

Підрозділ 2.5. «Розробка дизайну електронного та друкованого складників комплексного курсового проєкту»

План комплексного курсового проєкту передбачає виконання студентами двох завдань з навчальної дисципліни «Основи композиції та дизайну»:

1) розробка **дизайну програмної оболонки комплексного курсового проєкту відповідно до обраного стильового напрямку (30 балів);**

2) розробка дизайну друкованого складника комплексного курсового проєкту відповідно до вимог, поставлених викладачем дисципліни «Основи композиції та дизайну» (зміст цього завдання оновлюється щорічно). У 2025 р. передбачене таке завдання з дизайну друкованого складника проєкту: **удосконалення дизайну постера з авторською ілюстрацією на задану тему "Свята в Україні" шляхом створення доповненої реальності до ілюстрації (70 балів).** Доповнену реальність до ілюстрації планується створювати у додатку EyeJack. Але можна обрати інший AR-додаток за узгодженням з викладачем.

Результати виконання зазначених завдань мають бути викладені у параграфах 2.5.1 та 2.5.2.

Параграф 2.5.1 «**Дизайн програмної оболонки комплексного курсового проєкту**» присвячений описанню дизайнерського рішення щодо оформлення програмної оболонки, яка створюється засобами C# та призначена для демонстрації результатів курсового проєкту.

Під час розробки дизайну програмної оболонки необхідно враховувати такі основні вимоги:

- 1) відповідність певному стильовому напрямку;
- 2) відповідність вимогам юзабіліті.

Для виконання першої з цих вимог автор проєкту повинен вибрати та реалізувати в дизайні оболонки один з існуючих стильових напрямів графічного дизайну. Приклади стильових напрямів наведені у табл. 1.

Для виконання другої з наведених вимог автор проєкту повинен урахувати під час створення оболонки правила дизайну користувацького інтерфейсу, деякі з яких наведені у табл. 2.

 **У пояснювальній записці у параграфі 2.5.1 необхідно подати таку інформацію:**

- 1) стисло описати ознаки обраного стильового напрямку;
- 2) навести скріншоти екранних форм програмної оболонки.

 **У ПНС потрібно завантажити:** скріни екранних форм програмної оболонки (jpg).

Таблиця 1

Ознаки деяких з сучасних стильових напрямів графічного дизайну

<i>Стильові напрями</i>	<i>Типові зображення і елементи оформлення</i>
Індустріальний техно-стиль	індустріальні ілюстрації, зображення техніки; «металеві» елементи, заклепки; імітація креслярських елементів, пунктири, штрихування, стрілки, шкалки; гострі кути, кутасті форми; рубані «технічні» шрифти; сіро-синя, сталева, темно-синя кольорова гама
Хай-тек	ілюстрації на тему високих технологій (комп'ютерна техніка, електроніка); крапки та лінії, що «світяться»; «металеві» елементи; імітація креслярських елементів, пунктири, штрихування, стрілки, шкалки; гострі кути, кутасті форми

Кіберпанк	елементи комп'ютера (плати, клавіатура); зображення людино-машинних гібридів, електронних імплантатів; металеві, технічні конструкції; гострі, колючі 3D-форми; дрібний нечитабельний текст (як оформлення)
Треш	паперове сміття, елементи паперової фактури, безладно накидані розірвані папірці, обривки етикеток й т. п.; малюнки «зі сміттового кошика школяра»; бруднуватий фон; плакатні, газетні шрифти (як обривки плакатів)
Поп-арт	яскраві, «крикливі» колажі (виконані у «рекламній» стилістиці) із зображеннями людей і побутових предметів (черевики, шини, консервні банки й т. п.)
Нова хвиля	декоративні візерунки з квітів, метеликів, райдужних смуг, променів і концентричних окружностей («бубликів»); силуети людей і предметів; яскраві кольори в сполученні із сірим і чорним
Нова готика	готичні орнаменти; готичний шрифт; зображення магічних середньовічних істот і предметів
Пікселарт	багато дуже дрібних елементів, ретельно вимальованих по пікселю; дрібні чоловічки та цілі міста з дрібних деталей, начебто з конструктора
Конструктивізм	абстрактний геометризм, схематизм; контрастна кольорова гама з обмеженим числом кольорів (наприклад, червоний, сірий і синій); рубані шрифти
Графіті	скривлений «заплутаний» шрифт, об'ємні букви, букви з відблисками, градієнтом, тінню та іншими ефектами; гра із простором
Український етностиль	український національний орнамент

