

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Факультет сценічного мистецтва

Кафедра режисури

СИЛАБУС

вибіркової дисципліни

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ШОУПРОГРАМ

Галузь знань - 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність - 026 «Сценічне мистецтво»

Освітньо-професійна програма

«Режисура шоу та арт-проектів»

Рівень вищої освіти - перший (бакалаврський)

Харків, 2024

Силабус склав:

викладач кафедри режисури ХДАК - **Ігор СІКАЛОВ**

Мова навчання – українська


Силабус затверджено на засіданні кафедри режисури

Протокол № 2 від 28 серпня 2024 р.

В.о. завідувача кафедри режисури  Ольга ЛАЧКО

Зміни до силабусу затверджено на засіданні кафедри режисури

Протокол № 6 від 13 листопада 2024 р.

Завідувачка кафедри режисури  Ольга ЛАЧКО

Силабус затверджено на засіданні ради факультету сценічного мистецтва ХДАК

Протокол № 1 від « 29 » серпня 2024 року

Голова ради факультету СМ  Роман НАБОКОВ

Зміни до силабусу затверджено на засіданні ради факультету сценічного мистецтва ХДАК

Протокол № 4 від 28 листопада 2024 року

Голова ради факультету СМ  Роман НАБОКОВ

1. ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ ПРО КУРС

1.	Назва дисципліни	КЗВ «Основи дизайну шоупрограм»
2.	Викладач	 <p>Сікалов Ігор Андрійович Авторський профіль: http://surl.li/xnvlpw</p>
3.	Контактні дані викладача (роб. тел., E-mail)	<p>+380993121051 sikalov1994@gmail.com</p>
4.	Інформація про консультації / Дні занять	<p>Графік консультацій є гнучким, за попередньою домовленістю зі здобувачем / Дні занять згідно з розкладом ihor_sikalov@xdak.ukr.education код курсу в Classroom Денне відділення: 4r6454w Заочне відділення: smijfbf</p>
5.	Логіка вивчення курсу	<p>Пререквізити: дисципліна «Основи дизайну шоупрограм» є вибіркоvim курсом, що продовжує підготовку для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 026 «Сценічне мистецтво», освітньо-професійна програма «Режисура шоу та арт-проектів» та неперервно пов'язаний з іншими дисциплінами циклу. Перелік дисциплін, які мають бути вивчені раніше: «Основи режисури та майстерності актора», «Режисура шоу та артпроектів», «Інноваційні технічні засоби мистецько-видовищних форм», «Музичне оформлення свят та вистав», «Пластичне виховання режисера» тощо.</p> <p>Постреквізити: знання з теоретичних основ «Основ дизайну шоупрограм» полегшують засвоєння дисциплін: «Режисура шоу та артпроектів», «Методика організації шоу та артпроектів», крім того знання можуть бути використані для розробок режисерських артпроектів та при створенні творчого проєкту.</p>

2. АНОТАЦІЯ ДО КУРСУ

Зміст курсу доповнює основні теоретико-методологічні та практичні засади широкої сфери режисерської діяльності під час створення різноманітних шоу, артпроектів та ґрунтується на вивченні генези й еволюції дизайну. Курс висвітлює механізм формування художньо-естетичних принципів втілення режисерського задуму сучасних шоу проєктів.

3. МЕТА КУРСУ

Мета поглибити теоретичну та практичну підготовку фахівців у сфері сценічного мистецтва, формувати професійні компетентності майбутнього режисера у сфері роботи над дизайном в сучасних шоупрограмах та артпроектах.

4. КОМПЕТЕНТНОСТІ

ЗК03. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК06. Здатність використовувати інформаційні і комунікаційні технології.

СК01. Здатність генерувати задум та здійснювати розробку нової художньої ідеї та її втілення у творі сценічного мистецтва.

СК02. Здатність до творчого сприйняття світу та його відтворення у художніх сценічних образах.

СК06. Здатність до оперування специфічною системою виразних засобів при створенні та виробництві сценічного твору.

СК08. Здатність оперувати новітніми інформаційними й цифровими технологіями в процесі реалізації художньої ідеї, осмислення та популяризації творчого продукту.

СК14. Здатність аналізувати твори літератури і мистецтва на основі критичного осмислення теорій, принципів, методів і понять сценічного мистецтва.

5. ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

ПРН04. Здійснювати пошук необхідної інформації у професійній літературі, в мережі Інтернет та інших джерелах.

ПРН07. Генерувати та концептуалізувати художню ідею та твір. Вміти креативно мислити щодо проблематики сценічного мистецтва.

ПРН13. Знати основні етапи (епохи, стилі, напрямки) у розвитку театру, літератури, образотворчого мистецтва, музики, кіно; основні факти про видатних особистостей у сфері мистецтва; класифікувати види та жанри сценічного мистецтва.

ПРН17. Аналізувати та враховувати естетичні запити глядачів.

ПРН21. Презентувати результати професійної діяльності у сфері сценічного мистецтва, доносити до фахівців і нефахівців інформацію, ідеї, проблеми, рішення, аргументацію та власний досвід.

6. ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ

Ознаки курсу	вибіркова освітня компонента
Формат курсу	денна /заочна форма навчання, 7 семестр, 4 курс

Обсяг курсу	кількість кредитів – 5	
	денна	заочна
	загальна кількість годин	
	150	
	аудиторних	
	50	16
	лекційні	
	6	6
	практичні	
	44	10
	самостійна робота	
	100	134
Технічне і програмне забезпечення / обладнання	<p>Переносна мультимедійна система: Проектор ViewSonic VS13870 2015р. Колонки Sven BF21R 2015р. Переносний екран. Ноутбук Lenovo ThinkPad T480S (введення в експлуатацію – 2022р.). Програмне забезпечення: Firefox 130.0.1, Chrome 129.0.6668.70/71, Libre Office 24.8.2, Open Office 4.1.15, PDF XChange Viewer 10, 7-zip 23-01, Zoom 6.2.0 (не потребує ліцензування).</p> <p>Проектор мультимедійний Ben QMX808 ST, інтерактивна дошка Tesco WC (введення в експлуатацію – 2020р.); Classroom, Meet у корпоративному освітньому сервісі Google Workspace for Education у разі навчального процесу онлайн.</p>	
Форми, види навчальних занять та методи навчання (відповідно до навчального плану)	<p>Форми: навчальні заняття, самостійна робота, контрольні заходи</p> <p>Види: лекції /практичні</p> <p>Методи навчання: практичний метод; проблемний (проблемно-пошуковий) метод; вербальний метод; інтерактивні методи (діалог Сократа, метод проєктів, PRES-формула)</p>	
Поточний контроль	<p>Опитування (усне та письмове); виконання практичних завдань: створення та презентація задуму сучасних шоу, виконання практичних завдань (опрацювання основ дизайну, опанування етапів роботи режисера з художніми цехами над дизайном шоупрограм; підбір візуальних референсів сет дизайну шоу); виконання завдання самостійної роботи: презентація візуального задуму шоу з урахуванням художньої єдності та цілісності (за вибором здобувача).</p>	
Підсумковий контроль	Екзамен - 7 семестр	
Політика курсу*	<p>Умовами опанування навчальної дисципліни КЗВ: «Основи дизайну шоупрограм» є:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● систематичне виконання усіх поставлених завдань; ● дотримання «Правил внутрішнього розпорядку для осіб, які здобувають вищу освіту в Харківській державній 	

	<p>академії культури» https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/pvr/pravila_s_20.pdf);</p> <ul style="list-style-type: none"> • дотримання академічної доброчесності (інформація щодо академічної доброчесності – сайт ХДАК – https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/acad_dobr/acad_dobr.html; «Кодекс академічної доброчесності Харківської державної академії культури» https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/kodeks_ad/kodeks_ad.html); • запобігання / протидія булінгу (цькуванню) – («Положення про політику запобігання і протидії булінгу (цькуванню) у ХДАК» https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pzpb22.pdf • невідкладне вирішення конфліктних ситуацій здійснюється відповідно до «Положення про політику і процедури вирішення конфліктних ситуацій в освітньому процесі в ХДАК» https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_ppvks2.pdf) <p>визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти здійснюється відповідно до «Положення про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти у ХДАК» https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pvrn_23.pdf</p>
--	---

7. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви розділів і тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усьог	у тому числі				усьог	у тому числі			
		о	л	п	інд		с.р.	о	л	п
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
7 семестр										
Розділ 1. Теоретико-методологічні основи курсу «Основи дизайну шоу».										
Тема 1. Вступ. Предмет і завдання курсу «Основи дизайну шоу».	6	1	1	-	4	6	-	-	-	6
Тема 2. Джерела дизайну: природа та артефакти в режисурі шоу	12	1	3	-	8	12	1	-	-	11
Тема 3. Модернізм. Постмодернізм.	5.5	0.5	2	-	3	5.5	-	1	-	4.5

Сучасне мистецтво дизайну шоу										
Тема 4. Стил ь та основи композиції в дизайні	6	1	1	-	4	6	1	-	-	5
Тема 5. Візуальне сприйняття художньої єдності в дизайні.	12	1	3	-	8	13	1	1	-	11
Тема 6. Теорія кольору в створенні дизайну шоу.	12	1	3	-	8	12	1	-	-	11
Тема 7. Основні тренди графічного та моушен-дизайну в артпрактиці.	6.5	0.5	2	-	4	6.5	1	-	-	5.5
<i>Разом за розділом 1</i>	<i>60</i>	<i>6</i>	<i>15</i>	<i>-</i>	<i>39</i>	<i>61</i>	<i>5</i>	<i>2</i>	<i>-</i>	<i>54</i>
Розділ 2. Арттехнології та особливості втілення рішення дизайну шоу										
Тема 8. Методика розробки дизайну шоу-номерів.	25	-	10	-	15	25	1	3	-	21
Тема 9. Особливості дизайнерського мислення режисера-постановника шоу.	22	-	7	-	15	22	-	2	-	20
Тема 10. Робота режисера з постановочною групою над створенням дизайну шоу	26	-	10	-	16	26	-	2	-	24
Тема 11. Правила та техніка безпеки при практичному створенні стейдж дизайну шоу.	17	-	2	-	15	16	-	1	-	15
<i>Разом за розділом 2</i>	<i>90</i>	<i>-</i>	<i>29</i>	<i>-</i>	<i>61</i>	<i>89</i>	<i>1</i>	<i>8</i>	<i>-</i>	<i>80</i>
Усього	150	6	44	-	100	150	6	10	-	134

8. СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ

Шкала орієнтовного нарахування балів за основні форми навчальної діяльності:

Робота на практичних заняттях - максимально 20 балів;

Виступ з доповіддю - 10 балів (2 теми по 5 балів) ;

Самостійна робота - максимально 30 балів;

Підсумковий контроль (екзамен) максимально – 40 балів;

Всього 100 балів.**Схема нарахування балів, які отримують здобувачі вищої освіти**

Поточна успішність											Екзамен	Усього
РОЗДІЛ 1					РОЗДІЛ 2							
Т 1	Т 2	Т 3	Т 4	Т 5	Т 6	Т 7	Т 8	Т 9	Т 10	Т 11		
4	5	10	3	4	4	5	5	5	10	5	40	100

Рейтингова оцінка з дисципліни та її переведення в оцінки за національною шкалою і шкалою ECTS здійснюється згідно з Положенням про оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти ХДАК.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

9. ПЛАНИ СЕМІНАРСЬКИХ / ІНДИВІДУАЛЬНИХ ЗАНЯТЬ*за даним курсом не передбачено***10. ПЛАН ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ**

