



ЧЕРНІВЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ  
БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін

## СИЛАБУС

### Базова інформація про дисципліну

<b>Назва дисципліни</b>	<b>DS038 Курсової проєкт з дизайну / Design course project</b>
<b>Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти</b>	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
<b>Галузь знань</b>	02 Культура і мистецтво
<b>Спеціальність</b>	022 Дизайн
<b>Освітня програма</b>	Графічний дизайн
<b>Семестр</b>	I семестр (за скороченою формою навчання) V семестр (повний термін навчання)
<b>Кафедра</b>	Кафедра дизайну та соціально-культурних дисциплін
<b>Факультет</b>	Бакалаврської підготовки
<b>Курс</b>	1 курс (за скороченою формою навчання) 3 курс (повний термін навчання)
<b>Анотація курсу</b>	<p>Мета курсового проєкту з дизайну передбачає виконання художнього твору з дизайну з блоку навчальних дисциплін професійного спрямування: станкова графіка, дизайн книги, художнє моделювання, комплексне проєктування у формі художнього твору мистецтва за вибором. Виконання курсового проєкту полягає у поглибленому вивченні, аналізі та дослідженні конкретної теми, яка його зацікавила, вона повинна сформувати навички наукового дослідження й комплексного розв'язання конкретного фахового завдання. Для успішного захисту необхідно підготувати пояснювальну записку.</p> <p><b>Знати:</b> теоретичні основи дизайну, розуміти основні принципи композиції, кольорознавства, типографії. інструменти та технології.</p> <p><b>Вміти:</b> опанувати графічні редактори (Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW тощо), використовувати сучасні програми для створення макетів та прототипів (Figma, Sketch), створювати</p>

	макети для друкованої та цифрової продукції (банери, буклети, веб-дизайн). Розробляти інтерфейси з урахуванням принципів UX/UI. Вміти аналізувати та враховувати тренди в дизайні. Вміти планувати етапи роботи над проєктом. Враховувати побажання замовника та технічні вимоги.
<b>Сторінка курсу в MOODLE</b>	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=700">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=700</a>
<b>Мова викладання</b>	українська
<b>Лектор курсу</b>	Касьян Тетяна Костянтинівна – кандидат педагогічних наук, доцент, заслужений художник України. СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: <a href="mailto:tat.kasyan@gmail.com">tat.kasyan@gmail.com</a>
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	
<b>Освітня програма</b>	<a href="http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_gd.pdf">http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_gd.pdf</a>
<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	ЗК 01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. 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. ЗК 04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 06. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. ЗК 07. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.
<b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b>	ФК 01. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. ФК 02. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. ФК 03. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. ФК 04. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності ФК 05. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. ФК 07. Здатність використовувати сучасне

	<p>програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 08. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>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><b>Перелік програмних результатів навчання</b></p>	<p>ПРН 01. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 02. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p> <p>ПРН 03. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 04. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 06. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>ПРН 08. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</p> <p>ПРН 09. Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання</p> <p>ПРН 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої</p>

	<p>культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.</p> <p>ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні, практики.</p> <p>ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.</p> <p>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.</p>
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Структура навантаження на студента</b>	<p>Загальна кількість годин – 90</p> <p>Кількість кредитів – 3</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 0</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 90</p> <p>Форма підсумкового контролю – захист курсової роботи</p>
<b>Методи навчання</b>	<p>1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт).</p> <p>2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів:</p> <p>1) Пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний;</p> <p>2) Частково-пошуковий або евристичний.</p>
<b>Зміст дисципліни</b>	

<b>1 семестр</b>				
<b>Змістовний модуль 1</b>				
<b>Тема 1. Створення курсового проєкту з дизайну</b>	Розробка ескізів та створення курсового проєкту з дизайну Оформлення. Презентація та захист курсової роботи.			
<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування консультацій, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.			
<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.			
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.			
<b>Система оцінювання</b>				
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 екзаменаційного перегляду, відповідно до графіку навчального процесу.				
<b>1. Розподіл балів на практичну та самостійну роботу</b>				
<i>№</i>	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
<b>1 семестр</b>				
<i>Змістовий модуль 1</i>				
1	<b>Створення курсового проєкту з дизайну</b>	<b>Завдання 1.</b> Виконання теоретичної частини (записці)	15	10

	<b>Завдання 2.</b> Виконання художнього твору з дизайну з блоку навчальних дисциплін професійного спрямування: станкова графіка, дизайн книги, художнє моделювання, комплексне проектування у формі художнього твору мистецтва за вибором. Створення ілюстрацій до літературного твору (матеріали: папір, гуаш, акварель, лінер, тушь (формат А4) оформлення роботи та її презентація	25	20
<b>Разом</b>		<b>40</b>	<b>30</b>
Захист курсової роботи		<b>30</b>	
<b>Разом за змістовий модуль 1</b>		<b>100</b>	

