

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний авіаційний університет
Факультет наземних споруд і аеродромів
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки

УЗГОДЖЕНО

Декан Факультету
 наземних споруд і аеродромів

Віктор Карпов
 Віктор КАРПОВ
 «29» 2023 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи

Анатолій Писляхін
 Анатолій ПИСЛЯХІН
 «31» 08 2023 р.



Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни

«Проектування та формоутворення в графічному дизайні»

Освітньо-професійна програма: «ІТ-дизайн»


Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПР.З	Л.З	СРС	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	4	120 / 4,0	17	-	34	69	-	-	Диф. зал. 4 с.
Заочна	4, 5	120 / 4,0	4	-	8	108	К.р. 5 с.	-	Диф. зал. 5 с.

Індекс: НБ – 5 – 022 – 2/21 – 3.4

Індекс: НБ – 5 – 022з – 2/21 – 3.4

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 2 із 16	

Робочу програму навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні» розроблено на основі освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн», навчальних та робочих навчальних планів № НБ-5-022-2/21 та № НБ-5-022з-2/21, РБ-5-022-2/23 та РБ-5-022з-2/23 підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробила
 Старший викладач кафедри
 комп'ютерних технологій дизайну і графіки:

_____ / Садова В.В. /

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн», спеціальності 022 «Дизайн» – кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки, протокол № 14 від «28» 08 2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми _____ / Василенко В.М. /

Завідувач кафедри _____ / Василенко В. М. /

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету (розробника програми), протокол № 7 від «31» 08 2023 р.

Голова НМРР _____ / Талавіра Г. М. /

Рівень документа – 3б


Плановий термін між ревізіями – 1 рік

Контрольний примірник

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 3 із 16	

ЗМІСТ

Вступ	4
1. Пояснювальна записка	4
1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни	4
1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна	5
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна	6
1.4. Міждисциплінарні зв'язки	6
2. Програма навчальної дисципліни	7
2.1. Зміст навчальної дисципліни	7
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля	7
2.3. Тематичний план	9
2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН).....	10
2.5. Перелік питань для підготовки до підсумкової контрольної роботи	10
3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни	11
3.1. Методи навчання	11
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна)	11
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет	12
4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь	13

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 4 із 16	

ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні» розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення і оформлення робочої програми навчальної дисципліни денної та заочної форм навчання», затверджених наказом ректора від 29.04.2021 № 249/од, та відповідних нормативних документів.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.

Місце навчальної дисципліни в системі професійних знань визначається знанням та вмінням передавати художніми прийомами образи об'єктів дизайну, їх дизайнерські розробки.

Дисципліна «Проектування та формоутворення в графічному дизайні» є необхідною для набуття професійних знань, необхідних для вирішення завдань у сфері графічного дизайну, розуміння контексту та аудиторії, розвитку творчих навичок, а використання графічних інструментів та програм допомагає формувати кваліфікованого графічного дизайнера. Вона відноситься до дисциплін за вибором та входить до циклу професійних дисциплін.

Метою навчальної дисципліни є:

- формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну із забезпеченням широкого доступу до працевлаштування в сфері ІТ-дизайну.

- набуття цілісного уявлення про основи проектування та формоутворення у графічному дизайні;

- розвинути творчі навички та здатність до інноваційного мислення в графічному дизайні.

- засвоєння прийомів роботи з векторним програмним забезпеченням та супутніми комп'ютерними програмами, штучним інтелектом, нейромережами, оскільки комп'ютерна графіка активно використовується в усіх видах графічного дизайну.

- навчитися аналізувати твори графічного дизайну на предмет їх стильової приналежності та композиційної побудови;


- розвинути навички композиції, кольорового рішення та типографіки для вивчення особливостей різних графічних продуктів, таких як книжкова графіка, рекламний дизайн та інтерфейсний дизайн, геймдизайн, оволодіти навичками роботи з тривимірним дизайном та проектуванням об'ємних об'єктів.

- створення ефективних та естетично привабливих графічних рішень.

- створювати шрифтові, зображально-сміслові образи;

- розуміти важливість врахування контексту та аудиторії при проектуванні графічних рішень.

