



СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS014 Дизайн-проектування / Design Engineering
Рівень фахової передвищої освіти	Фаховий молодший бакалавр
Галузь знань	02 Культура і Мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Дизайн
Семестр	7-8 семестри (9 кл), 5-6 семестри (11 кл)
Курс	<u>3</u> (на базі повної загальної середньої освіти) 4 (на базі базової середньої освіти)
Анотація курсу	Дисципліна «Дизайн-проектування» є однією з основних дисциплін. У межах цього курсу студенти починають знайомитися з тим, що таке фірмовий стиль, його константи та елементи, вивчають і закріплюють на практиці основи проектування та айдентики. Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам. Мета: ознайомлення студентів з основами проектування об'єктів графічного дизайну призначених для розміщення й функціонування на різноманітних площинних, об'ємних та електронних носіях. Ознайомлення з загальними методами та підходами до вирішення конкретних завдань проектування. Завдання: проведення попереднього проектного аналізу; виявлення проблеми та способу оптимального її вирішення; раціональне використання графічних засобів для реалізації образного вирішення теми. У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен знати: етапи виконання проектного завдання; основні поняття графічного дизайну; вміти: працювати з аналогами; вести попередній проектний аналіз; швидко знаходити точне образне вирішення та реалізувати його на практиці; проектувати конкретні об'єкти графічного дизайну.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=309
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_d23.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 – 270 Кількість кредитів – 9 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60/60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 120/30 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. Соціальний плакат	Соціальний плакат. Поняття серійності у плакаті. Створення серії соціальних плакатів.
Тема 2. Графічний комплекс до мистецької виставки. Види рекламних плакатів	Розробка графічного комплексу художньої виставки.
Тема 3. Графічний комплекс.	Розробка рекламної поліграфії для обраної компанії
Тема 4. Торгова марка	Розробка графічного комплексу торгової марки.
Тема 5. Айдентика	Розробка айдентики
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин студент може отримати індивідуальний графік навчання за погодженням із керівником курсу, завідувачем ЦК та завідувачем відділення.
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 ШІ	Використання ШІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ШІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ШІ.
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: $O = (S \times 0.5) + (T \times 0.5)$

Система оцінювання

7 семестр	
Практичне завдання	Загальна кількість балів
Створення серії соціальних плакатів на запропоновану тему у кількості 4 аркуші.	30
Розробити графічного комплексу для художньої виставки	40
Розробка рекламної поліграфії для обраної компанії	30
Разом	100
8 семестр	
Практичне завдання	Загальна кількість балів
Розробка торгової марки	30
Розробка рекламних плакатів, банерів для ТМ	30
Розробка айдентики	40
Разом	100

Критерії оцінювання

Бали		Критерії оцінювання
0-30	0-40	
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
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.
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.
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
1-5	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	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	Зрозумілість, функціональність, відповідність цільовій аудиторії	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. Вілл Гомперц. Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі. К.: Видавництво: ArtHuss, 2017. 486 с.
6. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
7. Галина Скляренко. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. Книга друга. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
8. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
9. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
10. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
11. 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.
12. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
13. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
14. Діана Клочко. 65 українських шедеврів. Визнані й неаявні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 244 с.
15. Джеф Петтон, Пітер Ікономі. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 336 с.
16. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
17. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
18. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 416 с.
19. Дональд А. Норман. Опанувати складність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 288 с.
20. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
21. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.

22. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
23. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
24. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
25. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.
26. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
27. Наталія Синєпупова. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
28. Нікіта Кравцов. Історія анімації: Як народжується мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
29. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
30. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
31. 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>