифу?
4. Для чого потрібен підбір референсів?
5. Перелічити складники асоціативної мапи?
6. Що таке ескізи-мініатюри? На якому етапі роботи їх потрібно писати?
7. Види міміки?
8. Як правильно дібрати костюм та реквізит для персонажа? І що потрібно врахувати на даному етапі роботи?
9. На якому етапі роботи відбувається презентація фінального ескізу? Що таке круговий огляд?
10. Що таке стилізація?
11. Дати визначення ілюстрації?
12. Підтипи ілюстрації?
13. Дати визначення анімації?
14. Підтипи анімації?
15. Дати визначення відеоігор?
16. Підтипи відеоігор?
17. Як цільова аудиторія впливає на зовнішній вигляд персонажу?
18. За якою схемою зазвичай розвивається сюжет?
19. Як символізм проявляється в дизайні персонажу?
20. Як стиль впливає на дизайн?
21. Що таке тон?
22. Вплив тону на сприйняття персонажу?
23. Опишіть пропорції тіла дорослої людини, дитини молодшого шкільного віку і немовляти? Як змінюються пропорції тіла людини залежно від її віку?
24. Особливості зображення чоловічої та жіночої фігури?
25. Як постава і риси обличчя впливають на типаж персонажу? Симетричність при письмі красивого обличчя й асиметричність при письмі некрасивого обличчя?

Навчально-методичне забезпечення

Освітній процес з дисципліни «Дизайн персонажів» повністю і в достатній кількості забезпечений навчально-методичним матеріалом, а саме:

1. Байрак Ю.О. Дизайн персонажів: методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт для студентів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Ю.О. Байрак – Хмельницький: ХНУ, 2024-40с.

Рекомендована література

Основна

1. Кеннет А., Девон К.-Л., Сесіль К., Голлі М. Створення персонажів для індустрії розваг: дизайн персонажів для анімації, ілюстрування та відеоігор/ Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт. Пер. з англ. Пелипенко О., Коцюк Л. Київ: ArtHuss, 2023.- 304 с.
2. Вільямс Р. Анімація: Посібник з виживання/ Річард Вільямс Київ: ArtHuss, 2019.- 384 с.
3. Емброуз, Гевін. Основи. Графічний дизайн 01: підхід і мова / Г. Емброуз, Н. Оно-Білсон; пер. з англ. Л. Базь, Р. Дзюба, Т. Кривов'яз. - Київ : ArtHuss, 2019. - 192 с.

Додаткова

1. Підгурний, Іван Станіславович. Графічний дизайн. Типографіка: навч. посіб. / І. С. Підгурний; Кам'янець-Поділ. нац. ун-т ім. Івана Огієнка. - Кам'янець-Подільський : Аксіома, 2015. - 86 с.
2. Куленко, Михайло Якович. Основи графічного дизайну: підручник / М. Я. Куленко ; Київ. нац. ун-т буд-ва і архітектури. - Київ : Кондор, 2019. - 492 с.
3. Уреу Н. О., Гуцул І. А. Теоретичні основи композиції: навчально-методичний посібник/ Уреу Н. О., Гуцул І. А. – Вид. 2. Кам'янець-Подільський: Аксіома, 2018.-166 с.
4. Шагала, Володимир Іванович. Українська мальована історія: зб. малюнків і коміксів/ В. І. Шагала ; упоряд. А. Ю. Курков ; В. Кондратюк. - Львів : Меморіал, 2021. - 800 с.
5. Мсебіус. Світ Едени: комікси. Кн. 1 / Мсебіус ; пер. з фр. О. Макарової ; худож. Мсебіус. - Київ : Видавництво, 2022. - 216 с.
6. Туманов, Ігор Миколайович. Рисунок. Живопис. Скульптура: Теоретико-методологічні основи комплексного навчання: навч. посіб. для студ. ВНЗ / І. М. Туманов. - Львів : Аверс, 2010. - 496 с.
7. Прищенко, Світлана Валеріївна. Кольорознавство: навч. посіб. для студ. ВНЗ / С. В. Прищенко; ред. Є. А. Антонович. - Київ : Альтерпрес, 2010. - 352 с.

8. Михайленко В. Є. Основи композиції: навчальний посібник. / В. Є. Михайленко, В. І. Яковлев. – К.: Каравела, 2018. – 304 с.
9. Трегубов В.О., Негай Г. А. Теоретичні основи архітектурної композиції: навч.-метод. Посіб./ В.О. Трегубов, Г.А. Негай: ФОП Цюпак, 2022.
10. Heller, S Iron Fists: Branding the 20th-Century Totalitarian State Phaidon Press Inc, 2008
11. Hollis, R. Concise History of graphic Design. Thames &Hudson, 2001
12. Meggs, P. and Purvis, A. A History of Graphic Design. John Wiley & Sons, 2006
13. Zeegen, L. The Fundamentals of illustration. AVA Publishing, 2005
14. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво-, і тримірний простір: навч. посіб.; за ред. Е. А. Антоновича. Тернопіль: Матвей, 2011. 240 с.
15. Іванов С. Основи композиції видання. Навчальний посібник. Львів.: Світ, 2013. 232 с.
16. Сотська Г., Шмельова Е. Словник мистецьких термінів. Херсон: Видавництво «Старт», 2016. 52 с.
17. Шевченко В. Я. Композиція плаката. Харків: Колорит. 2004. 123 с.
18. Яремків М. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. Тернопіль: Підручники й посібники, 2005. 112 с.

Інформаційні ресурси

- 1 Модульне середовище. Режим доступу: <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=9306>
- 2 Електронна бібліотека університету. Режим доступу: http://lib.khmnu.edu.ua/asp/php_f/page_lib.php.
- 3 Репозитарій ХНУ. Режим доступу : <https://library.khmnu.edu.ua/#>.