- використовувати зображення, шрифт, колір як засоби створення виразної врівноваженої композиції;

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 5 із 16	

Завданнями навчальної дисципліни є:

– навчити здобувачів вищої освіти аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних вирішень, а також усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;

– ознайомити здобувачів вищої освіти із стилетворчими факторами на підставі вивчення різноманітних графічних стильових напрямків та історії графічного дизайну, а також навчити використовувати їх у розробці об’єктів графічного дизайну;

– навчити здобувачів вищої освіти визначати власні принципи формоутворення згідно дизайн-концепції та технології виготовлення об’єкту графічного дизайну;

– навчити враховувати користувацький досвід, аналізувати та розуміти потреби та цілі аудиторії або клієнта для розробки ефективних графічних рішень;

– навчити здобувачів вищої освіти працювати зі стратегією бренду та використовувати його елементи для створення консистентного та впізнаваного графічного дизайну

– знати вимоги, що висуваються до проєктів/робіт в сфері графічного дизайну;

– навчити здобувачів вищої освіти самостійно застосовувати отримані знання про графічний дизайн у проєктній діяльності та дотримуватися стандартів проектування у професійній діяльності.

1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна.

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути такі **програмні результати навчання:**

– **ПРН 1.** Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області графічного дизайну та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;

– **ПРН 3.** Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням);

– **ПРН 4.** Визначати мету, завдання та етапи проектування;


– **ПРН 7.** Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних рішень;

– **ПРН 10.** Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну;

– **ПРН 11.** Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну;

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

– **ПРН 20.** Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі.

	<p>Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»</p>	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 6 із 16	

1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути такі **компетентності**:

Загальні компетентності (ЗК)

- **ЗК 1.** Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності;
- **ЗК 4.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел;
- **ЗК 11.** Здатність розробляти конструкторсько-композиційне рішення об'єктів дизайну за допомогою комп'ютерних технологій та з урахуванням специфіки матеріалів;


Фахові компетентності (ФК)

- **ФК 1.** Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних об'єктів дизайну;
- **ФК 2.** Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну;
- **ФК 3.** Здатність виконувати композиційну побудову об'єктів дизайну;
- **ФК 4.** Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності;
- **ФК 7.** Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;
- **ФК 8.** Здатність добирати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта;
- **ФК 12.** Здатність розуміти концепції формоутворення обладнання авіаційного простору та транспортних засобів.

1.4. Міждисциплінарні зв'язки.

Для засвоєння дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні» здобувачі вищої освіти використовують знання, вміння, навички, отримані на першому і другому курсах під час вивчення дисциплін «Композиція і кольорознавство», «Рисунок, живопис та пластанатомія», «Інженерна графіка».

Знання проектування та формоутворення у графічному дизайні необхідне у проектуванні як інструмент виконання практичних завдань з інших дисциплін, у дипломному проектуванні та практичній діяльності дизайнера. Є базовим для вивчення дисципліни «Проектування та макетування» на другому-четвертому курсах, «Комп'ютерне моделювання», «Інтерактивна web-графіка» на третьому курсі ОС «Бакалавр».

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 7 із 16	

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст навчальної дисципліни.

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з одного навчального модуля, а саме:

– навчального модуля № 1 «Проектування та формоутворення в графічному дизайні», який є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи та аналіз результатів її виконання.

2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля.

Модуль № 1 «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»

Інтегровані вимоги модуля №1.

У результаті засвоєння навчального матеріалу модуля № 1 здобувач вищої освіти повинен

ЗНАТИ:

- засади проектування та формоутворення в графічному дизайні;
- основні поняття, принципи та концепції графічного дизайну;
- основи створення графічних проектів з використанням Adobe Illustrator;
- основи композиції та організації візуальних елементів у графічному дизайні, основні типи композицій;
- взаємодію кольорів та колірних схем, використання кольору для передачі настрою та комунікації;
- основні терміни та принципи типографіки, різновиди шрифтів та їх використання, правила вибору та поєднання шрифтів;
- основні принципи оформлення книжкової графіки, елементи та структура книжкової обкладинки;
- основні принципи та техніки рекламного графічного дизайну, його продукти;
- принципи інтерфейсного дизайну та веб-графіки;
- основи графічного дизайну в ігровій індустрії;
- об'ємне формоутворення, засади композиції та освітлення у 3d-дизайні.

