

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

ДОПУЩЕНО до захисту  
Завідувач кафедри, д.т.н., проф.  
\_\_\_\_\_ О.В. Чепелюк  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ДЛЯ  
ФАХІВЦІВ-ДИЗАЙНЕРІВ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА  
022 Дизайн**

Виконавець:  
Студент групи 4Д1

\_\_\_\_\_ **Рогульська С.С.**  
(ПІБ)

Керівник:  
Д.т.н., професор

\_\_\_\_\_ **Чепелюк О.В.**  
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ  
доцент

\_\_\_\_\_ **Крижановський В.М.**  
(ПІБ)

Розділ з охорони праці  
к.с.-г.н., доцент

\_\_\_\_\_ **Малєєв В.О.**  
(ПІБ)

Нормоконтроль  
к. мист., доцент

\_\_\_\_\_ **Миргородська Н.В.**  
(ПІБ)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**Кваліфікаційна робота бакалавра**  
**(пояснювальна записка**  
до кваліфікаційної роботи)

**БАКАЛАВР**

(освітній ступінь)

на тему «ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ПРЕЗЕНТАЦІЇ ДЛЯ  
ФАХІВЦІВ-ДИЗАЙНЕРІВ»

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д1  
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Рогульська С.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник д.т.н., Чепелюк О.В.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Недбай Т.В.

(прізвище та ініціали)

## АНОТАЦІЯ

**Рогульська С.С. Особливості розробки презентації для фахівців-дизайнерів – Рукопис.**

Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавр за спеціальністю 022 – Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2021.

Великих обертів набирає концепція безперервного навчання яка обумовлена стрімким науково-технічним прогресом. В наш час підвищують свій рівень знань не лише студенти та школярі, але і люди старшої вікової категорії. Відштовхуючись від особливостей каналів сприйняття людини можна підвищити рівень зрозумілішого та доречнішого подання матеріалу. Зазвичай у більшого відсотка населення візуальний канал сприйняття є головним або розвинутий на рівні з іншими, тобто метод подачі матеріал через презентацію є найвдалішим.

Новизна роботи полягає в окремо охарактеризованих офлайн-презентацій та онлайн-презентацій та визначенні їх закономірностей, а також було проведено аналіз різних видів персонажів та розроблено авторського супроводжувального героя до презентації.

В роботі є повний опис пошукової схеми як дизайну презентації, так і розробки персонажа від моменту ескізування. В окремому розділі описано хід розробки дизайну слайдів в програмі Adobe Photoshop, Corel DRAW та Microsoft PowerPoint, а також детально подано матеріал, в якому описано процес створення електронної версії персонажу в програмі Adobe Photoshop.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	8
РОЗДІЛ 1. ВИЗНАЧЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПРЕЗЕНТАЦІЙ РІЗНИХ ФОРМАТІВ .....	10
1.1. Характеристика онлайн-презентації.....	10
1.2. Характеристика офлайн-презентації .....	14
1.3. Порівняльний аналіз онлайн та офлайн-презентацій .....	19
Висновки .....	21
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ОБ'ЄКТУ ПРОЕКТУВАННЯ .....	22
2.1. Типологія презентацій.....	22
2.2. Види графічного персонажу .....	24
2.3. Аналіз перших персонажів та їх модернізація.....	25
2.4. Аналіз персонажів в 2D графіці.....	27
2.5. Аналіз персонажів в 3D графіці.....	29
2.6. Аналіз презентацій видатних спікерів .....	34
Висновки .....	36
РОЗДІЛ 3. ВИЗНАЧЕННЯ РЕКОМЕНДАЦІЙ ДО СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ .....	38
3.1. Рекомендації до створення онлайн-презентацій .....	38
3.2. Рекомендації до створення офлайн-презентацій.....	39
3.3. Застосування персонажу в презентаціях .....	40
Висновки .....	41
РОЗДІЛ 4. РОЗРОБКА ПРЕЗЕНТАЦІЇ ДЛЯ ФАХІВЦІВ З ДИЗАЙНУ .....	43
4.1. Пошук та ескізування персонажу.....	43
4.2. Пошукові варіанти дизайну презентації. ....	45
4.3. Виконання електронної версії персонажу.....	46
4.4. Розробка дизайну презентації.....	47
Висновки .....	49
РОЗДІЛ 5. ОХОРОНА ПРАЦІ В ХНТУ .....	50
5.1. Характеристика робочого місця графіка в аудиторії 106.....	50

5.2. Проектування робочого стола .....	51
5.3. Проектування крісла для роботи за комп'ютером.....	53
Висновки .....	54
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ .....	55
ДОДАТОК А .....	58
ДОДАТОК Б .....	67
ДОДАТОК В.....	69
ДОДАТОК Д.....	70
ДОДАТОК Ж.....	71
ДОДАТОК К.....	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	76

## ВСТУП

В наш час актуальною є концепція безперервного навчання, яка виникла через стрімкий прогрес науки і техніки, застосування масових інноваційних технологій, прискорення глобалізації, зміна характеру праці, що викликає необхідність постійного поповнення інформації, підвищення мобільності, та рівня поляризації між інтелектуальними працівниками та категорією людей з нижчим рівнем майстерності. Тому такий вид навчання забезпечує зростання освітнього потенціалу певної особистості та розкриває нові можливості.