Таблиця 2

Вимоги до дизайну екранних форм

Групи вимог	Зміст вимог
Загальні вимоги до оформлення екранних форм	- композиція елементів на кожній екранній формі має бути збалансована; - використані кольорні й графічні рішення не повинні ускладнювати читання текстової інформації;

	• на екрані слід залишати вільну "невикористану" поверхню; • набір гарнітур має бути обмежений шрифтами, які забезпечують легке сприйняття при читанні з екрану. • дизайн елементів керування повинен відповідати стандартам та вимогам афродансу
Вимоги до назви (тексту) елементів керування	• назви елементів мають бути короткими, але зрозумілими; • назва елемента повинна відображати його функцію; • для назви елемента, який запускає дію, доцільно використовувати дієслово у формі інфінітива; • якщо елемент меню служить для запуску вікна із продовженням діалогу, то наприкінці його назви необхідно ставити три крапки
Вимоги до розташування елементів керування	• елементи керування слід групувати; • групи необхідно розділяти смужками або «візуальними паузами»; • елементи, які використовуються часто, доцільно розташовувати на лівому боці екрану, а ті, що використовуються рідко, – на його правому боці; • термінаційні кнопки (тобто командні кнопки, які управляють вікном, наприклад «Закрити») мають бути розташовані знизу екрану, або на його правому боці
Вимоги до оформлення чекбоксів і радіокнопок:	• не слід порушувати існуючу традицію: чекбокси є квадратними, а радіокнопки – круглими; • радіокнопки завжди мають бути оформлені рамкою групування, а для чекбоксів це необов'язково; • у групі радіокнопок як мінімум одна з них має бути вибрана за замовчуванням; • і чекбокси, і радіокнопки бажано розставляти по вертикалі, оскільки це значно прискорює пошук потрібного елемента; • кожний підпис чекбокса або радіокнопки має однозначно показувати ефекти від вибору відповідного елемента; • оскільки радіокнопки й чекбокси не викликають негайних дій, формулювати підписи до них краще у формі іменників, хоча можливо використання дієслів; • усі підписи мають бути позитивними (не містити заперечення «не»); • підписи до кнопок, які розташовані паралельно, краще ро-

	бити приблизно однакової довжини; • не слід повторювати в підписах одній й ті самі слова (наприклад, «Показувати пробіли» і «Показувати табуляції») – краще перенести слово, що повторюється, до рамки групування; • підписи до чекбоксів і радіокнопок мають бути інтерактивними (це забезпечує швидкість і точність роботи користувача); • при необхідності заблокувати елемент чекбокса або радіокнопки потрібно візуально послабляти не тільки індикатор кнопки (квадрат або коло), але й підпис до нього
--	--

У параграфі 2.5.2. «**Дизайн друкованого складника комплексного курсового проєкту**» мають бути викладені результати створення друкованого видання.

У 2025 р. передбачене таке завдання з дизайну друкованого складника комплексного курсового проєкту: удосконалення дизайну постера з авторською ілюстрацією на тему "Свята в Україні" (створеного на заняттях з дисципліни ОКД у межах лабораторної роботи № 1 та/або № 4) шляхом додавання доповненої реальності до ілюстрації.

Доповнену реальність до ілюстрації потрібно створити у додатку EyeJack. Але можна обрати інший AR-додаток за узгодженням з викладачем.

Поліграфічні вимоги до постера: формат – А2; роздільна здатність – 300 dpi; шрифт основного тексту $\approx$ 24-26 пт. Так як постери будуть використовуватися і у друкованому, і у електронному вигляді, потрібно зробити 2 варіанти постера – у RGB і CMYK.

Вимоги до ілюстрації, які забезпечать її розпізнавання AR-додатком:

- високий контраст;
- багато деталей;
- асиметричність;
- відсутність повторюваних візерунків.

Рекомендації щодо підготовки цільового зображення та його анімації для AR-проєкту тут: <https://eyejackapp.com/pages/hot-tips#Animation>

Етапи виконання завдання з додавання доповненої реальності до постера за допомогою додатку EyeJack:

I. Створення анімації авторської ілюстрації.

Анімацію авторської ілюстрації можна створити за допомогою Photoshop, Animate або іншого редактора. Анімація може бути у форматах mp4, gif або у вигляді набору файлів png (RGB).

II. Створення AR-проєкту за допомогою додатку EyeJack.

Етапи створення AR-проєкту:

1. Завантажити на десктоп додаток EyeJack:

<https://creator.eyejackapp.com/>

Під час реєстрації обрати безкоштовний тариф.

2. На телефон встановити додаток EyeJack для смартфонів (AR-плеєр).

3. Відкрити десктопний додаток. Вибрати пункт "Create a new artwork" (рис. 1).

