




**Силабус навчальної дисципліни**  
**«Рекламний дизайн»**  
**Освітньо-професійна програма: ІТ-Дизайн**  
**Спеціальність: 022 Дизайн**  
**Галузь знань: 02 Мистецтво**

<b>Рівень вищої освіти</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Статус дисципліни</b>	Професійно-орієнтована навчальна дисципліна
<b>Курс</b>	2 (другий)
<b>Семестр</b>	4 (четвертий)
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин</b>	4 кредити/120 годин
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Що буде вивчатися (предмет вивчення)</b>	Дисципліна «Рекламний дизайн» спрямована на вивчення та розвиток навичок, пов'язаних із створенням ефективних та привабливих рекламних матеріалів. Вона охоплює різні аспекти, які включають стратегічне планування, креативність, роботу з графікою та текстом.
<b>Чому це цікаво/треба вивчати (мета)</b>	Вивчення дисципліни «Рекламний дизайн» має важливу роль у формуванні навичок та знань, які є ключовими для професіоналів у сфері маркетингу та дизайну. Рекламний дизайн дозволяє створювати креативні та ефективні кампанії, які привертають увагу цільової аудиторії та сприяють підвищенню продажів чи популярності бренду. Дозволяє студентам розвинути креативність у вивченні рекламного дизайну розвиває творчість та здатність генерувати ідеї, що є необхідним у навколишньому світі реклами. Вивчення рекламного дизайну сприяє розвитку підприємницьких навичок, оскільки вона допомагає у створенні та розкритті потенціалу брендів чи продуктів на ринку.
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	Дисципліна надає результати навчання у створенні ідентичності бренду. Вивчення рекламного дизайну допомагає розуміти, як візуальні елементи впливають на сприйняття бренду споживачами. Сучасні технології, такі як віртуальна реальність, анімація та інші, стають невід'ємною частиною рекламного дизайну. Вивчення цієї дисципліни дозволяє бути в тренді та використовувати нові можливості. Рекламний дизайн вимагає розуміння психології та поведінки споживачів. Вивчення цієї дисципліни допомагає аналізувати, які візуальні та текстові елементи ефективніше взаємодіють із споживачами. Для тих, хто планує працювати у сфері реклами, навички рекламного дизайну стають цінним активом, що дозволяє ефективно співпрацювати з рекламними агентствами та командами маркетингу.
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</b>	Набутими знаннями та уміннями студент зможе користуватися, як для продовження навчання, так і в самостійній професійній діяльності, набувши таких компетентностей:

	<p>ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ФК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>ФК 9. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (заспеціалізаціями).</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>ПРН 23. Розробляти нові конкурентоспроможні дизайн-ідеї та реалізовувати їх у проєктах (стартапах); вміти доводити та захищати інтелектуальну власність розроблених ІТ-продуктів.</p>
<p><b>Навчальна логістика</b></p>	<p><b>Зміст дисципліни:</b></p> <p>Навчальна дисципліна складається з модулів, а саме:</p> <p><i>Вступ для розробки реклами та рекламний дизайн:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ознайомлення з основними поняттями та принципами реклами.</li> <li>-Розуміння ролі рекламного дизайну в маркетингу.</li> </ul> <p><i>Цільова аудиторія та ринкове дослідження:</i> вивчення методів визначення цільової аудиторії та аналіз ринку для кращого розуміння споживачів.</p> <p><i>Стратегія та позиціонування бренду:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Розробка стратегій рекламного позиціонування брендів.</li> <li>-Вивчення методів створення унікального образу для продукту чи послуги.</li> </ul> <p><i>Креативний процес в рекламному дизайні:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Техніки генерації ідей та розвитку творчих концепцій.</li> <li>-Створення креативних та ефективних концепцій рекламних кампаній.</li> </ul> <p><i>Графічний дизайн в рекламі:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Використання графічних елементів для створення привабливих рекламних зображень.</li> <li>-Вивчення кольорів, композиції та інших дизайнерських аспектів.</li> </ul> <p><i>Написання тексту та копірайтинг:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Основи написання ефективного рекламного тексту.</li> <li>-Вивчення ролі слова у створенні переконливого повідомлення.</li> </ul> <p><i>Media та канали розповсюдження:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Аналіз різних медіа-каналів та їхніх особливостей.</li> <li>-Вибір найбільш ефективних каналів для розповсюдження рекламних матеріалів.</li> </ul> <p><i>Технології в рекламному дизайні:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Використання сучасних технологій та інструментів у створенні рекламних матеріалів.</li> <li>-Огляд трендів у використанні віртуальної реальності, анімації тощо.</li> </ul> <p><i>Оцінка та аналіз рекламної ефективності:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Визначення показників ефективності рекламної кампанії.</li> <li>-Аналіз результатів та коригування стратегій.</li> <li>-Розробка рекламних кампаній та створення рекламних матеріалів на основі реальних завдань.</li> </ul> <p><b>Види занять:</b> лекції, лабораторні роботи, домашні завдання</p>