НАЗВА	Хід виконання роботи (питання, які будуть розглянуті на занятті)	Рекомендована література	Кількість балів, які може отримати здобувач
Розділ 1. Теоретико-методологічні основи курсу «Основи дизайну шоу».			
Тема 1. Вступ. Предмет і завдання курсу «Основи дизайну шоу».	1. «Основи дизайну шоу» як навчальна дисципліна. Теоретичне та практичне значення курсу. Предмет, завдання, зміст і структура курсу, його місце у системі професійної підготовки режисерів шоу та артпроектів. 2. Взаємозв'язок курсу з іншими освітніми компонентами та сучасними тенденціями і технологічними інноваціями у розвитку сценічного мистецтва.	1,3,4,10	1
Тема 2. Джерела дизайну: природа та артефакти в режисурі шоу	1. Поняття простору як системоутворювальний компонент сценічного мистецтва. 2. Понятійно-категоріальне розуміння терміну «дизайн» та «біодизайн». 3. Природа як джерело натхнення. Артефакт – світ людської діяльності та її продуктів. 4. Вивчення режисерами шоу певних історичних епох під час створення сценічних художніх образів з урахуванням артефактів культури. 5. Аналіз прикладів використання режисерських кейсів естетики того чи іншого часу.	1,2	2
Тема 3. Модернізм. Постмодернізм. Сучасне мистецтво дизайну шоу	1. Модернізм як естетична революція та етапність у розвитку мистецтва. 2. Модерністські гасло «мистецтво для мистецтва», «чисте мистецтво» як естетична доктрина, що утверджує самоцільність художньої творчості, незалежність мистецтва від суспільного життя. 3. Модернові напрямки у дизайні сучасних шоу. Епоха постмодернізму. 4. Характерні ознаки. Сучасне мистецтво – як невичерпне джерело фантазії для художника-постановника. 5. Течії сучасного мистецтва: кубізм, неокласицизм, поп-арт, концептуальне мистецтво, артінсталяція, романтизм, сюрреалізм, конструктивізм, примітивізм, супрематизм, футуризм, лоуброу-арт, перформанс-арт, цифрове мистецтво, інтермедіа і мульти-медіа, telematic art, апропрієйшн-арт і нео-концептуальне мистецтво, нео-експресіонізм та дадаїзм.	2,3,5,16	7
Тема 4. Стиль та основи композиції в дизайні	1. Основні завдання та принципи роботи над стилем проєктів. 2. Поняття художнього стилю, його напрями, течії, школи.	12, 13,14	1

	<p>3. Композиція. Види композиції. Прийоми побудови композиції в дизайні: симетрія та асиметрія.</p> <p>4. Закон масштабу та пропорційності. Узагальнювальна композиційна форма.</p> <p>5. Композиційні прийоми: ритм, фактура, текстура, графічність. Домінанта - смисловий центр композиції, де зав'язується основна дія, і виникають основні зв'язки.</p>		
Тема 5. Візуальне сприйняття художньої єдності в дизайні.	<p>1. Єдність – гармонія дизайну шоу, узгодження сценічних елементів між собою в один візуальний зв'язок.</p> <p>2. Форма і зміст художньої цілісності в дизайні шоу.</p> <p>3. Способи досягнення єдності: зближення, повторення, продовження, сітка, різноманітність та повторення, хаос та порядок, фігуративне та абстрактне.</p>	4, 11	2
Тема 6. Теорія кольору в створенні дизайну шоу.	<p>1. Колір у дизайні. Характеристика кольорів.</p> <p>2. Світлотінь і сценічний простір.</p> <p>3. Актуальність проблеми використання у шоу колірної гами. Правила взаємодії різних кольорів на основі вчення Йоганнесу Іттена. Співвідношення світлого та темного.</p> <p>4. Функції кольору у відеоконтенті та світловому оформленні шоу. Емоційна сторона кольору, символізм кольору у концертних номерах.</p> <p>5. Поєднання кольорів та відтінків у сценічних костюмах, декораціях та реквізиту.</p>	3, 10, 15	2
Тема 7. Основні тренди графічного та моушендизайну в артпрактиці.	<p>1. Загальні відомості графічного дизайну та її історія розвитку.</p> <p>2. Види сучасної графіки та моушендизайну в шоу.</p> <p>3. Сучасні дизайн-орієнтири в українській та світовій артпрактиці. Візуалізація в графічному етнодизайні на рівні етноформи.</p> <p>4. Вплив соціальних мереж на розвиток сучасної візуальної мови графічного дизайну в артпрактиці.</p> <p>5. Художньо-образне рішення у моушендизайні. Фірмові знаки та логотипи в графічному дизайні шоу. Айдентика в артпрактиці.</p>	6, 8, 9	2
Розділ 2. Арттехнології та особливості втілення рішення дизайну шоу			
Тема 8. Методика розробки дизайну шоуномерів.	<p>1. Творчі прийоми як інструмент створення номера: метафора — художній засіб, який полягає у перенесенні ознак одного предмета чи явища на інший на основі їхньої схожості.</p> <p>Гіпербола – стилістична фігура явного і навмисного перебільшення для посилення виразності та</p>	2,4,6,16	2

