

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS035 Художнє проектування / Artistic Design
Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн
Семестр	I-II семестр (за скороченою формою навчання) V- VI семестр (повний термін навчання)
Кафедра	Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін
Курс	1 курс (за скороченою формою навчання) 3 курс (повний термін навчання)
Анотація курсу	<p>Дисципліна «Художнє проектування» належить до циклу професійної та практичної підготовки дисциплін вищого навчального закладу і є однією з головних профілюючих дисциплін у нормативній частині підготовки дизайнера-графіка.</p> <p>Мета дисципліни «Художнє проектування» полягає у формуванні розвинутого, висококваліфікованого фахівця-дизайнера, здатного генерувати творчі ідеї, втілювати творчий задум при створенні як художніх об'єктів, так і частин графічного комплексу візуальних комунікацій, направлених на вирішення завдань сучасної художньо-проектної культури.</p> <p>Дисципліна «Художнє проектування» передбачає підвищений рівень аналітично-проектної частини в її художньо-образному аспекті. Створення одиничних та системних дизайн-проектів має відбуватися з урахуванням культурних, соціальних, технологічних та маркетингових вимог і завершуватися успішною презентацією.</p> <p>У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен</p> <p>знати: поняття та терміни, які вивчаються; методику виконання проектів; державні норми по оформленню конструкторської документації; методи виконання стилізації зображення та їх</p>

	<p>застосування в дизайнерських проектах; основні типи шрифтів;</p> <p>вміти: проводити аналіз візуального стану поставленої проектної задачі; розробляти обґрунтовану концепцію для вирішення поставленого завдання; здійснювати передпроектний аналіз з урахуванням усіх вимог до поставленого проектного завдання; формувати та розробляти основні етапи виконання художнього проекту; формувати проектні складові у межах проектної концепції; володіти художніми та мистецькими засобами візуальної виразності, вдало використовувати їх у власній дизайн-пропозиції; володіти засобами новітніх технологій у створенні графічного дизайн-проекту.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=428 2023-2024 н.р.
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Гладько Максим Володимирович , заслужений художник України СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: gladjko@ukr.net
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітня програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_gd.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	<p>ЗК 01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК 02. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. Знання основних способів і засобів міжособистісної комунікації, стилів мовлення, практичний досвід комунікації різними мовами; вміння постійно збагачувати власне мовлення, налагоджувати професійну комунікацію.</p> <p>ЗК 04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК 06. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 07. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.</p>
Перелік спеціальних фахових компетентностей	<p>ФК 01. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 02. Здатність здійснювати формоутворення,</p>

<p>(СК)</p>	<p>макетування і моделювання об'єктів дизайну. ФК 03. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. ФК 04. Здатність застосовувати навички проектно-графіки у професійній діяльності. ФК 05. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. ФК 07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. ФК 08. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. ФК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями). ФК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.</p>
<p>Перелік програмних результатів навчання</p>	<p>ПРН 01. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. ПРН 02. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення. ПРН 04. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 06. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. ПРН 07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень. ПРН 08. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. ПРН 09. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності. ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну. ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий</p>

досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні, практики.

ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.

ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ПРН 19 Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	<p>Загальна кількість годин – 240 Кількість кредитів – 4/4 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60/60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 60/60 Форма підсумкового контролю – екзаменаційний перегляд</p>
Методи навчання	<p>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) репродуктивний.</p>
Зміст дисципліни	
1-2 семестр	
1 семестр	
Змістовий модуль 1	
Тема 1. Дизайн-проект серії соціальних плакатів патріотичного спрямування.	<p>Види і жанри у плакаті. Соціальний і рекламний плакат. Постановка проектного завдання: Пошук та вивчення аналогів за обраною темою. Проведення аналізу візуального етапу обраної теми.</p> <p>Окреслення інформаційного поля, в межах якого формулюється творча концепція, обирається аналоговий ряд, де виявляються недоліки та вдалі/цікаві рішення.</p> <p>Систематизація зібраної інформації за темою.</p> <p>Генерація загальної творчої ідеї. Композиційний пошук.</p> <p>Ескізування, творчий пошук первинного / загального художнього образу власної дизайн-пропозиції.</p>
Тема 2. Проект рекламоносіїв патріотичного спрямування за попередньою темою, їх візуальна презентація.	<p>Постановка проектного завдання: Пошук та вивчення аналогів за обраною темою. Проведення аналізу візуального етапу обраної теми.</p> <p>Окреслення інформаційного поля, в межах якого</p>

	<p>формулюється творча концепція, обирається аналоговий ряд, де виявляються недоліки та вдалі/цікаві рішення.</p> <p>Систематизація зібраної інформації за темою. Генерація загальної творчої ідеї. Композиційний пошук. Ескізування, презентація.</p>
<p>2 семестр Змістовий модуль 2</p>	
Тема 3. Дизайн журналу.	<p>Розробка проекту і створення макету журналу включає генерування та створення наступних позицій:</p> <p>Назва журналу. Логотип. Обкладинка. Зміст. Навігація. Текстові розвороти. Рекламні розвороти. Ілюстративні розвороти. Комбіновані розвороти.</p>
Тема 4. Презентація журналу.	<p>Проектування наступних позицій:</p> <p>Рекламний плакат-розтяжка: варіанти проектної пропозиції.</p> <p>Рекламна презентаційна продукція: запрошення, промо-матеріали, сувенірна продукція.</p>
<p>Політика дисципліни</p>	
Політика відвідування	<p>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.</p>
Політика щодо дедлайнів та перескладання	<p>Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.</p>
Академічна доброчесність	<p>У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.</p>

**Система
оцінювання**

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий / семестровий контроль, проводиться у формі іспиту, відповідно до графіку навчального процесу. Кожен семестр оцінюється по 100 балів.

**Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни
за 5-6 семестри**

Види навчальної роботи	Аудиторні	Індивідуальні
1 семестр Змістовий модуль 1		
Тема 1. Дизайн-проект серії соціальних плакатів патріотичного спрямування.	20	15
Тема 2. Проект рекламоносіїв патріотичного спрямування за попередньою темою, їх візуальна презентація.	20	15
Всього балів	40	30
Екзаменаційний перегляд		30
Всього балів		10 0
2 семестр Змістовий модуль 2		
Тема 3. Дизайн журналу.	20	15
Тема 4. Презентація журналу.	20	15
Всього балів	40	30
Екзаменаційний перегляд		30
Всього балів		10 0

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
F X	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованих джерел

1. Basics Graphic Design 02: Design Research: Investigation for successful creative solutions : ArtHuss, 2019. – 192 с.
2. Афонін В.А., Гладкова І.П., Товарні знаки. Навчальний посібник, видавець Чабаненко Ю.А., Черкаси, 2014. – 156 с.
3. Бойчук А. Пространство дизайна. Харьков: Новое слово, 2013. 368 с.
4. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
5. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
6. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
7. Даниленко В. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна. / В. Даниленко. – Харків.: Колорит, 2007.
8. Даніленко В. Я. Дизайн. Підручник. – Харків : ХДАДМ, 2003. – 320 с. 664 іл.
9. Дербілова О. Дар шрифта. Харківська школа шрифта. Харків : КОНСУМ, 2003 – 176 с.
10. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. – 208с.
11. Деян Суджич. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. – 416 с
12. Дизайн: словник-довідник. – Київ: Фенікс, 2010. – 383 с.
13. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. – 304 с.
14. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. – 262 с.
15. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн. 01: Підхід і мова / Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. – Київ: ArtHuss, 2019. – 191 с.: іл. – («Креативна практика»)
16. Лаптон, Еллен. Графічний дизайн. Нові основи / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс ; пер. з англ. І. Михайлишена. – Київ: ArtHuss, 2020. – 264 с.: іл.
17. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
18. Основи дизайну: підручник для 10 кл. загальноосв. навч. заклад. Профіль. рівень / В. В. Вдовіченко, Т.О. Божко, А. С. Сімонюк та ін.; К : Педагогічна думка, 2010. – 304 с., іл.
19. Особливості застосування та функціональність зображальної мови в друкованих медіа // Медіапростір : збірник наукових статей із соціальних комунікацій / ред. кол.: Н. Поплавська та ін. – Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2014. Вип. 6. – 96 с. С.15-20.

20. Прищенко С. Дизайн і реклама: ілюстрований гласарій (основні терміни та поняття) / Світлана Прищенко. – Київ: Видавничий дім «Кондор», 2020. – 208 с.: іл.
21. Технологія набору та верстки : навч. посіб. / Д. В. Васишин, О. М. Васишин; за ред. О. В. Мельникова; рец.: О. М. Величко, М. С. Антоник, Ю. Ц. Жидецький. – Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. – 272 с. – 300 пр.
22. Тимошик М. С. Книга для автора, редактора, видавця: Практичний посібник. – 2-ге вид. стереотипне. – К: Наша культура і наука, 2006.- 367с.

Електронні джерела:

23. 99 designs. URL: <https://99designs.com/>
24. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/> (дата звернення 15.11.2020).
25. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>. (дата звернення 15.11.2020).
26. Vargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html> (дата звернення 15.11.2020).
27. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/> (дата звернення 15.11.2020).
28. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic> (дата звернення 15.11.2020).
29. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace> (дата звернення 15.11.2020).
30. The National Gallery. URL: <https://www.nationalgallery.org.uk/>
31. Бібліотека українського мистецтва. URL: <http://uartlib.org/>
32. Бразелл Д. Як стати успішним ілюстратором / Дерек Бразел, Джо Девіс – Київ: ArtHuss, 2017. – 208 с.: іл.
33. Енциклопедія образотворчого мистецтва «Wikipaintings». URL: <http://www.wikipaintings.org/>
34. Кельм Н. Основные принципы графического дизайна. URL: <http://www.slideshare.net/igroshek/ss-14512797> (дата звернення 15.09.2020).
35. Кельм Н. Основные принципы графического дизайна. URL: <http://www.slideshare.net/igroshek/ss-14512797>
36. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/> (дата звернення 15.11.2020).
37. Художник Анні Вогхт. URL: <http://annievought.com/>
38. Художник Берт Сімонс. URL: <http://www.bertsimons.nl/portfolio/>
39. Художник Браян Чан. URL: <http://web.mit.edu/chosetec/www/>
40. Художник Джен Старк. URL: <http://jenstark.com>
41. Художник Ерік Йосель. URL: <http://ericjoisel.com/gallery.html>
42. Художник Ингрид Силиакус. URL: <http://ingrid-siliakus.exto.org/>
43. Художник Крис Натроп. URL: <http://www.chrisnatrop.com/>
44. Художник Марк Скай. URL: <http://www.dollarartist.com/>
45. Художник Петер Каллесен. URL: <http://www.petercallesen.com/>

46. Художник Пітер Джентенар. URL://sfcg.org/blog/2012/04/10/peter-gentenaar-paper-sculpture/
47. Художник Ричард Свинней. URL://www.richardsweeney.co.uk/
48. Художник Су Блеквел. URL://www.sublackwell.co.uk/
49. Художник Харукі Накамура.
URL://www.geocities.jp/kamikara1967/paperart.htm
50. Художник Шер Кристофер. URL://www.sherchristopher.com/
51. Художник Шин Танака. URL://shin.co.nr/