ВМІТИ:

- здійснювати аналіз, стилізацію, інтерпретацію та трансформацію об'єктів для розроблення графічних проектів;
- визначати власні принципи формоутворення згідно з дизайн-концепцією та технологією виготовлення;



- усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт та дотримуватися стандартів проектування;
- використовувати Adobe Illustrator для створення графічних проектів;
- створювати збалансовані та привабливі композиції в графічному дизайні, використовувати кольори ефективно та виразно;
- вибирати та застосовувати відповідні шрифти для створення дизайну, правильно оформлювати та розміщувати текст у дизайні;
- організовувати проекти із застосуванням модульних сіток;
- створювати професійні книжкові обкладинки з урахуванням елементів та структур; вибирати та розміщувати ілюстрації та текст у книзі згідно з вимогами та принципами оформлення;
- створювати рекламні матеріали, використовуючи різні техніки та елементи графічного дизайну, для досягнення комерційних цілей та привертання уваги аудиторії;
- використовувати графічні елементи для поліпшення користувацького досвіду та візуальної привабливості;
- створювати графічні елементи, ілюстрації для візуального оформлення ігор;
- створювати тривимірні моделі та сцени з використанням програмного забезпечення.

Тема 1: Введення в графічний дизайн та Adobe Illustrator

Поняття графічний дизайн. Основні продукти графічного дизайну. Ознайомлення з основами графічного дизайну та його основними принципами: співвідношення та баланс, контраст та акцентування, пропорції та масштаб, єдність та гармонія, рух та ритм, кольорова гармонія, типографіка, функціональність та ергономіка. Основи формоутворення у векторній графіці. Використання Adobe Illustrator в графічному дизайні, ознайомлення з його інтерфейсом.

Тема 2: Композиція та кольорове рішення в графічному дизайні

Композиція в графічному дизайні відіграє надважливу роль та включає розташування та взаємодію елементів, таких як текст, зображення, форми та колір, щоб створити зрозумілу та естетичну структуру. Засоби композиції: крапка, лінія, пляма. Закони композиції. Колірне коло. Психологія кольору. Добір кольірних схем. Основи малювання та формоутворення в Adobe Illustrator.

Тема 3: Типографіка та дизайн шрифту

Типографіка: розробка шрифтів, компоновання тексту, створення візуально привабливих та зрозумілих шрифтових композицій. Основні принципи дизайну шрифтів, включаючи вибір шрифтів, вирівнювання, міжсимвольний та міжсловний інтервали, розмір та вагу шрифту, а також використання шрифтів для створення ефективного візуального спілкування. Типографіка в Adobe Illustrator, формоутворення, текстові лінії та форми.



Система менеджменту якості.
Робоча програма навчальної дисципліни
«Проектування та формоутворення в
графічному дизайні»

Шифр
документа

СМЯ НАУ
РП 10.01.03 – 02 – 2023

Стор. 9 із 16

Тема 4: Книжкова графіка та оформлення обкладинки книжки

Принципи створення візуально привабливих та інформативних книжкових макетів, включаючи розташування тексту та зображень, вибір кольорів, використання типографіки та графічних елементів. Процес оформлення обкладинки книжки, включаючи вибір образів, кольорів та композиційних рішень для привернення уваги читачів і відтворення змісту книжки. Створення складних форм, редагування в Adobe Illustrator.

Тема 5: Рекламний графічний дизайн.

Рекламні носії. Принципи розробки ефективних та привабливих рекламних матеріалів, включаючи вибірформи, формату, кольорів, використання зображень, композиційних рішень та типографіки. Вплив реклами на споживача через графічний дизайн.

Тема 6: Інтерфейсний дизайн та веб-графіка

Ознайомлення з основами веб-дизайну, включаючи структуру сайту, адаптивність та використання графіки для створення привабливих веб-сторінок. Основи Figma.

Тема 7: Візуальне оформлення ігор: графічний дизайн та ілюстрація

Процес створення графічного контенту для ігор, включаючи персонажів, фони, об'єкти та інтерфейсні елементи. Техніки і стилі графічного дизайну, що використовуються в іграх

Тема 8: 3D-дизайн та проектування тривимірних форм

Основи створення тривимірних об'єктів, використання різних інструментів та технік для моделювання і рендерингу 3D-сцен. ознайомлення з принципами освітлення, матеріалів та текстур для створення реалістичного вигляду 3D-моделей.

2.3. Тематичний план.