Окрім студентів, освіту отримують люди різного віку. Базуючись на особливостях засвоєння матеріалу окремою віковою категорією людей, можна правильно подати інформацію, а самий яскравий інструмент для кращого засвоєння та розуміння матеріалу – підключення візуального каналу людини, тобто розробка презентації.

Презентація повинна бути максимально інформативною та короткою, привертати увагу лаконічним та підтриманим фірмовим стилем в дизайні на кожному слайді, що послугує важливим елементом для того, аби спікера чи лектора аудиторія запам'ятала. Таким чином, введення графічного персонажа є актуальним, адже він ще більше виокремить презентацію з масового загалу та стане акцентом в загальному сприйнятті доповідача.

Отже, **актуальність** даного дослідження опирається на концепцію безперервного навчання. Для засвоєння інформації потрібно активувати візуальний канал, адже у 80% людей він є головним або супідрядним (розвинутий на одному рівні з першим), тобто розробка презентацій є одним з основних елементів донесення матеріалу, а введення графічного персонажу дозволяє краще запам'ятати саму презентацію та спікера, адже вдало розроблений персонаж може стати невід'ємною частиною всієї презентації та лектора.

**Метою** даної роботи є визначення особливостей розробки презентацій для фахівців з дизайну.

**Об'єктом** даної роботи є процес проектування презентацій.

**Предметом** дослідження є презентація для фахівців з дизайну.

**Новизною роботи дослідження** є вперше проведений аналіз та порівняльна характеристика офлайн-презентацій та онлайн-презентацій. Визначено основні закономірності та відмінності між ними. Прописано рекомендації для роботи фахівців-дизайнерів з онлайн-презентаціями, а також з офлайн-презентаціями. Також було розроблено графічного персонажа, як супроводжуючий елемент в презентаціях. Після аналізу презентацій, було виявлено, що такий персонаж майже відсутній та дуже рідко застосовується в супроводжувальних презентаціях. Проте наявність графічного персонажу в дизайні презентацій є цікавим рішенням. Саме персонаж може утворити тандем з лектором та бути, ніби, другим доповідачем. Таким дизайнерським рішенням можна досягти того, щоб лектора запам'ятали, викликати на підсвідомому рівні асоціації з окремими картинками та персонажами і привернути ще більшу цікавість аудиторії.

**Методи, що використовувались в роботі:** описовий, порівняльний, аналітичний.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

В ході роботи було досліджено класифікації презентацій, особливості їх розробки, визначено основні закономірності в їх створенні. Було проаналізовано особливості онлайн-презентації та офлайн-презентації, виділено їх спільні та відмінні якості.

В першому розділі було проведено порівняльний аналіз між офлайн-презентаціями та онлайн-презентаціями. Окреслено основні показники, які характеризують ці види презентацій, проаналізовано позитивні та негативні аспекти роботи з кожним з них. Виявлено закономірності в створенні презентації, залежність роботи над дизайном та подачею матеріалу від її виду.

Було досліджено особливості розробки як онлайн-презентації так і офлайн-презентації для фахівців з дизайну, проаналізовано колористичні особливості в роботі над дизайном слайдів, композиційні особливості, оптимальний розмір подачі інформації та застосування графічних прийомів (інфографіка, ілюстрації, картинки, медіа файли тощо).

В другому розділі було досліджено види та типи презентацій: презентації із сценарієм (традиційні), інтерактивні, автоматичні, торгові презентації, маркетингові, навчальні та корпоративні. Розділ передбачає аналіз бази дослідження персонажів. Було проведено аналіз найперших персонажів, проаналізовано аспекти їх виникнення та яким чином персонаж проходить модернізацію і існує довгий час, також, проаналізовано інші структури, в яких може бути застосовано персонаж: путівники, мобільні додатки. Було досліджено ігрових персонажів та героїв мультиплікації та визначено яким чином вони можуть переростати в рекламного носія.

В другому розділі було проаналізовано виступи видатних спікерів та їх супроводжувальні презентації. Виявлено, що в залежності від характеру людини та її енергетики підпорядковується наявність презентації та її дизайн.



В третьому розділі підсумовано проведені дослідження розділами раніше, тобто приведено рекомендації до створення об'єкту проектування. Детально прописано аспекти в роботі над дизайном для презентацій офлайн та онлайн з усіма їх особливостями подачі.

Описано рекомендації до створення графічного персонажу, техніки роботи в залежності від дизайну слайдів. Подано матеріал, в якому описано яким чином підпорядкувати персонаж під дизайн презентації і композиційно вписати його в загальну структуру.

В розділі визначено цільову аудиторію об'єкту проектування (дизайнери) та всі рекомендації розписано з урахуванням розуміння графічних прийомів та технік, а також ознайомлення з програми векторної та растрової графіки спеціалістами.

В четвертому розділі зазначено перші пошукові варіанти як персонажу, так і дизайну слайдів, а також розписано роботу над створенням електронних версій об'єкту проектування. Зазначено хід роботи в програмі Adobe Photoshop для створення персонажу та його різновидів. Також, описано програми для роботи над дизайном презентації: Adobe Photoshop, Corel DRAW та Microsoft PowerPoint.