

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну

Назва дисципліни	DC022 Стилiзацiя в графiчному дизайнi /Stylization in Graphic Design
Рiвень фахової передвищої освіти	Фаховий молодший бакалавр
Семестр	I семестр
Кафедра/циклова комiсiя	Дизайн
Анотацiя курсу	У межах курсу «Стилiзацiя в графiчному дизайнi» студенти ознайомляться з принципами стилiзацiї як процесу свiдомого спрощення та перетворення об'єктiв, форм i елементiв вiдповiдно до обраного стилю чи концепцiї. Вони навчаються створювати унiкальнi, символiчнi та легко сприйнятнi графiчнi образи. Основною формою проведення практичних занять є вправи, якi виконуються вiдповiдно до затверджених тем у програмi Adobe Illustrator. Завдання: ознайомити студентiв iз прийомами стилiзацiї, навчити трансформувати природнi та абстрактнi форми у графiчнi символи, розробляти стилiзованi лiтернi та знаковi композицiї, створювати сучаснi логотипи.
Сторiнка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=917
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Записочний Сергiй Олександрович канали комунiкацiї: СДН «Moodle»: повiдомлення в чатi E-mail: zapisocnijs@gmail.com

Мiсце дисциплiни в освітній програмі

Перелiк загальних компетентностей (ЗК)	ЗК 05 Знання та розумiння предметної областi та професiйної дiяльностi. ЗК 06 Здатнiсть генерувати новi iдеї (креативнiсть). ЗК 07 Здатнiсть використовувати iнформацiйнi та комунiкацiйнi технологiї. ЗК 08 Здатнiсть вчитися i оволодiвати сучасними знаннями. ЗК 09 Здатнiсть до пошуку, оброблення та аналізу iнформацiї з рiзних джерел.
Перелiк спеціальних компетентностей (СК)	СК 01 Здатнiсть застосовувати теоретичнi знання в областi мистецтва та дизайну, традицiйнi i сучаснi культурно-мистецькi процеси i практики у власнiй професiйнiй дiяльностi. СК 02 Здатнiсть вiзуалiзувати творчi задуми при створеннi об'єктiв дизайну. СК 03 Здатнiсть застосовувати засоби та прийоми формоутворення, макетування i моделювання об'єкту для втілення дизайнерської iдеї. СК 05 Здатнiсть здiйснювати композицiйну побудову та

	колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. СК 06 Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. СК 10 Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань. СК 11 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну. СК 13 Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань. СК 15 Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. СК 17 Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.
Перелік програмних результатів навчання	Загальної підготовки РН 01 Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації. РН 02 Діяти на основі етичних принципів, правових і безпекових норм у професійній діяльності з урахуванням культурних, релігійних, етнічних відмінностей та національних особливостей. РН 03 Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань. РН 05 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). РН 06 Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або у співпраці в творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. РН 07 Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем. РН 08 Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку. РН 09 Використовувати для творчого самовираження успішні українські та закордонні дизайнерські практики, засоби національної ідентифікації. Професійної підготовки РН 05 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). РН 06 Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або у співпраці в творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. РН 07 Застосовувати сучасні інформаційні та

	комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем РН 10 Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних та художніх технік. РН 11 Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму. РН 12 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень. РН 13 Обґрунтовувати вибір технік, технологій та матеріалів для створеного або спроектованого об'єкту (продукту) дизайну, враховуючи його екологічну безпечність. РН 14 Визначати мету, завдання та етапи проектування. РН 17 Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. РН 22 Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну. РН 26 Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань. РН 27 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 – 6 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 120 Форма підсумкового контролю – залік
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 стилізації. Побудова стилізованого знака.
Тема 2.	Орнаментальна стилізація шрифтових елементів.
Тема 3.	Символіка природних форм.
Тема 4.	Абстрактна орнаментика.
Політика дисципліни	

Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) 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 ІІІ	Використання ІІІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ІІІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ІІІ.
Підсумковий контроль	Диференційний залік у кінці семестру за результатами поточної успішності (у формі підсумкового модульного контролю)

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 диференційного заліку (у формі підсумкового модульного контролю)

Розрахунок підсумкової оцінки

Для предметів із заліком: Підсумкова оцінка базується виключно на балах, накопичених протягом семестру (S). Ваговий коефіцієнт у цьому випадку становить
Формула: $O = S \times 1$

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

<i>№</i>	<i>Види навчальної роботи</i>	Загальна кількість балів
	<i>Практична робота</i>	
1	Створити стилізований знак на основі простої форми або предмета. Використати модульну сітку для побудови композиції, досягнувши лаконічності та виразності.	15
2	Розробити стилізований знак, у якому поєднати літеру з графічним або природним елементом (наприклад, з рослиною, твариною, предметом). Підкреслити пластичність і характер літери через стилізацію.	10
3	Стилізувати обраний природний об'єкт (листок, птах, квітка, дерево тощо), перетворивши його на впізнаваний графічний символ.	15

4	Створити стилізований символ природи, що передає певний настрій чи ідею	15
5	Розробити абстрактний орнамент, що ґрунтується на ритмічному повторі геометризованих форм природного походження	15
6	Розробити орнаментальний мотив, який може стати частиною айдентики (лого, патерн, фон) сучасного бренду, спираючись на природні форми	15
7	Розробити серію орнаментальних мотивів або декоративних елементів у спільній стилістиці	15
Разом		100

Критерії оцінювання

Бали		Критерії оцінювання
0-10	0-15	
10-9	14-15	Студент у повному обсязі опанував матеріали теми. Подача дизайн-проєкту професійна та охайна, графічна частина індивідуальна та оригінальна. Робота виконана без помилок
8-7	11-13	Студент у повному обсязі опанував матеріали теми. Робота виконана досить професійно та охайно, графічна частина виразна, однак в роботі присутні декілька незначних помилок.
5-6	7-10	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.
3-4	5-7	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
1-2	1-4	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	Завдання студентом не виконано і не представлено.

Кожне завдання має здаватися відповідно до дедлайну. Виключенням є поважна причина (хвороба, сімейні обставини, форс мажорні ситуації). У разі нездачі завдання в термін без поважної причини, студент має право доздати завдання протягом 10 календарних днів, але робота буде оцінена не вище ніж 50% від максимальної оцінки.

Шкала оцінювання

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Ґрунтовні знання та 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. Пространство дизайна. Харьков: Новое 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. 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. Дженніфер Отт. 1000 ідей поєднування кольорів: Барвистий путівник по взаємодії відтінків. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 288 с.
12. Діана Ключко. 65 українських шедеврів. Визнані й неясні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 244 с.
13. Джеф Петтон, Пітер Ікономі. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 336 с.
14. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.

15. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 208с.
16. Дорон Маєр. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 304 с.
17. Джаннальберто Бендацці. Світова історія анімації. Книга перша: Від початку до Золотої доби. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 384 с.
18. Емілі Кемпбелл. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 54 с.
19. Ендрю Селбі. Анімація. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 224 с.
20. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 262 с.
21. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
22. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
23. Ліббі Селлерс. Жінки у дизайні. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 176 с.
24. Майкл Берд. 100 ідей, що змінили мистецтво. К.: Видавництво: ArtHuss, 2018. 216 с.
25. Ребекка Етвуд. Життя в кольорі. Як зробити дім яскравішим: натхнення і практичні поради. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 272 с.
26. Ребекка Етвуд. Життя з визерунком. Колір, текстура та принти у вашій домівці. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 288 с.
27. Ренді Данкан, Метью Сміт, Пол Левіц. Сила коміксів. Історія, форма й культура. К.: Видавництво: ArtHuss, 2020. 512 с.
28. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
29. 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>