

## Тема: Дизайн і його тенденції. Цифрове мистецтво

Елемент	Зміст з урахуванням УДН та джерел	Цитати-підтримка
Клас	11 (Рівень стандарту / Профільний рівень)	
Мета уроку	Сприяти засвоєнню очікуваних результатів навчання учнями з різними потребами та стилями навчання.	
Очікувані результати (Гнучкі цілі – УДН, Принцип Залучення)	<b>Учні знатимуть:</b> визначення дизайну та цифрового мистецтва; ключові тренди веб-дизайну; принципи, на яких ґрунтується дизайн (ергономіка, композиція, колористика). <b>Учні вмітимуть:</b> аналізувати дизайн веб-сторінок з точки зору сучасних тенденцій; застосовувати інструменти (зокрема, з використанням ШІ) для створення елементів цифрового мистецтва або дизайну.	
Основні поняття	Дизайн, Цифрове мистецтво, Веб-дизайн, Тренд, Ергономіка, Колористика, Композиція, Мультимедіа, Генеративний дизайн, Адаптивний дизайн, 3D-графіка.	

### I. Організаційний етап та актуалізація опорних знань

#### УДН (Багато варіантів представлення інформації та залучення).

##### 1. Пригадайте:

- Що таке дизайн? Які види дизайну вам відомі (наприклад, промисловий, графічний, дизайн інтер'єру)?
- Які основні елементи потрібно враховувати при створенні дизайну (наприклад, композиція, колір, шрифт)?
- Дайте означення мультимедіа. Що належить до об'єктів мультимедіа?.
- Назвіть відомі вам види комп'ютерної графіки (растрова, векторна, 3D).

##### 2. Діяльність (Вибір способу залучення):

Обговоріть у парах, яким чином інформаційні технології (ІТ) впливають на сучасні професії, зокрема на професію дизайнера.

### II. Вивчення нового матеріалу (Вивчаємо)

УДН (Багато варіантів представлення інформації та змісту уроку. (Використовуйте презентацію з візуальним супроводом, текстові матеріали, відеопояснення)).

#### 1. Поняття дизайну та його складові

**Дизайн** — це процес художнього й технічного проєктування виробів або їхніх комплексів. Це творча діяльність із проєктування естетичних властивостей предметів і середовища, в якому живе людина.

Основні складові дизайну:

- **Ергономіка**- наука, яка вивчає особливості діяльності людини з метою забезпечення її ефективності, безпеки та комфорту. Ергономічний сайт має бути добре пристосований для зручної та безпечної роботи користувача.
- **Композиція**- наука про узгодження складових об'єкта для надання йому зовнішньої привабливості та функціональності. Визначає узгодженість розмірів об'єктів і їх розташування.
- **Колористика**- наука про колір, його властивості, особливості сприйняття кольорів. Рекомендується використовувати **контрастні кольори** для тексту та тла.

## 2. Тенденції Веб-дизайну

**Тренд** — можливий вектор розвитку подій стосовно якогось проміжку часу. Успіх сайту значною мірою залежить від якості дизайну, тому важливо стежити за трендами.

Ключові тренди веб-дизайну:

1. Має вирішальне значення; якщо сайт не завантажується за три секунди, відвідувач може не чекати.
2. Більшість користувачів Інтернету використовують мобільні пристрої. **Адаптивний дизайн** забезпечує, що сторінка коректно відображається як на великих, так і на маленьких екранах.
3. Сприймається як частина дизайну і є наочним способом подання великих обсягів інформації.
4. Набувають популярності незвичайні шрифти, зокрема шрифти із зарубками (serif).
5. Повноекранні відео є інформативними та зручними і виходять на лідируючі позиції.
6. **Синемаграфіка**-статичні картинки з одним анімованим елементом, що є привабливим з погляду маркетологів.
7. **3D-графіка**-актуальний тренд, що є природною еволюцією плоского дизайну; забезпечує візуально цікаві та складні інтерфейси.
8. Поширення ШІ, насамперед **чат-ботів**, які надають потрібну інформацію.

