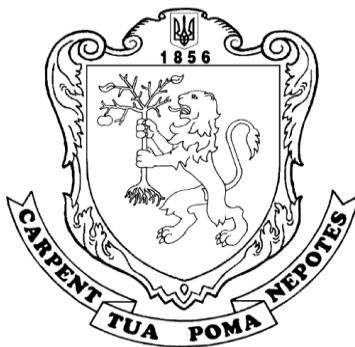


Міністерство освіти і науки України
Львівський національний університет природокористування
Факультет будівництва та архітектури
Кафедра архітектури



СИЛАБУС

НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ФЕНТЕЗІ ДИЗАЙН»

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 022 «Дизайн»
ОП «Дизайн середовища»

Розробник: Михайлечко Н.В., ст. викл.

Львів 2025

АНОТАЦІЯ КУРСУ

Програма вивчення навчальної дисципліни «Фентезі дизайн» складена для підготовки студентів РВО «Бакалавр» спеціальності 022 «Дизайн». Дисципліна є вибірковою.

Дисципліна "Фентезі-дизайн" є міждисциплінарним курсом, що поєднує основи дизайну, мистецтвознавства, сучасних технологій та креативного мислення. Вона спрямована на розвиток у студентів умінь створювати унікальні простори, які виходять за межі традиційного сприйняття, використовуючи сюрреалістичні елементи, інноваційні матеріали та цифрові інструменти.

Курс займає важливе місце у підготовці дизайнерів, архітекторів та художників, які прагнуть працювати у сферах інноваційного інтер'єрного дизайну, віртуальної реальності, ігрової індустрії та мистецтва.

Ця дисципліна сприяє формуванню нового покоління дизайнерів, здатних мислити нестандартно, експериментувати з матеріалами та технологіями, а також створювати простори, які захоплюють увагу та розширюють межі можливого.

1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни

Мета дисципліни: навчити студентів створювати фантазійні концепти, які інтегрують сюрреалістичні форми, новітні технології та культурні референси, розширюючи їхні професійні можливості у фізичному та віртуальному дизайні.

Завдання дисципліни:

1. Ознайомити студентів з історією та сучасними тенденціями фентезі-дизайну, зокрема у сферах інтер'єру, архітектури, моди та цифрових технологій.
2. Розвинути навички концептуального мислення та створення фантастичних ідей для дизайнерських проєктів.
3. Навчити працювати з різними формами, масштабами, матеріалами та кольорами для створення сюрреалістичних ефектів.
4. Надати практичні знання та навички роботи з інструментами цифрового моделювання (Blender, Unreal Engine тощо).
5. Формувати здатність інтегрувати фантазійні концепти у реальні простори та віртуальні середовища.
6. Підготувати студентів до самостійної роботи над творчими проєктами та до створення портфоліо з унікальними дизайнерськими рішеннями.

Очікувані результати: після завершення курсу студенти зможуть:

- Аналізувати та використовувати сучасні тренди фентезі-дизайну.
- Розробляти концептуальні дизайнерські рішення для фізичних та віртуальних просторів.
- Ефективно використовувати цифрові інструменти для створення 3D-візуалізацій та анімацій.
- Презентувати свої ідеї та працювати в команді над творчими проєктами.

Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути такі *програмні результати навчання:*

Знання та розуміння:

- Розуміти концепції фентезі-дизайну, його історичний розвиток і сучасні тенденції.
- Знати принципи використання сюрреалістичних форм, масштабів, текстур та кольорових рішень у дизайні.
- Розуміти особливості дизайну фізичних та віртуальних просторів (метавсесвітів, VR/AR).
- Аналізувати кейси успішних дизайнерських проєктів у сфері фентезі-дизайну.

Практичні навички:

- Розробляти концепції фантастичних просторів із використанням інноваційних підходів до форм, матеріалів і кольорів.

- Використовувати інструменти цифрового моделювання (Blender, Unreal Engine, Photoshop) для створення 3D-візуалізацій.
- Інтегрувати технології віртуальної реальності у дизайнерські проекти.
- Виконувати проекти, що поєднують естетику, функціональність і фантазійність.

Креативність та інновації:

- Генерувати унікальні дизайнерські ідеї на основі аналізу культурних, історичних та сучасних референсів.
- Експериментувати з масштабами, текстурями, матеріалами та світлом для створення сюрреалістичних ефектів.
- Розробляти інноваційні рішення для фізичних і віртуальних просторів.

