

**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.

**СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙНОГО РОЛИКУ З
ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТУВАННЯ» ДЛЯ
СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ
«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»
КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА
022 Дизайн**

Виконавець:
Студент групи 4Д2

Петрашевська М.С.

(ПБ)

Керівник:
к.т.н., професор

Полетаєва Г.Н.

(ПБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к.т.н., професор

Полетаєва Г.Н.

(ПБ)

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

Малєєв В.О.

(ПБ)

Нормоконтроль
к.т.н., професор

Фефелов А.О.

(ПБ)

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота бакалавра

(пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи)

БАКАЛАВР

(освітній ступінь)

на тему «СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙНОГО РОЛИКУ З
ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТУВАННЯ» ДЛЯ СТУДЕНТІВ
СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ «МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д2
спеціальності

022 "Дизайн"

(шифр і назва спеціальності)

Петрашевська М.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник Полетаєва Г.Н.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Ковтун Г.Г.

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Петрашевська М.С. Створення презентаційного ролику з дисципліни «Проектування» для студентів спеціальності «Мультимедійний дизайн». – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеню бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Херсон, 2021.

В результаті проведеного аналізу анімаційного простору встановлено, що для доцільності подачі інформації вдалим рішенням буде використання у презентаційному ролику елементів інфографіки. Аналіз відеоробіт з подібною ситуацією дозволив визначити характерні особливості ролику: техніка колажу та використання динаміки тексту.

Для вдалої розробки концептуального рішення проекту було проаналізовано цільову аудиторію та детально вивчено навчальну програму дисципліни. Сформована головна концептуальна ідея колекції. На етапі ескізного дизайн-проектування сформовано сюжет та розкадровку анімаційного ролику. Чітке формулювання основних структурних елементів проекту допомогло своєчасному та вдалому виконанню його технічної реалізації. Головна ціль роботи – мотивація та обізнаність студентів.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОЕКТНОЇ СИТУАЦІЇ	10
1.1. Аналіз анімаційного простору.....	10
1.2. Аналіз анімаційних роликів з подібною ситуацією.....	16
Висновки.....	21
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА КОНЦЕПЦІЇ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ.....	22
2.1. Концептуальне вирішення проекту	22
2.2. Ескізне дизайн-проекування	27
Висновки.....	30
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ	32
3.1. Структура та елементи проекту.....	32
3.2. Технічне виконання проекту	35
Висновки.....	37
РОЗДІЛ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ.....	38
4.1 Загальна характеристика робочого місця дизайнера в ПП «Захарова».....	38
4.2 Правила пожежної безпеки на робочому місці дизайнера в ПП «Захарова».....	42
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	46
Додаток А	49
Додаток Б.....	59
Додаток В.....	61
Додаток Д	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	66

ВСТУП

Медіаконтент сьогодення вражає своєю безгранністю, а також є повноцінним джерелом інформації для сучасної особистості. Технології сьогодення – є невід’ємною частиною сучасного життя. Люди щоденно мають можливість бачити нелічену кількість медіаінформації, утому числі і подану у форматі відео. Відеореклами на вулицях міста та вдома на екрані, різноманітні відеофайли у мережі Інтернет та створені власноруч - ця інформація має великий вплив на особу що їх подивилася, спонукає до певних дій чи емоцій, навіть якщо була переглянута випадково.

Молоде покоління складає велику частину аудиторії, на яку несе вплив медіапростір. Пошук необхідної для них інформації у першу чергу відбувається на просторах Інтернету. Велика кількість майбутніх абітурієнтів цікавиться інформацією про майбутню спеціальність, яку в основному можна знайти на сайті університету і подана у форматі стислого тексту. Після аналізу проведеної роботи над даною темою виявлено, що вузи приділяють мало уваги цікавій та індивідуальній подачі контенту, що закликає учнів вступити до їх навчального закладу.

Особливо важливо саме для творчих спеціальностей незвичайно презентувати свої програми навчання. Тому дана дипломна робота присвячена створенню презентаційного ролику для кафедри «Дизайну» Херсонського національного технічного університету, а саме з дисципліни «Проектування» для студентів спеціальності «Мультимедійний дизайн».

Тема створення презентаційного ролику з дисципліни «Проектування» для студентів спеціальності «Мультимедійний дизайн» є актуальною і вирішує існуючу проблему обізнаності абітурієнтів щодо початкової програми обраної спеціальності. В першу чергу дана тема стане цікавою для абітурієнтів, які визначаються з конкретним профілем вивчення дизайну. Презентаційна програма прорекламує дисципліну проектування, зацікавить студентів та стане поштовхом для вибору напрямлення саме мультимедійного дизайну. Також дана робота може стати вдалою рекламною програмною для кафедри дизайну,

що може привабити більшу кількість людей як у якості студентів, так і у якості додаткової підтримки для кафедри зі сторони спонсорів.

Практичне значення роботи полягає в способі подачі навчальної програми. Формат презентаційного відеоролику є максимально вдалим та доцільним, адже завдяки своїй структурі легко сприймається, як молодими людьми так і старшим поколінням, тому стане інформаційним як для абітурієнтів, так і для їх батьків. Сучасний інформаційний медіапростір досить перенавантажений, тому ефективність такого способу подачі інформації є важливим аспектом у роботі над проектом. Адже лаконічність презентаційних відеороликів, особливо з елементами відеоінфографіки, досить доступна і легко запам'ятовується. Вище описана мультимедійна реклама дуже вдало підходить як для рекламних роликів різноманітних корпоративних установ, так і для подачі будь-якої інформації, що має учбовий характер. Презентаційна інфографіка у форматі відео, за рахунок додавання звукових ефектів та динамічних елементів, збільшує вплив на глядача.