	<p>підкреслення сказаної думки. Алгоритм – зображення відокремленого поняття через конкретні предмети та образи.</p> <p>Антитеза – це засіб зіставлення об’єктів. Але на відміну від порівняння ці об’єкти мають бути протилежні за своїм лексичним значенням.</p> <p>Оксиморон – літературно-поетичний прийом, що полягає у поєднанні протилежних за змістом, контрастних понять, які разом дають нове уявлення.</p> <p>Синекдоха – різновид метонімії, що базується на кількісному зіставленні предметів та явищ.</p> <p>2. Вживання однини у значенні множини та навпаки, визначеного числа замість невизначеного, видового поняття замість родового тощо.</p> <p>3. Вираження та візуалізація художніх образів в номері. Пошук сучасних альтернатив.</p>		
Тема 9. Особливості дизайнерського мислення режисера-постановника шоу.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Фантазія та уява у роботі над дизайном шоу. 2. Принцип асоціативного мислення режисера.. 3. Уявлення номера в предметній сфері. 	2,3,10	2
Тема 10. Робота режисера з постановочною групою над створенням дизайну шоу	<ol style="list-style-type: none"> 1. Творчий взаємозв'язок режисера з художником-постановником. 2. Втілення художніх образів постановки, створених на основі задуму режисера (ескізи, макети та вся предметна обстава шоу). 3. Робота режисера з художником по костюмах. Підбір художником фотовізуалізацій та корекція режисером запропонованого матеріалу. Створення ескізів, вибір тканин, примірка, корекція. 4. Робота з художником по світлу. Створення світлової партитури, робота з фоном та дійовими особами. 5. Робота з режисером відеоконтенту для екранів. Вибір різновидів відеоконтенту, що використовується в шоу як супровід до номерів: місце дії, настрій, атмосфера, дизайн прийом (зйомка та монтаж), зміст прийом (зйомка + монтаж + образність), інтерактивний прийом, пряма трансляція, унікальний графічний образ у відео контенті. 	2,3,11,12	2
Тема 11. Правила та техніка безпеки при практичному створенні стейдж дизайну шоу.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Законодавча база безпеки життєдіяльності. Поняття ризику та його характеристика. 2. Характеристики надзвичайних ситуацій природного характеру. 3. Характеристики надзвичайних ситуацій соціального характеру. 	2,9	2
Усього:			25

11. ТЕМИ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ з/п	Назва	Кількість балів, які може отримати здобувач
1.	Узагальнення наукових та методичних джерел, підготовка до практичних занять	3
2.	Перегляд концертних номерів з використанням природних явищ та артефактів в сучасній режисурі видовищ.	3
3.	<p>1. Визначити вплив модернізму та постмодернізму, як фундації для формування креативного задуму дизайну шоу.</p> <p>2. Знайти номер в якому використовуються історичні артефакти. Створити доповідь-презентацію. Проаналізувати тему та ідею номера. Визначити артефакти. Зрозуміти художнє переосмислення історичних артефактів.</p>	3
4.	<p>1. Ознайомлення з методами створення візуального акценту в композиції шляхом контрасту, ізоляції, розташування в шоуномерах. Властивості композиції: статичність і динамічність, замкнутість і відкритість.</p> <p>2. Створити власноруч абстрактну динамічну композицію, використовуючи себе як об'єкт. Вітається спотворення форм обличчя (подовженні форми, дисбаланс пропорцій, незвичайна колірна гамма), незвичайні техніки, з'єднання різних матеріалів, фактур та інше. (Матеріали: акрил, гуаш, вугілля, сепія, пастель, змішані техніки). Після першого етапу роботи, зробити "подвійну експозицію". Накласти свою роботу на свою світлину, використовуючи напівпрозорість, застосовуючи виразні незвичні композиційні засоби, через мобільні додатки. Наприклад «Picsart».</p>	2
5.	<p>Напрацювання навичок режисера шоу побачити велике в малому. Принципи співвідношення малої та великої форм сценічного мистецтва. Методи складання великих форм (видовища, вистави, шоу, концерти) в цілісне та єдине художнє панно. Збереження єдиної стилістики, в рамках однієї естетики цілісного художньо-образного сценічного твору.</p> <p>Вправа «Абстрактне місто». Знайти архітектурну споруду будь-якої історичної епохи та художньо переосмислити та надати своїй ідеї змісту.</p> <p>Зробити декілька фото міста. Особливу увагу приділити:</p> <ul style="list-style-type: none"> - незвичним кутам зйомки; - компонованню архітектурних форм; - просторовим лініям; - грі світла та тіні; - взаємовідношенням площини, ліній, плям; - фрагмент через простір; - простір через фрагмент; - ритми елементів. <p>Обробити вибрані фото у редакторі «Picsart».</p>	2