4. Завантажити (перетягнути) у додаток авторську ілюстрацію у форматі jpg або png (рис. 2). Натиснути "Next".

5. Завантажити (перетягнути) у додаток створену анімацію у форматі mp4, gif або як набір файлів png (рис. 3).

6. Завантажити аудіо-файл (рис. 4) – не обов'язково. Натиснути "Create".

7. Перевірити роботу AR-проєкту (рис. 5). Натиснути "Done".

8. Скопіювати посилання на AR-контент (рис. 6, кнопка Share).

Усі елементи проєкту можна буде змінити.

Відеоролик про роботу з EyeJack тут:
<https://www.youtube.com/watch?v=p1TUGSEI0zo&t=2s>

Приклад постера з посиланням на AR-контент та інструкцію для користувачів наведено у додатку.

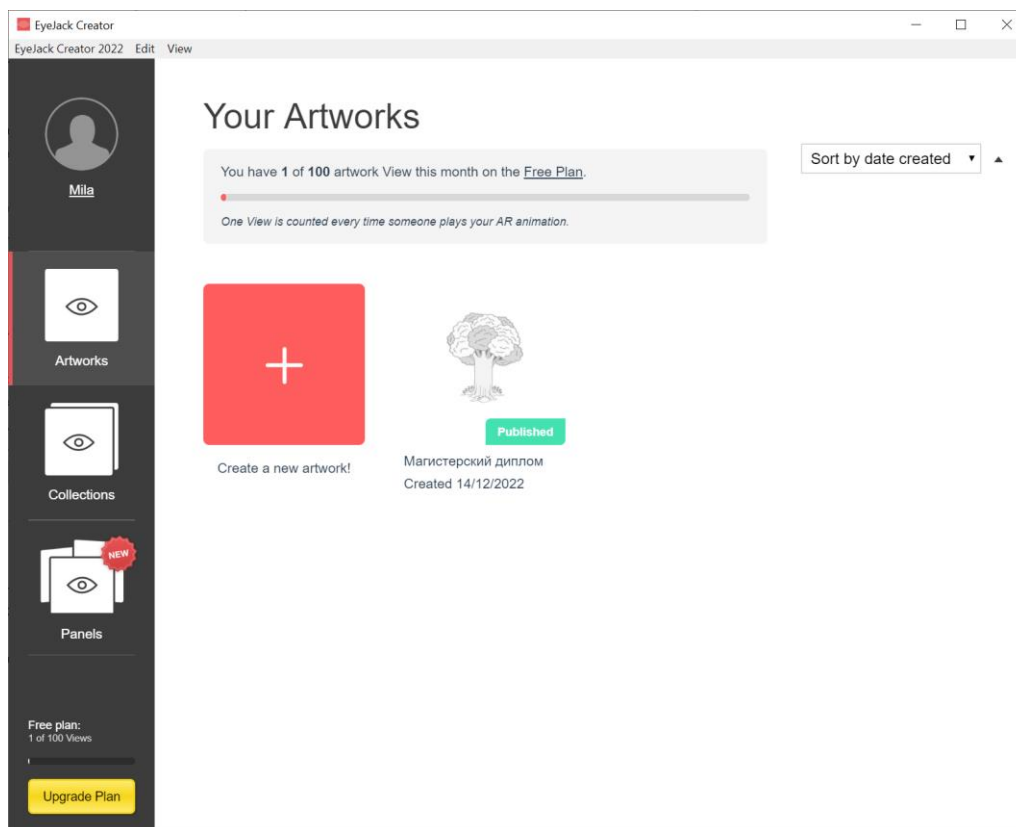


Рис. 1

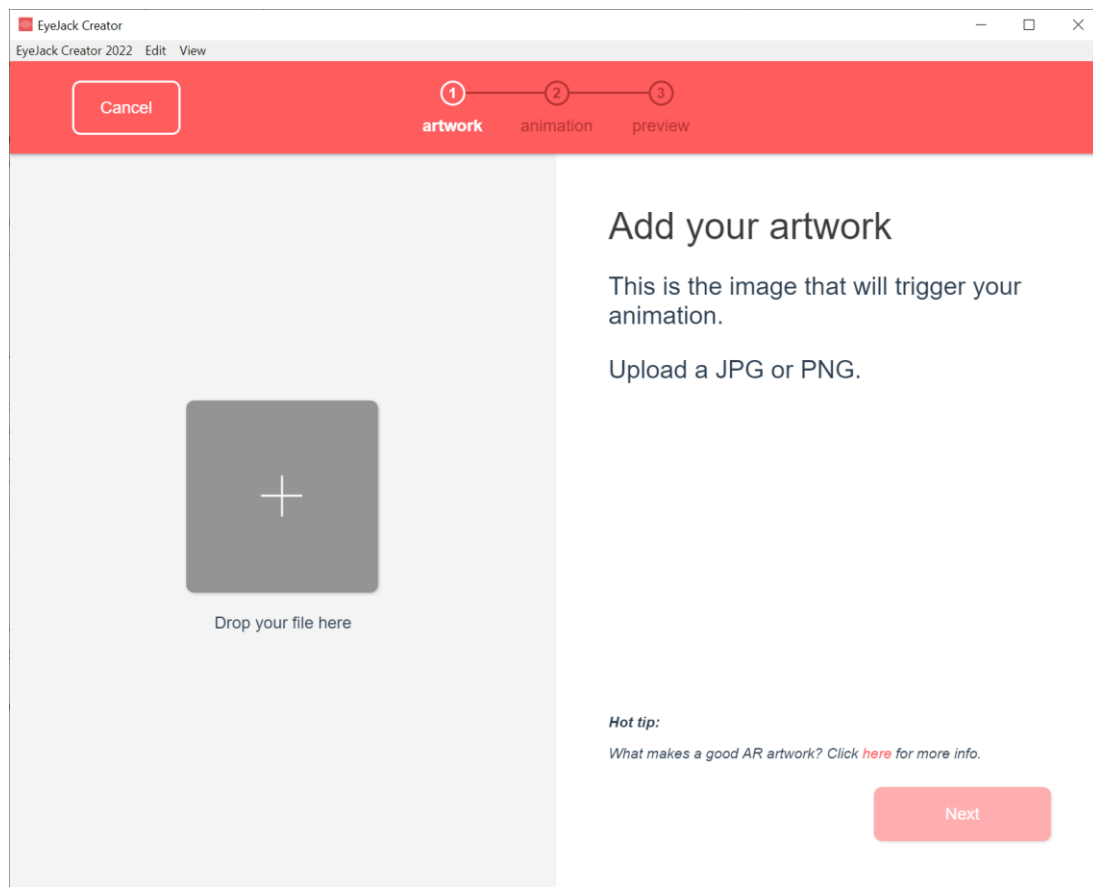


Рис. 2

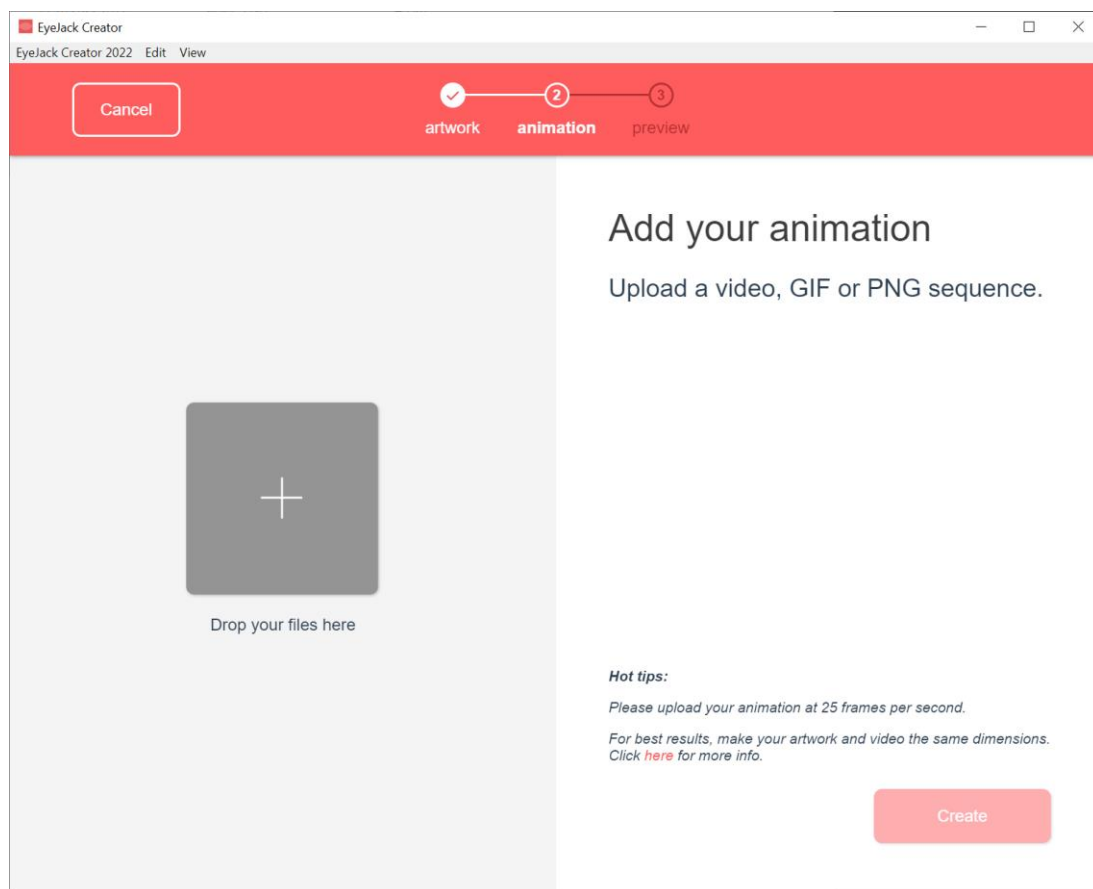


Рис. 3