Метою дипломної роботи є створення лаконічного та цікавого презентаційного ролику з дисципліни «Проектування», що спонукатиме абітурієнтів обрати спеціальність «Мультимедійний дизайн» кафедри «Дизайну». Для досягнення даної мети було вирішено наступні завдання:

- вивчення сучасного стану анімаційного простору;
- дослідження аналогового середовища обраної теми;
- пошук головної задумки відеоролику;
- формування концептуального рішення проекту;
- розробка ескізного варіанту творчого завдання;
- дослідження інструментів програмного забезпечення;
- технічна реалізація проекту.

Об'єктом проекту є презентаційний ролик з дисципліни «Проектування» для студентів спеціальності «Мультимедійний дизайн».

Предмет проекту – проектування презентаційного відеоролику з урахуванням навчальної програми дисциплін «Проектування» для студентів спеціальності «Мультимедійний дизайн».

Структура роботи включає у себе: чотири розділи, загальні висновки, додатки та список використаної літератури. У першому розділі розглянуто сучасні тенденції анімаційного простору, що будуть застосовані у процесі технічної реалізації готового проекту презентаційний ролик. Також більш детально проведено аналіз аналогів та прототипів, а саме розбір обраних відеороликів, які стосуються заданої теми та відповідають тенденціям анімаційного простору сьогодення.

Другий розділ дипломної роботи надає інформацію про розробку концепції проекту. У ньому детально описано головну задумку проекту та які саме фактори вплинули на його концептуальне рішення. Також у розглянутому розділі буде детально описано його структурні елементи.

Деталі технічної реалізації проекту описані у третьому розділі, а саме які програми було використано для створення графіки та анімації та які ефекти і засоби реалізації було застосовано під час роботи в обраних програмах.

Четвертий розділ описує робоче місце дизайнера, відповідність умов праці до ергономіки робочого місця, шкідливі та небезпечні фактори, які встановлені законами України про охорону праці.

Диплома робота складається зі вступу, 4 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і 4 додатків. Повний обсяг дипломної роботи становить 70 сторінок, 17 сторінок займають ілюстрації, 4 сторінки - літературні джерела. Обсяг основної частини дипломної роботи – 41 сторінка.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Після завершального етапу роботи було сформовано загальні висновки у роботі над проектом. Основна поставлена задача дипломного - це створення максимально зрозумілого презентаційного ролику, що несе інформаційний характер для студентів та абітурієнтів кафедри «Дизайну» ХНТУ. У процесі розробки обраної теми було доведено її актуальність. Вона полягає в тому, що молоді люди, які вступають до вузів, мають бути обізнаними та розуміти, який об'єм роботи їм належить виконати під час навчання. Оскільки за цільову аудиторію обрано людей віком від 16 до 25 років, а це молоді люди, життя яких не уявне без гаджетів та сучасних технологій, то доцільним буде створення презентаційного ролику саме у форматі анімації

Із описаної актуальності виникла проблема - вищі навчальні заклади недостатньо займаються власною рекламною компанією. Для вирішення цієї проблеми було встановлено низку завдань, які необхідно вирішити. Цей процес входить до практичної частини дипломної роботи.

Теоретична частина роботи включає розбір та аналіз основних визначень та понять. Першочергові з них це - тренди та тенденції, різновиди мультимедіації, принципи анімації, сюжет і т.д.

Особлива увага приділяється аналітичному розділу. Формулювання основних тенденцій в сучасному мультимедійному середовищі допомагає чітко побачити основні плюси та мінуси власного проекту. У процесі пошукової роботи аналогового середовища формується певний смак та формулюється основна ідея. Після детальної проробки вище описаного кроку з'явилась можливість чітко сформулювати концептуальне рішення проекту. Було визначено, що головні тренди відповідають розвитку техніки, саме тому їх розвиток швидкий та динамічний. Створення особистого персонажу, графічні елементи, відеоінфографіка, цікаві сучасні техніки та ефекти анімації – все це важлива частина мультимедійного середовища сьогодення, яка має нести певний вплив на даний дипломний проект.

Існує безліч факторів, які можуть вплинути на концептуальне рішення готового проекту. Мислення та аналіз допомагають сформувавши головну ідею, сюжет та структурні елементи проекту, що формує та збирає до купи всю раніше проаналізовану та здобуту інформацію, а робота над ескізним дизайн-проектуюванням – це одна з найважливіших частин роботи над проектом.

Тому було сформульовано думку, що визначення головного завдання дипломної роботи та її концепції – головні етапи у процесі розробки. Ці елементи були сформовані дуже швидко, адже вони витікають із проблеми проекту. В свою чергу концепція твору дала можливість остаточно визначитись із сюжетною лінією, та допомогла створити розкадровку до відеоролику.

Головна практична частина – це технічна реалізація проекту. Навички та вміння працювати з програмами допомогли швидко та якісно відтворити анімаційний ролик, який відповідає поставленому завданню, вирішує визначені проблеми, доводить актуальність теми та підтверджує мету проекту.