№ пор	Назва теми (тематичного розділу)	Обсяг навчальних занять (год.)							
		Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		Усього	Лекції	Лаб./прак. заняття	СРС	Усього	Лекції	Лаб./прак. заняття	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Модуль № 1 « Проектування та формоутворення в графічному дизайні »									
1.1	Введення в графічний дизайн та Adobe Illustrator	4 семестр				4 семестр			
		14	2	2 2	8	7	1	-	6



1.2	Композиція та кольорове рішення в графічному дизайні	15	2	2 2 1	8	6	1	-	5
1.3	Типографіка та дизайн шрифту	15	2	2 2 1	8	6	1	-	5
1.4	Книжкова графіка та оформлення обкладинки книжки	14	2	2 2	8	5	-	-	5
1.5	Рекламний графічний дизайн	14	2	2 2	8	6	1	-	5
						30	4	-	26
						5 семестр			
1.6	Інтерфейсний дизайн та веб-графіка	15	2	2 2 1	8	53	-	5	48
1.7.	Візуальне оформлення ігор: графічний дизайн та ілюстрація	15	2	2 2 1	8	11	-	1	10
1.8	3D-дизайн та проектування тривимірних форм.	11	2	2	7	7	-	1	6
1.9	Модульна контрольна робота №1	7	1	-	6	-	-	-	-
1.10	Контрольна (домашня) робота (ЗФН)	-	-	-	-	8	-	-	8
1.11	Підсумкова контрольна робота (ЗФН)	-	-	-	-	11	-	1	10
						90	-	8	82
Усього за модулем № 1		120	17	34	69	120	4	8	108
Усього за навчальною дисципліною		120	17	34	69	120	4	8	108

2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН).

Коротко мета та цілі даного виду роботи студентів.

Для студентів ЗФН – завдання для виконання розробляються автором робочої програми. Навчальні матеріали затверджуються протоколом засідання випускової кафедри, доводяться до відома студента індивідуально і виконуються відповідно до методичних рекомендацій.

2.5. Перелік питань для підготовки до підсумкової контрольної роботи (у випадку диференційованого заліку ЗФН).

Перелік питань та зміст завдань для підготовки до підсумкової контрольної роботи, розробляються провідним викладачем кафедри відповідно до робочої програми, затверджується на засіданні кафедри та доноситься до відома студентів.



	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 11 із 16	

3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

3.1. Методи навчання

При вивченні навчальної дисципліни використовуються наступні методи навчання:

- словесні (лекція, пояснення, розповідь, бесіда, інструктаж);
- проблемного викладу;
- репродуктивні;
- дослідницькі;
- пояснювально-ілюстративні;
- наочні (демонстрація, ілюстрація, спостереження, показ);
- практичні (створення проектів, проведення розрахунків).

Реалізація цих методів здійснюється при проведенні лекційних та лабораторних занять, демонстрацій, самостійному вирішенні задач, роботі з навчальною літературою.

3.2. Рекомендована література

Базова література

3.2.1 Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова / Гевін Емброуз, Ніл Леонард : [перекл: Т. Кривов'яз та ін.]. — К. : ArtHuss, 2019. - 192с. : іл. – (Серія "Основи. Графічний дизайн").

3.2.2 Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження / Гевін Емброуз, Ніл Леонард : [перекл.: Т. Кривов'яз та ін.]. — К. : ArtHuss, 2019. - 192с. : іл. – (Серія "Основи. Графічний дизайн").

3.2.3 Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей / Гевін Емброуз, Ніл Леонард : [перекл: Т. Кривов'яз та ін.]. — К. : ArtHuss, 2019. - 192с. : іл. – (Серія "Основи. Графічний дизайн").


3.2.4 Лаптон Е. Графічний дизайн: Нові основи / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс. [перекл.: І. Михайлишена.]. — Київ: ArtHuss, 2020. - 264 с. (Серія книг: Basic Graphic Design).

3.2.5 Білодід Ю.М. Основи дизайну: навч. посіб. / Ю.М. Білодід, О.П. Поліщук. – К.: Парапан, 2004. – 240 с.

3.2.6 Дурняк Б. В. Розробка і дизайн рекламних видань: навч. посіб. / Б.В. Дурняк, А.Є. Батюк. – Львів : Українська академія друкарства, 2006. – 320с.

3.2.7 Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: підруч. / Михайло Куленко. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.

3.2.8 Синєпулова Н. Композиція: тотальний контроль. Як створити дизайн без візуального сміття / пер. з рос. Р. Туманова. Київ: ArtHuss, 2019. 240 с.

	<p>Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формування в графічному дизайні»</p>	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 12 із 16	

3.2.9 Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах / пер. із нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.

Допоміжна література

3.2.10 Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура / пер. з англ. Г. Лелів. Київ : ArtHuss, 2021. 208 с.

3.2.11 Вілер Аліна. Ідентичність бренду. Базові рекомендації щодо створення фірмового стилю / пер. з англ. О. Лобастова. Київ : Вид. група КМ-БУКС, 2021. 336 с.

