



ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ФАХОВИЙ
БІЗНЕС-КОЛЕДЖ
РІК ЗАСНУВАННЯ - 1966

відділення «Дизайн» _____

ЦК «Дизайн» _____

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS025 Проектна графіка / Project Graphics
Рівень фахової передвищої освіти	фахова передвища
Галузь знань	02 Культура і Мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Дизайн
Семестр	5-6 семестри (9 клас), 3-4 семестри (11 клас)
Курс	3 курс (9 клас), 2 курс (11 клас)
Анотація курсу	Дисципліна «Проектна графіка» профілююча дисципліна у підготовці дизайнера-графіка, вивчення якої проводиться з урахуванням знань та навичок загальноосвітніх, професійно-орієнтованих та фахових дисциплін усіх навчальних циклів. Курс «Проектна графіка» входить до циклу спеціальних дисциплін стандарту спеціальності «Дизайн». Цей курс знайомить з базовими прийомами та засобами проектної графіки, з методами та підходами до вирішення конкретних завдань проектування. У межах курсу вивчаються класичні прийоми проектування та їх використання, пов'язане з розробками графічної ідентифікації, рекламного і соціального плакату, знаків візуальних комунікацій, тощо. Дисципліна «Проектна графіка» дасть можливість студентам застосувати отриманні знання (функціональні, естетичні, соціальні, психологічні) під час розробки курсових та дипломних проектів та конкретних об'єктів графічного дизайну. В результаті освоєння курсу студент повинен демонструвати здатність і готовність до практичної реалізації професійних навичок по створенню художніх образів і композицій, втіленню їх у проектах з подальшою реалізацією. Курс «Проектна графіка» тісно пов'язаний з рядом суміжних дисциплін, таких як «Основи композиції», «Основи формоутворення», «Дизайн-проекування» та ін. Завданням передусє короткий аналіз проблеми: окреслюється тема, визначаються засоби, послідовність та етапи виконання проектного завдання. Головна увага приділяється розвитку у студентів здібностей мобільно орієнтуватись у конкретних проектних ситуаціях, швидко знаходити

	точне образне вирішення та реалізувати його на практиці. Передбачено високий рівень вимог до постановки задач, обсягу проекту та якості його виконання, розкриття творчої ідеї сучасними засобами та комп'ютерними технологіями, обґрунтування теоретичної концепції вирішення проектної проблеми. Методика викладання дисципліни «Проектна графіка» має гнучкий характер і передбачає: творчий підхід до процесу навчання, що складається з коротких установчих бесід та дискусій, практичного виконання вправ, які мають виявляти різносторонній підхід до поставлених завдань: проектування конкретних об'єктів графічного дизайну різноманітними методами у тому числі за допомогою комп'ютера; роботу з аналогами, літературою, інформацією Інтернету; демонстрацію дидактичного матеріалу (методичного фонду кафедри, матеріалів періодичної преси, каталогів робіт вітчизняних та зарубіжних майстрів графічного дизайну, Веб-сайтів.)
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=308
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Сакун Інна Сергіївна. канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: inna.brovarska@gmail.com
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітньо-професійна програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/moop_d24.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну. Здатність застосовувати засоби та прийоми формоутворення, макетування і моделювання об'єкту для втілення дизайнерської ідеї. Здатність здійснювати композиційну побудову та колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

	Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну. Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань. Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.
Перелік програмних результатів навчання	Загальної підготовки Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації. Діяти на основі етичних принципів, правових і безпекових норм у професійній діяльності з урахуванням культурних, релігійних, етнічних відмінностей та національних особливостей. Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань. Знати базові поняття, концепції в дизайні, принципи дизайну, процеси створення об'єктів дизайну, традиційні та інноваційні техніки і технології, пов'язаність етапів створення і методів поширення продукту (твору). Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або у співпраці в творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем. Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку. Використовувати для творчого самовираження успішні українські та закордонні дизайнерські практики, засоби національної ідентифікації. Професійної підготовки Знати базові поняття, концепції в дизайні, принципи дизайну, процеси створення об'єктів дизайну, традиційні та інноваційні техніки і технології, пов'язаність етапів створення і методів поширення продукту (твору). Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або у співпраці в творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні

	технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних та художніх технік. Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень. Обґрунтовувати вибір технік, технологій та матеріалів для створеного або спроектованого об'єкту (продукту) дизайну, враховуючи його екологічну безпечність. Визначати мету, завдання та етапи проектування. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну. Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 180 Кількість кредитів – 3/3 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60/60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 30/30 Форма підсумкового контролю – екзаменаційний перегляд
Методи навчання	1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт). 2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів: 1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний, 2) частково-пошуковий або евристичний, 3) дослідницький, метод проектів.
Зміст дисципліни	
Тема 1. Основи організації графічної площини.	Загальні відомості про дизайнерську графіку. Організація графічної площини. Тектонічні особливості графічної площини, формальна структура твору (плакат).
Тема 2. Візуальна метафора	Поняття візуальної метафори, пошук нових метафор.

Тема 3. Метафори-антоніми	Створення плакатів-диптихів на основі протилежних за смыслом метафор.
Тема 4. Оксиморон	Сполучення протилежних за смыслом образів в єдиному художньому творі. Утворення нової експресивної смислової якості плакату в наслідок сполучення в одному зображенні протилежних за значенням образів.
Тема 5. Слово-образ-знак-символ	Візуалізація вербальної інформації. Вербальний та іконічний зміст слова.
Тема 6. Графічний комплекс супермаркету, магазину	Етапи розробки дизайн-проектів. Графічний комплекс магазину, супермаркету. Знак. Ділова поліграфія. Візуальна комунікація
Тема 7. Рекламна поліграфія	Рекламний плакат. Функції і специфіка. Рекламна поліграфія, рекламоносії.
Тема 8. Календар	Корпоративний календар.
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
Використання ІІІ	Використання ІІІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ІІІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ІІІ.
Підсумковий контроль	Екзаменаційний перегляд
Система оцінювання	
Система оцінювання підсумкової успішності студентів поділяється на поточний контроль та семестровий контроль.	
Поточний контроль здійснюється протягом семестру і охоплює всі види аудиторної роботи (практичні, семінарські заняття) та виконання індивідуальних завдань. Максимальна кількість балів, яку студент може набрати за цей вид контролю, становить 100.	
Підсумковий контроль	
Відбуватися у формі екзаменаційного перегляду.	
Розрахунок підсумкової оцінки	

Підсумкова оцінка (О) розраховується як сума балів за роботу в семестрі (S) та балів за іспит (Т), кожен з яких має максимальну вагу 100 балів. Вагові коефіцієнти для обох компонентів однакові та дорівнюють 0,5.

Формула: $O = (S \times 0.5) + (T \times 0.5)$

7 семестр	
Практичне завдання	Загальна кількість балів
Організація графічної площини шляхом: динамічної рівноваги – чорно-біле вирішення; виявлення головного в цілому (композиційний центр) – чорно-біле вирішення; ритмізації – кольорове вирішення без композиційного центру; кольорове вирішення з композиційним центром. На базі пошуків попереднього завдання створити графічну площину (плакат), враховуючи вплив форми на її емоційне навантаження.	20
Візуальна метафора. Використавши один предмет як основу для метафор, створити 12 композицій, об'єднаних єдиним сюжетом.	20
Метафори-антоніми. Підібравши пари метафор-антонімів створити плакати-диптихи.	20
Оксиморон. Поєднання в площині або формі протилежних за змістом, контрастних понять, які спільно дають нове уявлення. 4 оксиморони, плакат.	20
Слово-образ. Вербальний та іконічний зміст слова. Слова-образи: натуральні образи та абстрактні поняття. 12 слів, плакат.	20
Разом	100
8 семестр	
Практичне завдання	Загальна кількість балів
Розробити концепцію супермаркету, магазину. Створити знак-логотип та інші константи графічного комплексу. Розробити основні елементи ділової поліграфії, інформаційні таблички та піктограми.	40
Розробити основні елементи рекламної поліграфії для супермаркету, магазину. Створити рекламний плакат та декілька рекламоносіїв за вибором.	30
Розробити корпоративний настінний перекидний календар для магазину.	30
Разом	100