Комунікація та презентація:

- Презентувати дизайнерські концепції у вигляді ескізів, 3D-моделей та інтерактивних презентацій.
- Аргументувати свої дизайнерські рішення з урахуванням естетичних і технологічних аспектів.
- Працювати у команді над реалізацією творчих проектів.

Підготовка до професійної діяльності:

- Створювати професійне портфоліо, що демонструє навички у фентезі-дизайні.
- Орієнтуватися у сучасних вимогах індустрії дизайну, зокрема в інтер'єрі, віртуальній реальності та ігровій графіці.
- Бути готовим впроваджувати інноваційні ідеї у реальні проекти.

Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути наступні *компетентності*:

Загальні компетентності (ЗК):

- Здатність до креативного мислення та генерування ідей.
- Навички самостійного навчання та використання сучасних інструментів для вирішення професійних завдань.
- Здатність працювати у команді, організувати взаємодію з іншими учасниками проекту.
- Розвинуті комунікативні навички для презентації та захисту своїх ідей.
- Відповідальність за результати своєї роботи та здатність адаптуватися до нових викликів.

Фахові компетентності (ФК):

- Здатність аналізувати та застосовувати сучасні тренди у сфері фентезі-дизайну.
- Уміння створювати дизайнерські рішення для фізичних та віртуальних просторів із використанням цифрових технологій.
- Здатність інтегрувати фантазійні елементи у функціональні та естетично привабливі проекти.
- Навички роботи з інноваційними матеріалами, текстурями та формами.
- Уміння створювати 3D-візуалізації, інтерактивні моделі та концептуальні ескізи.

ТРИВАЛІСТЬ КУРСУ

3 кредити (90 годин)

2. Інформаційний обсяг навчальної дисципліни (зміст)

Вступ до фентезі-дизайну: історія, сучасні тенденції та вплив метавсесвітів. Розгляд ключових етапів розвитку фентезі-дизайну. Аналіз сучасних трендів у фізичному та віртуальному дизайні. Сюрреалізм у дизайні: масштаб, форма та текстури. Особливості використання сюрреалістичних елементів у просторі. Вплив міфології, фантастики та культури на дизайн. Інноваційні матеріали у фентезі-дизайні: Використання нетрадиційних матеріалів: текстури, ефекти, інтерактивність. Кейси успішних проектів: Valenciana, X+LIVING. Цифрові

інструменти у фентезі-дизайні: Основи роботи з Blender, Unreal Engine та іншими програмами. Використання VR/AR у створенні фантастичних просторів. Колір, світло та атмосфера: Як створити магічну атмосферу за допомогою кольору та освітлення. Психологія кольору у фентезі-дизайні. Презентація фентезі-дизайну: від концепту до фінальної візуалізації. Етапи створення проєкту: від ідеї до реалізації. Як ефективно презентувати свої ідеї замовникам.

ОРГАНІЗАЦІЯ НАВЧАННЯ

Основними видами навчальних аудиторних занять, під час яких здобувачі вищої освіти отримують необхідні знання, є лекції, та практичні заняття, консультації.

При викладанні лекційного матеріалу передбачено поєднання таких форм і методів навчання, як лекції – бесіди і лекції-візуалізації. Лекція-бесіда забезпечує безпосередній контакт викладача з аудиторією і дозволяє привернути увагу здобувачів вищої освіти до найбільш важливих питань теми лекції, визначити у процесі діалогу особливості сприйняття навчального матеріалу здобувачами вищої освіти.

Лекція-візуалізація – візуальна форма подачі лекційного матеріалу з розгорнутим або коротким коментуванням візуальних матеріалів, що переглядають технічними засобами навчання або аудіо-відеотехніки. При проведенні практичних занять передбачено поєднання таких форм і методів навчання, як робота у малих групах або дискусія.

Здобувачі вищої освіти на практичних заняттях працюють з друкованим інформативним матеріалом або з матеріалом мережі Інтернет, виконують усні та письмові завдання (графічні роботи, контрольні питання або тести), виступають з доповідями і презентаціями, підготовленими як індивідуальні проєкти. Програмою передбачено такі проєкти для формування професійної компетентності: виступ за темою індивідуального науково-дослідного завдання (або з темою самостійного вивчення дисципліни) та виступ-інформування за темами практичних занять (у вигляді презентації або реферату).