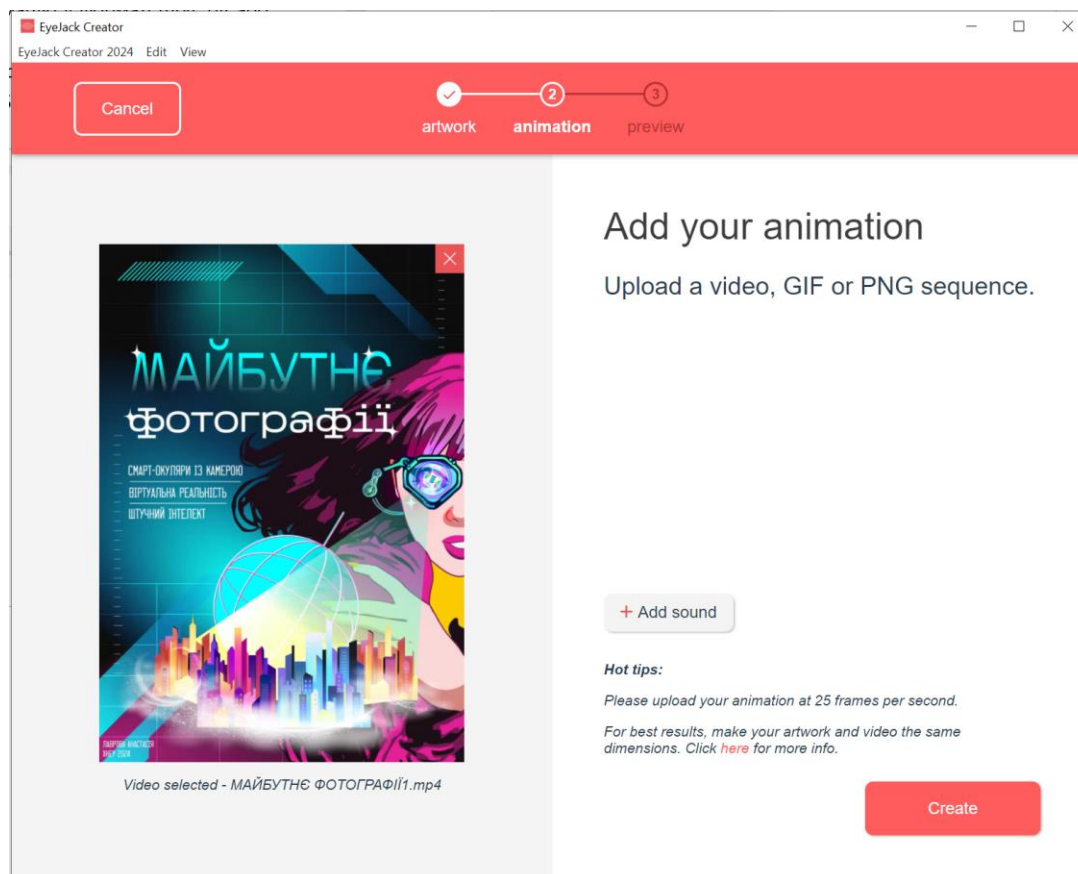


Рис. 4

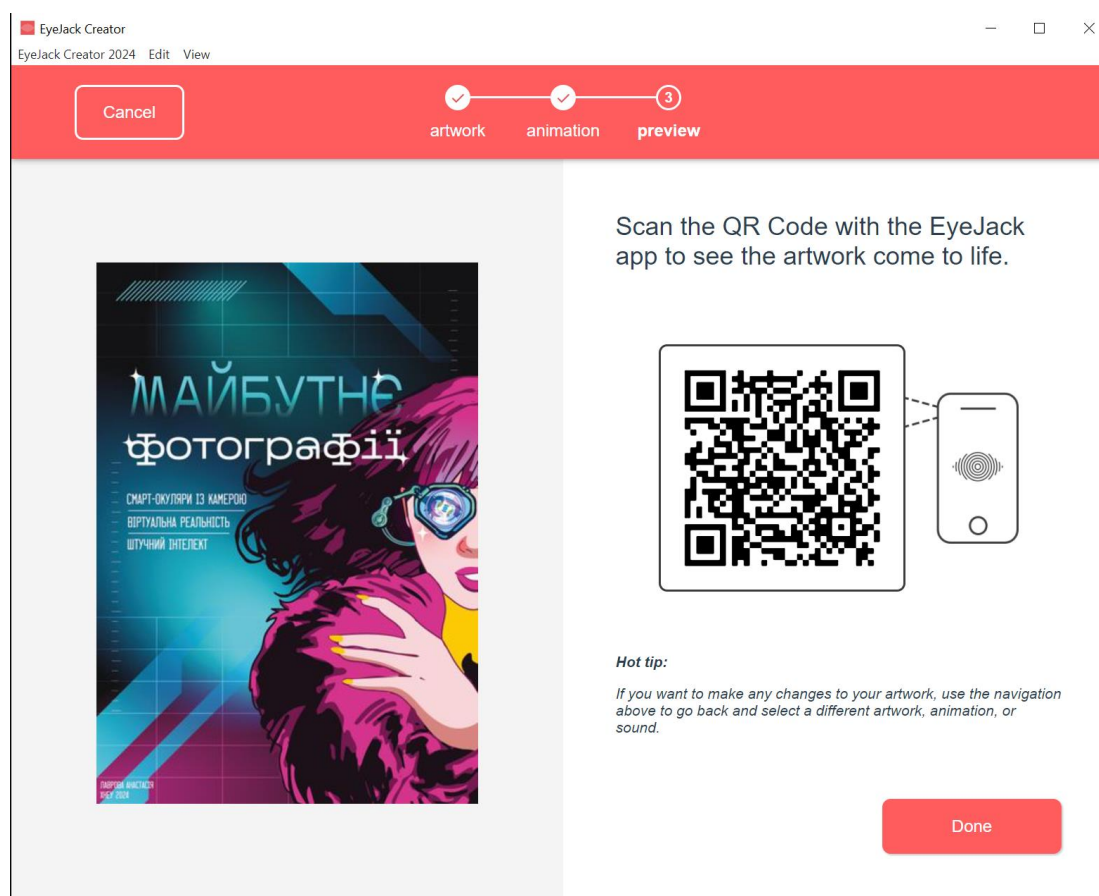


Рис. 5

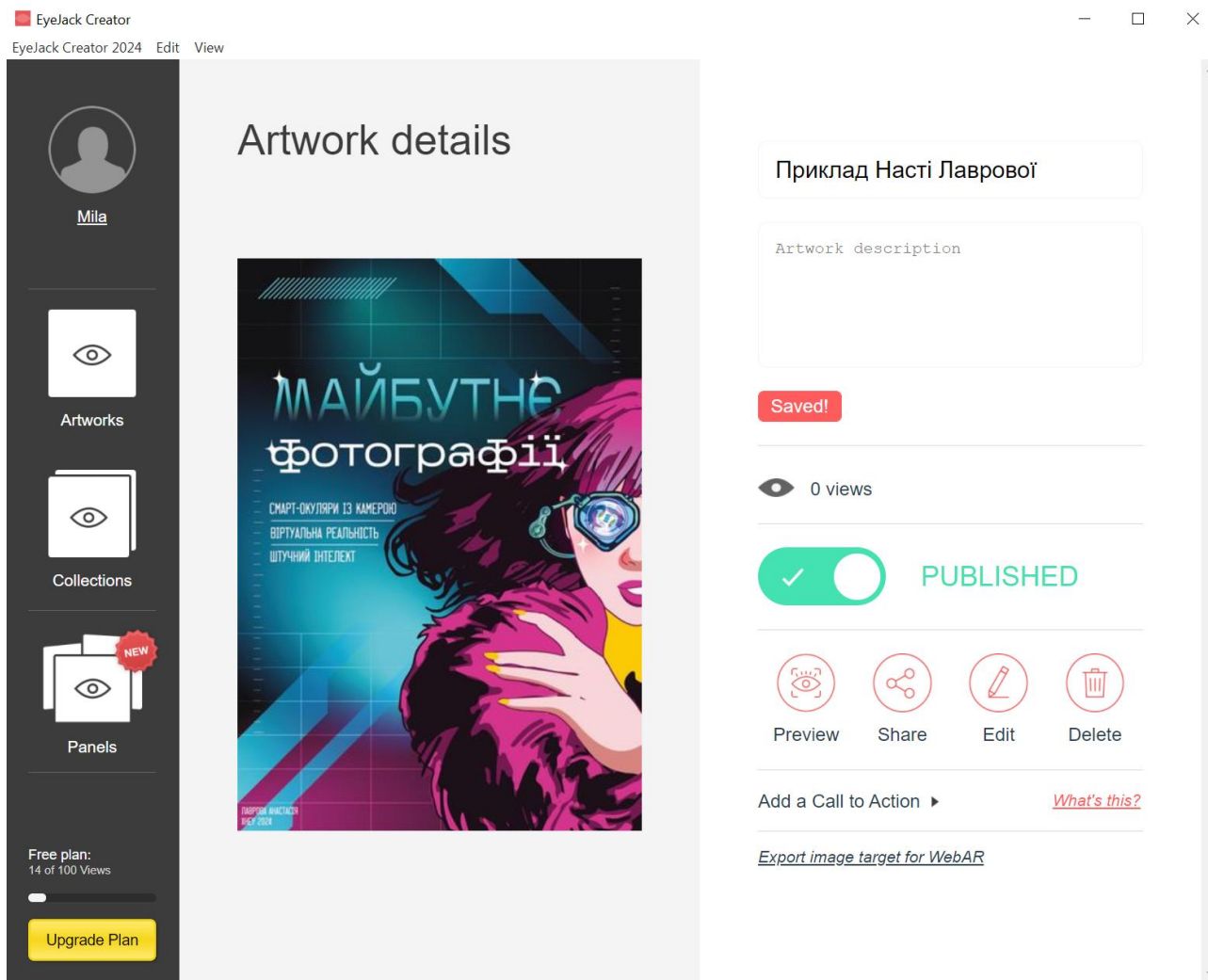


Рис. 6

✍ У пояснювальній записці у параграфі 2.5.2 необхідно подати таку інформацію:

- 1) зображення створеного постера;
- 2) декілька кадрів анімації ілюстрації;
- 3) QR-код створеного AR-проєкту.

💻 У ПНС потрібно буде завантажити такі файли:

- файл з постером (CMYK);
- файл з постером (RGB);
- вихідний файл з постером (.psd або .ai);
- файл з цільовим зображенням (RGB);
- файли з анімацією.

Приклад AR-проєкту



Посилання на AR-контент: <https://launch.eyejackapp.com/Artwork-36edd845-00cd-44c3-a55e-ac27821b9b11>

Користувач для перегляду анімації має зробити таке:

1. Перейти за посиланням AR-проєкту або відсканувати його QR-код. Якщо мобільний додаток EyeJack ще не встановлений на телефон, з'явиться пропозиція завантажити його. Прийняти цю пропозицію.

2. Відкрити додаток, натиснути внизу зліва кнопку  та навести камеру на цільове зображення. Завантажиться AR-анімація.

3. Усі завантажені на телефон AR-анімації будуть зберігатися на ньому. Для відкриття діалогового вікна управління AR-анімаціями потрібно натиснути кнопку зліва внизу екрану (рис. А.1).