Критерії оцінювання

Бали			Критерії оцінювання
0-20	0-30	0-40	
16-20	27-30	36-40	Студент у повному обсязі опанував матеріали теми. Подача дизайн-проєкту професійна та охайна, графічна частина індивідуальна та оригінальна. Робота виконана без помилок
12-15	22-26	31-35	Студент у повному обсязі опанував матеріали теми. Робота виконана досить професійно та охайно, графічна частина виразна, однак в роботі присутні декілька незначних помилок.
8-11	13-21	22-30	Студент у повному обсязі опанував матеріал теми. Робота виконана на недостатньому професійному рівні, присутні помилки, графічна частина невиразна, є невеликі проблеми з оформленням та подачею дизайн-проєкту.
4-7	6-12	10-21	Студент не в повному обсязі опанував матеріали теми. Робота виконана на недостатньому професійному рівні зі значними помилками: недостатньо розкрита тема, малий обсяг, відсутність творчого підходу, грубе оформлення дизайн-проєкту тощо
1-3	1-5	1-9	Студент у недостатньому обсязі опанував матеріали теми. Робота виконана із значними помилками: недостатньо розкрита тема, малий обсяг, відсутність творчого підходу, неохайне оформлення дизайн-проєкту тощо
0	0	0	Проєкт студентом не виконано і не представлено.

СИСТЕМА БОНУСІВ. Передбачено додаткові бали за участь у творчій виставці, конкурсі з роботами виконаними у межах дисципліни, або за виконання індивідуальних додаткових завдань. Максимальна кількість балів: 10.

Розподіл балів на екзаменаційний перегляд

<i>№</i>	<i>назва</i>	<i>максим. кількість балів</i>
1	Оригінальність ідеї	10
2	Концепція та аргументація вибору дизайн-рішення	10
3	Композиційна цілісність	10
4	Гармонійність кольорової палітри	10
5	Виразність типографії	10
6	Авторське графічне рішення	10
7	Акуратність, точність, відповідність технічним вимогам	10
8	Професійне та охайне оформлення проєкту	10
9	Новизна, інноваційність у вирішенні дизайн-проєкту	10
10	Експериментальність, сміливість рішення, використання креативних технік	10
Разом		100

Шкала оцінювання		
ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння
D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованих джерел

1. Адамс Шон. Як дизайн спонукає нас думати. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 208 с.
3. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
4. Блер Престон. Мальована анімація з Престоном Блером. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 128 с.
5. Бойчук А. Простір дизайну. Харків: Нове слово, 2013. 368 с.
6. Вілл Гомперц. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. К.: Видавництво: ArtHuss, 2017. 486 с.
7. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
8. Галина Скляренко. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. Книга друга. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
9. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
10. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.

11. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
12. Г.Скляренко, Н.Маценко, К.Рай, Р.Рублевська, І.Естеркін. 30 років присутності. Сучасні українські художники. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. Кількість сторінок: том 1 - 144 с., том 2 - 136 с., том 3 - 136 с.
13. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
14. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
15. Діана Ключко. 65 українських шедеврів. Визнані й неявні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 244 с.
16. Джеф Петтон, Пітер Ікономі. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 336 с.
17. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
18. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
19. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
20. Дональд А. Норман. Опанувати складність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 288 с
21. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
22. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.
23. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
24. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
25. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
26. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.
27. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
28. Наталія Синєпупова. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.

29. Нікіта Кравцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
30. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
31. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
32. Стівен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 296 с.

Електронні джерела:

1. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <https://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf>
2. Alan Trow-Poole's Portfolio. URL: <https://atrowpoole.wordpress.com/2014/07/15/gestalt-principles-of-visual-perception/>
3. What Are Gestalt Design Principles? A Complete Breakdown URL: <https://venngage.com/blog/gestalt-principles/>
4. Design Principles URL: <https://sketchplanations.com/gestalt-principles>
5. Принципи дизайну: візуальне сприйняття та принципи гештальту URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>
6. Дослідження гештальт-принципів дизайну URL: <https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design>