Завдання для самостійного вивчення навчальної дисципліни «Фентезі дизайн»

№ з/п	Назва теми
Тема 1.	Аналіз кейсів фентезі-дизайну: порівняння підходів до створення фізичних та віртуальних просторів.
Тема 2.	Дослідження сюрреалістичних форм: референси з мистецтва, архітектури та природи.
Тема 3.	Використання інноваційних матеріалів у дизайні: дослідження сучасних технологій.
Тема 4.	Огляд програмного забезпечення для 3D-моделювання: переваги та недоліки.
Тема 5.	Розробка концептуальної ідеї фентезі-простору: підбір референсів, створення скетчів
Тема 6.	Дослідження кольорових схем та освітлення для створення фантастичної атмосфери.

План лекційних занять з дисципліни «Фентезі дизайн»

№ з/п	Назва теми
1	Тема 1. Вступ до фентезі-дизайну: історія, сучасні тенденції та вплив метавсесвітів. Розгляд ключових етапів розвитку фентезі-дизайну. Аналіз сучасних трендів у фізичному та віртуальному дизайні.

2	Тема 2. Сюрреалізм у дизайні: масштаб, форма та текстури. Особливості використання сюрреалістичних елементів у просторі. Вплив міфології, фантастики та культури на дизайн.
3	Тема 3. Інноваційні матеріали у фентезі-дизайні: використання нетрадиційних матеріалів: текстури, ефекти, інтерактивність. Кейси успішних проєктів: Balenciaga, X+LIVING.
4	Тема 4. Цифрові інструменти у фентезі-дизайні: основи роботи з Blender, Unreal Engine та іншими програмами. Використання VR/AR у створенні фантастичних просторів.
5	Тема 5. Колір, світло та атмосфера: як створити магічну атмосферу за допомогою кольору та освітлення. Психологія кольору у фентезі-дизайні.
6	Тема 6. Презентація фентезі-дизайну: від концепту до фінальної візуалізації. Етапи створення проєкту: від ідеї до реалізації. Як ефективно презентувати свої ідеї замовникам.

План практичних занять з дисципліни «Фентезі дизайн»

№ з/п	Назва теми
1	Графічна робота 1. Аналіз референсів фентезі-дизайну. Завдання: знайти 3 приклади успішних фентезі-проєктів, проаналізувати їхні елементи (форма, масштаб, текстури). Мета: розвинути здатність аналізувати та адаптувати ідеї.
2	Графічна робота 2. Створення ескізів фантастичних форм. Завдання: створити серію ескізів меблів або архітектурних об'єктів у сюрреалістичному стилі. Мета: навчитися експериментувати з формами та масштабами.
3	Графічна робота 3. Робота з матеріалами та текстурами. Завдання: створити концепт об'єкта з використанням нетрадиційних матеріалів (наприклад, хутро, скло, гель). Мета: розвинути уявлення про інноваційні матеріали.
4	Графічна робота 4. Моделювання фентезі-простору у 3D. Завдання: створити базову 3D-модель фантазійного простору у Blender або Unreal Engine. Мета: освоїти основи цифрового моделювання.
5	Графічна робота 5. Колір та освітлення у фентезі-дизайні. Завдання: створити кольорову схему та освітлення для фантазійного інтер'єру. Мета: навчитися працювати з атмосферою простору.
6	Графічна робота 6. Презентація фінального проєкту. Завдання: підготувати презентацію концептуального фентезі-простору (скетчі, 3D-моделі, текстури). Мета: навчитися презентувати свої ідеї та аргументувати дизайнерські рішення.

МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА ОЦІНЮВАННЯ

1. Усне опитування (індивідуальне детальний аналіз відповідей студентів)
 2. Письмова аудиторна та поза аудиторна перевірка (виконання рисунків тощо)
 3. Практична перевірка (виконання практичної роботи, рішення професійних завдань і т. д.)
 4. Стандартизований контроль (тести).
- Види контролю: Поточний контроль, проміжна та семестрова атестація

РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ

Поточне тестування та самостійна робота Залік						Сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	100
16	16	18	16	16	18	

Відпрацювання пропущених занять студентами здійснюється згідно «Положення про порядок відпрацювання студентами Львівського національного університету природокористування пропущених лекційних, практичних, лабораторних та семінарських занять». Студент представляє конспект а з пропущеної теми лекційного курсу та опрацьований практичний матеріал (захист роботи або контрольна чи тестові завдання) з відповідної тематики. Самостійне вивчення навчальної дисципліни за вищевказаними темами передбачає також підготовку рефератів, доповідей, презентацій (максимальна кількість балів - 5 за одну тему, але не більше 10 б. за весь курс дисципліни).