	(спробувати посилити контрастність, прибрати колір, посилити колорит, застосувати фільтри (<i>зернистість чи частково блюр</i>), залежно від особливих потреб виразності кожного фото окремо.	
6.	1. Ознайомлення зі специфікою гармонії кольору, як основного елементу створення атмосфери в шоу. Оптичне змішування кольорів при створенні сценічного дизайну. 2. Скласти сет-дизайн для номера концертного шоу (за вибором здобувача освіти). Поєднати кольори та відтінки у сценічних костюмах, декораціях та реквізиту.	2
7.	1. Визначити вплив творчої діяльності режисера і графічного дизайнера в національно ідентифікованих проєктах. Універсальні прийоми формоутворення візуальних знакових систем у графічному дизайні Дизайн афіші та запрошення. Анімація, відео, інтерактивність у моушендизайні. 2. Ознайомитися з основними трендами графічного та моушен-дизайну в артпрактиці.	3
8.	Напрацювати, через креативне мислення художні прийоми: метафори, гіперболи, алегорії, антитези, оксимюрона, синекдохи для формування художньо-образного режисерського задуму.	3
9.	Підібрати картинки-візуалізації художньої естетики майбутнього концертного номера (за вибором здобувача освіти).	3
10.	1. Ознайомитися з особливостями роботи режисера з художником-постановником, художником по костюмам, декоратором, художником по світлу, режисером відеоконтенту, дизайнером афіш та поліграфічної продукції. 2. Презентувати власний художній задум дизайну майбутнього шоу чи артпроєкту (за вибором здобувача освіти).	8
11	Знайомство з інструкцією по техніці безпеки, модулювання кейсів по усунення наслідків надзвичайних ситуацій під час практичного створення стейдж-дизайну.	3
	Усього:	35

12. ПИТАННЯ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО ЕКЗАМЕНАЦІЙНОГО ТЕСТУВАННЯ

1. Акцент та рівновага в мистецтві дизайну.
2. Види дизайну в контексті створення шоу.
3. Поняття “образу” в мистецтві. Підходи до створення художнього образу шоу.
4. Масштаб та пропорції в мистецтві дизайну.
5. Візуальне сприйняття художньої єдності шоу.
6. Первісне мистецтво: загальна характеристика на прикладі мюзиклу “Король Лев».
7. Великі та малі форми в архітектурі, живопису.
8. Креативний дизайн костюма для шоупрограм. Робота режисера з дизайнером.
9. Основні види тропів. Образні режисерсько-дизайнерські рішення.
10. Мистецтво та артефакти Стародавнього Єгипту. Загальна характеристика створення мотивному номеру.
11. Основні види сучасного дизайну.

12. Мистецтво та артефакти Античної Греції. Загальна характеристика створення мотивному номеру.
13. Колір як елемент художньої форми.
14. Загальна періодизація та основні артефакти Романського та Готичного мистецтва.
15. Основні принципи дизайну: повторення, продовження, наближення, сітка.
16. Мистецтво та артефакти епохи Відродження. Загальна характеристика створення мотивному номеру.
17. Робота режисера з постановчою групою над створенням дизайну шоу.
18. Імпресіонізм - художній напрямок останньої третини ХІХ століття. Загальна характеристика створення мотивному номеру.
19. Відеографіка в дизайні шоу. Робота режисера з контент-мейкером, 3D дизайнером тощо.
20. Модерн як художній напрямок у мистецтві кінця ХІХ – поч. ХХ століття. Загальна характеристика створення мотивному номеру.
21. Концепція фірмового стилю. Принципи побудови та елементи фірмового образу та стилю для артиста в сольному концерті.
22. Основні принципи постмодернізму в дизайні шоу.
23. Емоційна дія кольору на глядача, кольорові гармонії.
24. Використання режисером нових технологій та матеріалів в створенні концепції дизайну шоу.
25. Функціональність краси та естетики в мистецтві дизайну.
26. Гармонія як універсальний системоутворювальний засіб у дизайні шоу.
27. Створення акценту в номері за допомогою контрасту.
28. Особливості дизайнерського мислення режисера шоу.
29. Робота режисера з художником-постановником над дизайном шоу.
30. Робота режисера над стейдждизайном.
31. Біодизайн у створенні шоупрограм.
32. Сценічно-просторові зміни кольору в шоу.