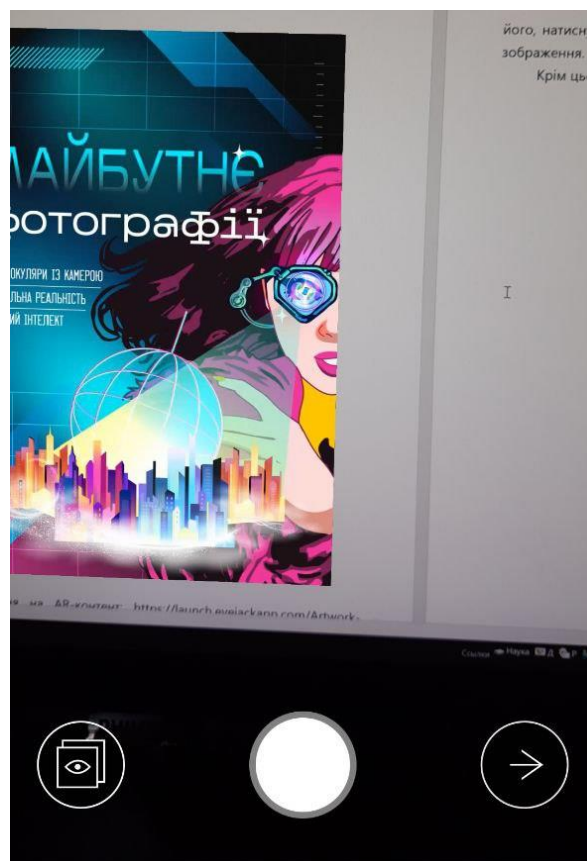


Рис. А.1

У діалоговому вікні, що відкриється, можна відключити або видалити AR-анімації. Для відключення AR-анімації потрібно зрушити вліво кнопку біля неї (рис. А.2). Для видалення AR-анімації потрібно натиснути на "Edit" і далі натиснути на червону кнопку біля потрібної анімації. Для закриття діалогового вікна натиснути "Dismiss".

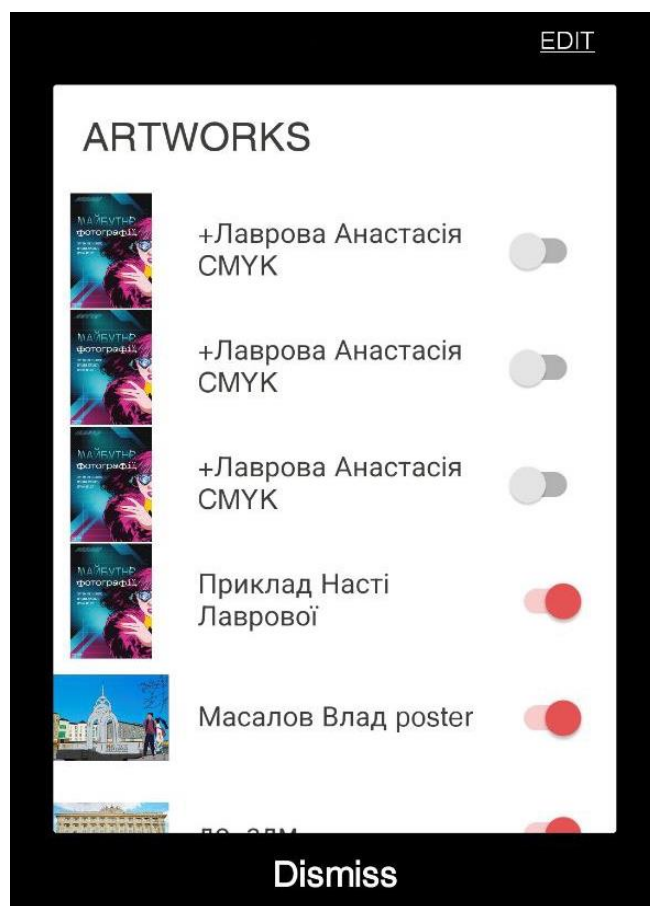


Рис. А.2

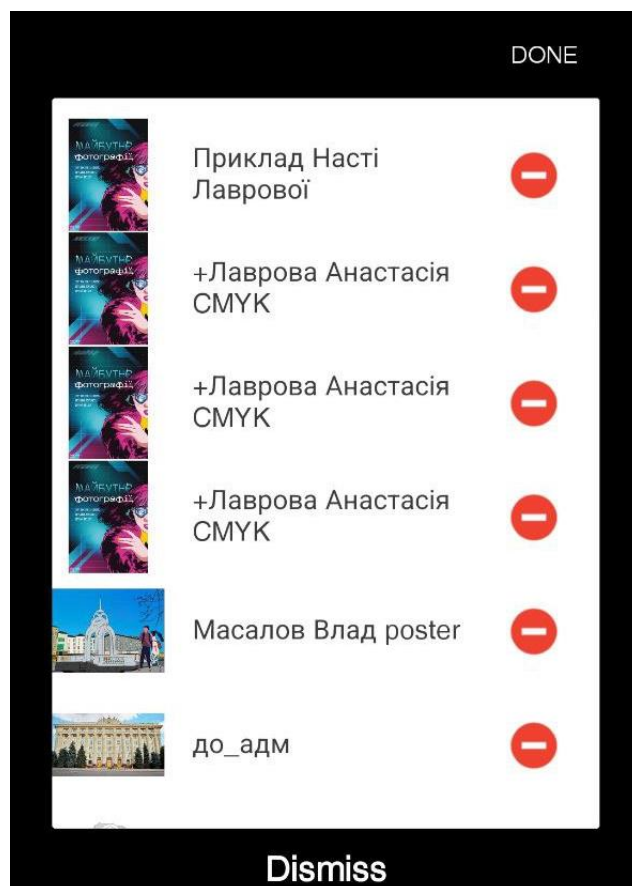


Рис. А.3