Форма підсумкового контролю успішності навчання: екзамен, курсова проект (робота).

КРИТЕРІЇ ПОТОЧНОГО ОЦІНЮВАННЯ

Поточне оцінювання здійснюється за кожним завданням в межах розділів. Оцінюються і завдання, виконані в аудиторії, і завдання, виконані під час самостійної роботи. Протягом вивчення дисципліни здійснюється самоконтроль. Загальні критерії оцінок: “відмінно” – здобувач вищої освіти виявив всебічні, систематичні та глибокі знання навчального матеріалу дисципліни, передбаченого програмою; опрацював основну та додаткову літературу, рекомендовану програмою; проявив творчі здібності у розумінні, логічному, стислому та ясному трактуванні навчального матеріалу; засвоїв взаємозв’язок основних понять дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності. “добре” – здобувач вищої освіти виявив систематичні та глибокі знання вище середнього рівня навчального матеріалу дисципліни; продемонстрував уміння легко виконувати завдання, передбачені програмою; опрацював літературу, рекомендовану програмою; засвоїв взаємозв’язок основних понять дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності. “задовільно” – здобувач вищої освіти виявив знання навчального матеріалу дисципліни в обсязі, необхідному для подальшого навчання та майбутньої професійної діяльності; виконав завдання, передбачені програмою; ознайомився з основною літературою, що зазначена у програмі; припустив значну кількість помилок або недоліків у відповідях на запитання співбесіди, тестування, при виконанні завдань тощо, які може усунути самостійно. “незадовільно” – здобувач вищої освіти не має знань зі значної частини навчального матеріалу; припускає принципові помилки при виконанні більшості передбачених програмою завдань.

Питання з дисципліни «Фентезі дизайн», які виносять на екзамен:

1. Що таке фентезі-дизайн і які його основні характеристики?
2. Які історичні етапи розвитку фентезі-дизайну ви можете виділити?
3. Як сюрреалізм вплинув на становлення фентезі-дизайну?
4. Які ключові тенденції сучасного фентезі-дизайну ви знаєте?
5. Як метавсесвіти змінили підхід до дизайну фантазійних просторів?
6. Які галузі дизайну найбільше використовують фентезі-елементи?
7. У чому полягає відмінність між фізичним та віртуальним фентезі-дизайном?
8. Які культурні та міфологічні референси найчастіше використовуються у фентезі-дизайні?
9. Чому фентезі-дизайн важливий для розвитку творчого мислення?

10. Як впливають сучасні технології на створення фантазійних просторів?
11. Що таке сюрреалізм, і як його принципи застосовуються у дизайні?
12. Як масштаб впливає на сприйняття об'єктів у фентезі-дизайні?
13. Чому контрастні форми важливі для створення фантазійних просторів?
14. Як текстури використовуються для підсилення сюрреалістичних ефектів?
15. Які приклади сюрреалістичних елементів можна знайти в архітектурі?
16. Як природа може надихати на створення сюрреалістичних форм?
17. Які техніки використовуються для створення незвичних форм у дизайні?
18. Як зміна масштабу об'єктів може впливати на емоційний стан глядача?
19. Чим відрізняється сюрреалізм у фізичному дизайні від віртуального?
20. Які художники чи дизайнери найбільше вплинули на розвиток сюрреалізму?
21. Які матеріали можна вважати інноваційними у фентезі-дизайні?
22. Як технології впливають на створення нових текстур і матеріалів?
23. Які особливості використання прозорих матеріалів у фантазійних просторах?
24. Як інтерактивні матеріали можуть змінити підхід до дизайну?
25. Які приклади нетрадиційних матеріалів використовуються у фентезі-дизайні?
26. Як поєднувати різні матеріали для створення сюрреалістичних ефектів?
27. Чому важливо враховувати текстуру матеріалів при створенні фантазійних об'єктів?
28. Як впливають екологічні тренди на вибір матеріалів у дизайні?
29. Які матеріали найкраще підходять для створення футуристичних інтер'єрів?
30. Як кейси Balenciaga чи X+LIVING демонструють використання інноваційних матеріалів?
31. Які основні цифрові інструменти використовуються у фентезі-дизайні?
32. Як Blender допомагає створювати фантазійні 3D-моделі?
33. У чому переваги Unreal Engine для розробки віртуальних просторів?
34. Як AR та VR змінюють підхід до дизайну?
35. Чим відрізняється 3D-дизайн для фізичних просторів від віртуальних?
36. Як технології дозволяють інтегрувати сюрреалістичні елементи у реальність?
37. Які інструменти використовуються для створення інтерактивних елементів у дизайні?
38. Як штучний інтелект може допомогти у створенні фантазійних просторів?
39. Які особливості роботи з текстурами у цифровому дизайні?
40. Чому важливо розуміти основи програмування для роботи у фентезі-дизайні?
41. Як колір впливає на емоційне сприйняття фантазійних просторів?
42. Які кольорові схеми найчастіше використовуються у фентезі-дизайні?
43. Як світло створює атмосферу у фантазійному просторі?
44. У чому полягає значення контрасту у створенні візуального ефекту?
45. Як використовувати прозорість і відблиски для підсилення атмосфери?
46. Чому важливо враховувати джерела світла при розробці дизайну?
47. Як кольори можуть підсилювати сюрреалістичні ефекти?
48. Які інструменти допомагають моделювати освітлення у 3D-дизайні?
49. Як поєднувати холодні та теплі кольори для створення гармонії?
50. Які психологічні аспекти враховуються при виборі кольорової гами?
51. Які етапи включає розробка концептуального дизайну?
52. Як правильно підбирати референси для проекту?
53. Що таке скетч і як він допомагає на початкових етапах роботи?
54. Які формати презентації використовуються для демонстрації фентезі-дизайну?
55. Як створювати 3D-візуалізації, що передають ідею проекту?
56. Чому важливо враховувати цільову аудиторію при презентації?
57. Як підготувати інтерактивну презентацію у віртуальному середовищі?
58. Які помилки найчастіше допускають при презентації дизайнерських проєктів?
59. Як ефективно аргументувати свої дизайнерські рішення?
60. Чому портфоліо є важливим інструментом для професійного дизайнера?