## 3. Цифрове мистецтво (Креативне програмування)

**Цифрове мистецтво** — це напрям у медіамистецтві, твори якого створюються і представляються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних або медіа технологій, а результатом є художні твори в цифровій формі. Воно існує одночасно в області мистецтва і в області технології.

- **Класифікація творів цифрового мистецтва за інтерактивністю:**
  - ✓ **Інтерактивні твори**-веб-ресурси, мультимедійні підручники, комп'ютерні ігри.
  - ✓ **Не інтерактивні твори**-рекламні та соціальні ролики, анімаційні проєкції.

- **Генеративне мистецтво/дизайн**, ще називають алгоритмічним чи параметричним. Суть полягає в тому, що комп'ютер без втручання людини проєктує об'єкти за заданими параметрами. Генеративний ШІ — технологія, що дозволяє створювати новий контент (тексти, зображення, музику, відео) на основі навчальних даних.

### III. Практична діяльність та застосування (Діємо)

**УДН: Багато варіантів активності, залучення та вираження.** Надайте учням можливість обрати завдання, середовище розробки та формат вираження.

#### Завдання на вибір (Працюємо самостійно)

#### Гнучкі варіанти залучення (Вибір завдання, формату, складності):

Варіант завдання	Опис та необхідні інструменти
<b>Варіант А: Аналіз трендів Веб-дизайну (Дослідницький)</b>	Розгляньте сайт навчального закладу, у якому б ви хотіли здобувати професію. Знайдіть три об'єкти, які потребують покращення, і поясніть свої міркування з точки зору вимог до дизайну (ергономіка, композиція, колористика). <i>Або:</i> Проведіть дослідження трендів веб-дизайну поточного року та трирічної давності. Збережіть опис трендів і результати порівняння у текстовому документі.
<b>Варіант Б: Створення дизайн-макета (Проктувальний)</b>	Об'єднайтесь у пари та розробіть у графічному редакторі (наприклад, Gimp або Figma) <b>дизайн-макет</b> головної сторінки сайту вашого закладу освіти – для відтворення на екрані <b>смартфона</b> та на екрані <b>ноутбука</b> (адаптивний дизайн).
<b>Варіант В: Цифрове мистецтво з ШІ (Креативний)</b>	Створіть власне зображення або колаж на тему "Цифровий світ майбутнього" за допомогою <b>генеративної моделі</b> (наприклад, Copilot Дизайнер, Microsoft Designer). Або створіть GIF-анімацію, яка ілюструє одну з тенденцій дизайну.
<b>Варіант Г: Візуалізація даних (Інфографіка)</b>	Створіть <b>інфографіку</b> з вибраної теми, пов'язаної з трендами дизайну чи цифровим мистецтвом, використовуючи онлайн-сервіси (наприклад, Draw.io, Easel.ly, Infogram, Piktochart).

### IV. Підсумковий етап та оцінювання (Обговорюємо / Рефлексія)

**УДН: Багато варіантів вираження розуміння (доказів навчання).**

#### 1. Обговорення (Гнучкі методи викладання):

- ✓ Яким чином адаптивний дизайн сприяє реалізації права на освіту та створює гнучке освітнє середовище?
- ✓ У чому полягає відмінність між візуалізацією даних та інфографікою?
- ✓ Поясніть, у чому схожість і відмінність вимог до оформлення веб-сторінок і слайдів комп'ютерних презентацій?

- ✓ Обговоріть, чи всі тренди веб-дизайну мають бути враховані на кожній веб-сторінці.

2. **Рефлексія та зворотний зв'язок (Гнучкі методи збору доказів навчання):**

- Текстове повідомлення на онлайн-дошці або в Google Classroom.
- Усна відповідь/Презентація (захист обраного варіанту).
- Google Форма/Документ із самооцінюванням та описом отриманих знань [флеш-картки](#)

3. **Домашнє завдання (Завдання для самостійного виконання):**

- ✓ **Обов'язкове** (підготуйте повідомлення/презентацію про **Генеративний дизайн** у різних сферах (наприклад, Pleasant Places, роботи Марка Форнса)).
- ✓ **На вибір** (створіть модель персональних даних, які описують фахівця, наприклад, **ІТ-дизайнера** або **веб-дизайнера**).