3.2.12 Удріс-Бородавко Н. Графічний дизайн з українським обличчям. Київ : ArtHuss, 2023, 200 с.

3.2.13 Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва : навч. посібн. / пер. із нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.

3.2.14 Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти / пер. з англ. М. Тимченко. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.

3.2.15 Майкл Льюрік, Жан-Поль Томмен, Ларрі Лайфер. Дизайн-мисленнєве життя : практ. посібн. / пер. з англ. О. Лісевич. Київ : ArtHuss, 2021. 256 с.

3.2.16 Leborg C. Visual Grammar: A Design Handbook. / Christian Leborg – Princeton Architectural Press; Illustrated edition (21 July 2022). – 96 p.

3.2.17 Bierut M., Helfand J. Culture Is Not Always Popular: Fifteen Years of Design Observer. / Michael Bierut and Jessica Helfand – The MIT Press, 2019. – 240 p.


3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет

3.3.1. Нова креативна хвиля української типографії. <https://telegraf.design/nova-kreatyvna-hvylya-ukrayinskoji-typografiji/>.

3.3.2. Грачов П. О. Вибір та використання кольору в фірмовому стилі [Електронний ресурс] // Технології та дизайн. — 2015. — № 1. — Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2015_1_15

3.3.3. Гула Є. П. Сучасний графічний дизайн: специфіка інтегральної природи творчості [Текст] / Є. П. Гула // Art and Design. - 2020. - № 3 (11). - С. 25-33. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16274/1/artdes_2020_N3_P025-033.pdf

3.3.4. Ключевська А. В. Особливості сучасного графічного проектування комп'ютерних ігор / А. В. Ключевська, А. П. Дубрівна // Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали II Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 18 листопада 2021 року. – Т. 1. – Київ : КНУТД, 2021. – С. 272-276. <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/19529>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМА НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 13 із 16	

4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ СТУДЕНТОМ ЗНАНЬ ТА ВМІНЬ

Оцінювання окремих видів виконаної студентом навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл. 4.1.

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мак кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Семестри 3, 4		
Модуль № 1 «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»		
Види навчальної роботи	бали	бали
Лабораторні виконання окремих завдань	8 x 10 = 80	40
Виконання контрольної роботи (домашньої)	-	30
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше</i>	48	-
Підсумкова семестрова контрольна робота	-	30
Виконання модульної контрольної роботи № 1	20	-
Усього за модулем № 1	100	100
Усього за дисципліною	100	

Залікова рейтингова оцінка визначається (в балах та за національною шкалою) за результатами виконання всіх видів навчальної роботи протягом семестру.


4.2. Виконані види навчальної роботи зараховуються студенту, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку (Додаток 3).

4.3. Сума рейтингових оцінок, отриманих студентом за окремі види виконаної навчальної роботи, становить поточну модульну рейтингову оцінку, яка заноситься до відомості модульного контролю.

У випадку **диференційованого заліку** підсумкова семестрова рейтингова оцінка, перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS (Додаток 4).

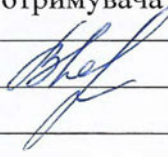
4.4. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та індивідуального навчального плану студента, наприклад, так: **92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./E** тощо.

4.5. Підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни дорівнює підсумковій семестровій рейтинговій оцінці. Зазначена підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни заноситься до Додатку до диплома.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Проектування та формоутворення в графічному дизайні»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 02 – 2023
		Стор. 14 із 16	

(Ф 03.02 – 01)

АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки
1	03.02	31.08.23	Редоренко К.А.		

(Ф 03.02 – 02)

АРКУШ ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ДОКУМЕНТОМ

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Підпис ознайомленої особи	Дата ознайомлення	Примітки

(Ф 03.02 – 04)

АРКУШ РЕЄСТРАЦІЇ РЕВІЗІЇ

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Дата ревізії	Підпис	Висновок щодо адекватності

(Ф 03.02 – 03)

АРКУШ ОБЛІКУ ЗМІН

№ зміни	№ листа (сторінки)				Підпис особи, яка внесла зміну	Дата внесення зміни	Дата введення зміни
	Зміненого	Заміненого	Нового	Анульованого			

(Ф 03.02 – 32)

УЗГОДЖЕННЯ ЗМІН

	Підпис	Ініціали, прізвище	Посада	Дата
Розробник				
Узгоджено				
Узгоджено				
Узгоджено				