**Оцінка за перегляд ставиться лише при наявності всіх виконаних завдань**

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

## Список рекомендованих джерел

### *Базова література:*

1. Basics Graphic Design 02: Design Research: Investigation for successful creative solutions : ArtHuss, 2019. – 192 с.
2. Kadry A. The Creative Concept and its role in Advertising Design. International Design Journal, 2015. Vol. 5, Issue 3 –Serial Number 15. P. 1085-1090.
3. Landa Robin. Advertising by design: generating and designing creative ideas across media. Hoboken, N.J. : John Wiley & Sons, 2010. 271 p.
4. Ruth E. Iskin. The Poster: Art, Advertising, Design, and Collecting, 1860s–1900s. Hanover, NH : Dartmouth College Press, 2014. 408 p.
5. White A. W. Advertising Design and Typography, 2015. 224 p
6. Андрейканіч, А. І. Визначення поняття плаката, його види та жанри. Вісник Закарпатського художнього інституту 5 (2014): 134–138.
7. Андрейканіч, А. І. Плакат: його види та жанри. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. 19 (1) (2013): 121–126.
8. Афонін В.А., Гладкова І.П., Товарні знаки. Навчальний посібник, видавець Чабаненко Ю.А., Черкаси, 2014. – 156 с.
9. Бойчук А. Пространство дизайна. Харьков: Новое слово, 2013. 368 с.
10. Володимир Лесняк. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 160 с.
11. Горбик А. А. Театральная афиша как рекламный текст // Crede Experito: транспорт, общество, образование, язык. 2016. №. 4.
12. Грищенко В. В. Особливості дизайну в мистецтві плаката // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архитектура. 2011. №. 6. С. 138-140.
13. Гевін Емброуз, Найджел Оно-Біллсон. Основи. Графічний дизайн 01: Підхід і мова. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
14. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 192 с.
15. Даниленко В. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна. / В. Даниленко. – Харків.: Колорит, 2007.
16. Даниленко В. Я. Дизайн. Підручник. – Харків : ХДАДМ, 2003. – 320 с. 664 іл.
17. Дербілова О. Дар шрифта. Харківська школа шрифта. Харків : КОНСУМ, 2003 – 176 с.
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. Дизайн: Словник-довідник / Ін-т проблем сучасн. мист-ва НАМ України; за ред. М. І. Яковлева; упоряд.: Ю. О. Іванченко, О. І. Ваврик, О. Г. Бросаліна та ін.; редкол.: В. Д. Сидоренко (голова), І. Д. Безгін, Г. І. Веселовська та ін. Київ : Фенікс, 2010. 384 с.

21. Дизайн: словник-довідник. – Київ: Фенікс, 2010. – 383 с.
22. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. – 304 с.
23. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. – 262 с.
24. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн. 01: Підхід і мова / Гевін Емброуз, Найджел Оно-Білсон. – Київ: ArtHuss, 2019. – 191 с.: іл. – («Креативна практика»)
25. Лаптон, Еллен. Графічний дизайн. Нові основи / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс ; пер. з англ. І. Михайлишена. – Київ: ArtHuss, 2020. – 264 с.: іл.
26. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
27. 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.
28. 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.
29. Прищенко С. Дизайн і реклама: ілюстрований гласарій (основні терміни та поняття) / Світлана Прищенко. – Київ: Видавничий дім «Кондор», 2020. – 208 с.: іл.
30. Соболев О. В. Інформаційний дизайн як комунікативний інструмент: методика проектування. Вісник Львівської національної академії мистецтв, 2016. Вип. 30. С.237-247.
31. Станкевич Н. Рекламний плакат з найдавніших часів до поч. ХХ століття / Наталія Станкевич // Мистецтвознавство'09: Науковий збірник. – Львів: СКІМ, 2009. – С. 111–118.
32. 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.
33. Тимошик М. С. Книга для автора, редактора, видавця: Практичний посібник. – 2-ге вид. стереотипне. – К: Наша культура і наука, 2006.- 367с.
34. Тринчук В. В. Страховий плакат як різновид реклами // Экономический вестник университета. Сборник научных трудов ученых и аспирантов. – 2017. – №. 35-1.
35. Хоменко М. О. Модульна сітка як чинник культури подання візуальної інформації в дизайні // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архитектура. – 2009. – №. 5. – С. 165–173.
36. Шевченко В. Е. Художньо-технічне редагування : підручник. для студ. вищ. навч. закл. Київ : Видавець Паливода А. В., 2010. 516 с.
37. Шевченко В. Я. Композиція плаката : навч. посібник. Харків : «Колорит», 2004. 123 с.



## **Інформаційні ресурси в мережі інтернет**

1. [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Itten/index.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Itten/index.php)
2. інтернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну: веб-сайт/ URL: <http://rosdesign.com/>
3. сайт, що зібрав у собі портфоліо художників, дизайнерів та людей мистецтва з усього світу: веб-сайт. URL:<https://www.behance.net/>
4. щоденний дизайнерський журнал, що публікує статті про нові напрямки в дизайні, новини та події, дизайнерські портфоліо та вибіркові дизайнерські проекти з усього світу: веб-сайт. URL:[designyoutrust.com](http://designyoutrust.com)
5. <http://mironovacolor.org>