Рекомендована література

Базова

1. Беляєва, О. В. "Сучасний дизайн: основи, принципи, тенденції". Київ: Либідь, 2018.
2. Вітрук, А. П. "Дизайн інтер'єру: від ідеї до реалізації". Харків: Фоліо, 2020.
3. Гонсалес, Л. "Цифровий дизайн: технології та практика". Київ: Видавництво "Основа", 2019.
4. Ковальчук, М. С. "Колористика у дизайні: практичний посібник". Львів: Світ, 2017.
5. Попов, І. В. "Сюрреалізм у мистецтві та дизайні: основи творчого підходу". Одеса: Астропринт, 2021.

Допоміжна

1. Гьорінг, Е. "Матеріали в дизайні: традиції та інновації". Львів: Каменяр, 2018.
2. ДБН В.2.2-15:2019. "Житлові будинки. Основні положення" – Національний стандарт України.
3. ДБН Б.2.2-12:2018. "Планування і забудова територій" – Державні будівельні норми України
4. Крейг, А. "Технології VR/AR у дизайні: новий підхід". Харків: Ранок, 2021.
5. Мартінес, Х. "Дизайн майбутнього: поєднання фантазії та функціональності". Київ: Артбук, 2022.
6. Річардсон, Д. "3D-дизайн: основи моделювання". Харків: Прапор, 2019.

Інформаційні ресурси

1. Бібліотечно-інформаційні ресурси – [книжковий фонд](#), періодика та фонди на [електронних носіях](#) бібліотеки ЛНУП, державних органів науково-технічної інформації, наукових, науково-технічних бібліотек та інших наукових бібліотек України.
2. Design section. Was That a Dream? Central Intelligence Agency. Project ARTICHOKE. Publication. 2018. Електронний ресурс, режим доступу: <https://www.lumiere-festival.com/programme-item/was-that-a-dream/> (дата звернення: 11.09.2022).
3. Вебсайт Blender: <https://www.blender.org>
4. Вебсайт Unreal Engine: <https://www.unrealengine.com>
5. Онлайн-ресурс "Metaverse Standards Forum": <https://metaverse-standards.org>
6. Вебсайт архітектурної студії X+LIVING: <http://www.xliving.design>
7. Інтерактивна платформа для дизайнерів Behance: <https://www.behance.net>
8. Вебсайт, присвячений фентезі-дизайну: <https://fantasydesign.com>
9. Освітній ресурс для дизайнерів Skillshare: <https://www.skillshare.com>
10. Вебсайт із трендами у дизайні ArchDaily: <https://www.archdaily.com>