** Крім виконання тесту, який оцінює теоретичні навчальні здобутки передбачено захист-презентацію власного дизайн-просту*

13. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ДО КУРСУ

Обов'язкова

1. Бьорд М. 100 ідей, що змінили мистецтво / пер. з англ. Київ: ArtHuss, 2019. – 216 с.
2. Вовкун В.В. Мистецтво режисури масових видовищ: підручник. – Київ: НАКККіМ, 2020
3. Звinyaцьківська З. In progress. Fashion of Ukraine since 1991. – Київ: ArtHuss, 2019. – 336 с.
4. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Навчальний посібник / Йоганнес Іттен. Пер. з нім. С Святенко. – Київ: ArtHuss, 2022. 96 с.
5. Кідд Ч. Перше враження / Чіп Кідд, пер. з англ. М. Щербатюк. // Харків: Віват, 2017. — 144 с.
6. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: підручник. Київ: Кондор, 2006. – 492 с.

7. Лосева М. Теорія моди. Концепції та практики. – Київ: видавництво Талант, 2021. – 176 с.
8. Михайленко В.Є., Кашенко О.В. Основи біодизайну: Навч. посібник. – Київ: Каравела, 2018. – 224 с.
9. Юдова-Романова К.В. Образно-технологічні засоби презентації сценічних мистецтв: сторінки історії: монографія/ К.В.Юдова-Романова. Київ: Видавництво Ліра-К, 2020
10. David A. Lauer, Stephen Pentak. Design Basics, Eighth Edition. - Boston, 2012
11. Davis M., Hunt J. Visual Communication Design: An Introduction to Design Concepts in Everyday Experience. New York; London: Bloomsbury Visual Arts, 2017. – 208 p.
12. Derek McLane, Eila Mell, Ethan Hawke Designing Broadway: How Derek McLane and Other Acclaimed Set Designers Create the Visual World of Theatre, Running Press Adult 2022
13. Lester P. Visual Communication Images with Messages. 9th ed. Hoboken, NJ: Wiley, 2020. – 815 p.
14. Lewrick M., Link P., Leifer L. The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods. Hoboken, NJ: Wiley, 2020. – 320 p.
15. Page J.T., Duffy M. Visual Communication: Insights and Strategies. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2021. – 336 p.
16. Steven Louis Shelley A Practical Guide to Stage Lighting, 2nd Edition. - Focal press, 2009.
17. Stevens R. Powered by Design: An Introduction to Problem Solving with Graphic Design. San Rfael, CA : Rocky Nook, 2020. – 240 p.

Додаткова

18. Веселовська Г. І. Сучасне театральне мистецтво. Київ: НАККиМ, 2014. – 143с.
19. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: монографія. Харків: ХДАДМ; Колорит, 2005.–244 с.
20. Даниленко В. Я. Майбутнє європейського дизайну. Харків: Колорит, 2007. – 197 с.
21. Зайцев В. Режисура естради та масових видовищ: навч. посібник. Київ: Дакор, 2006.
22. Лінда, Світлана, Роксоляна Квасниця. "Забезпечення оптимальних умов видимості у дизайн-проекуванні презентаційних просторів для модних показів." (2018).
23. Мащенко І. Енциклопедія електронних мас-медіа: словник-глосарій термінів і виразів. Київ: КиМУ, 2007

Інформаційні ресурси Інтернет

1. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського <http://www.nbuv.gov.ua/>
2. Харківська державна наукова бібліотека імені В. Г. Короленка <https://korolenko.kharkov.com/>
3. Харківська спеціалізована музично-театральна бібліотека ім. К.С. Станіславського <http://mtlib.org.ua/>
4. Бібліотека Харківської державної академії культури <http://lib-hdak.in.ua/>
5. Музей театального, музичного та кіномистецтва України <http://tmf-museum.kiev.ua/>
Documentary TV series. Abstract. The Art of Design. 2017. Netflix. Season 1. Episode 3. Es Devlin: Stage Design <https://www.youtube.com/watch?v=jo4aAVjuh2o>