	<p><b>Методи навчання:</b> комплексні.</p> <p><b>Форми навчання:</b> денна, заочна, дистанційна.</p>
<b>Пререквізити</b>	Знання дисципліни «Рекламний дизайн» необхідне у виконанні практичних завдань з таких навчальних дисциплін, як «Інтерактивна web-графіка», «Програмні засоби обробки растрових зображень та векторної графіки», «Основи ІТ-бізнесу», «Дизайн доповненої реальності», а також у дипломному проектуванні та практичній
<b>Пореквізити</b>	Знання основ комп'ютерного моделювання необхідне у проектуванні: як інструмент виконання практичних завдань з інших дисциплін, у дипломному проектуванні та практичній діяльності дизайнера. Є базовим для вивчення фахових дисциплін на 3 та 4 курсі ОС «Бакалавр».
<b>Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ</b>	<p><a href="https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/33695">https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/33695</a></p> <p><b>Офіційні навчальні матеріали:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Навчальні відеороліки на каналі YouTube: курси.</li> </ol> <p><b>Науково-технічна література:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Bondarenko Viktoriia Ефективність просування товарів та брендів: роль маркетингових комунікацій / Viktoriia Bondarenko, Oleksandr Khadartsev, Olesia Hryhorieva // Науковий журнал «Економіка і регіон». – Полтава: ПНТУ, 2021. – Т. (1(80)). – С. 75-81.</li> <li>2. Божкова В.В., Мельник Ю.М. Реклама та стимулювання збуту: навч. посіб. – 2-ге вид., стер. – К. : ЦУЛ, 2019. – 200 с. – МОН. – 978-966-364-870-5.</li> <li>3. Прищенко С.В. Основи рекламного дизайну: підручник 2-ге вид., випр. і доповн. Київ: Видавничий дом «Кондор», 2019. 400 с.</li> <li>4. Прищенко С.В. Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій (основні терміни та поняття). 2-ге вид., випр. і доповн. Київ: Видавничий дом «Кондор», 2020. 208 с.Електронна версія: <a href="http://nbuv.gov.ua/j-pdf/echp_2012_2_15.pdf">http://nbuv.gov.ua/j-pdf/echp_2012_2_15.pdf</a></li> </ol>
<b>Локація та матеріально-технічне забезпечення</b>	Комп'ютерний клас, проектор, графічні інструменти Adobe, такі як Photoshop та Illustrator, можуть використовуватися для створення графічних елементів, Blender.
<b>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</b>	1 семестр – диф. залік Виконання практичних завдань на ПК у середовищах систем комп'ютерної графіки Графічні програми: Adobe Creative Cloud: Включає Photoshop, Illustrator, та інші інструменти для створення графіки, ілюстрацій та дизайну. Figma.
<b>Кафедра</b>	Комп'ютерних технологій дизайну і графіки
<b>Факультет</b>	Наземних споруд та аеродромів

<b>Викладач(і)</b>		<b>ВАСИЛЕНКО ВІКТОРІЯ МИКОЛАЇВНА</b> <b>Посада: завідувач кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки</b> <b>Науковий ступінь: канд. техн. наук</b> <b>Вчене звання: доцент</b> <b>Профайл викладача:</b> <i>ORCID: 0000-0003-3482-2750</i> <i>Scopus ID: 57210801224</i> <b>Тел.: (096) 933-07-75</b> <b>Е-mail: <a href="mailto:vasylenko.viktoriiia@npp.nau.edu.ua">vasylenko.viktoriiia@npp.nau.edu.ua</a></b> <b>Робоче місце: 3.520, 3-515</b>
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	Авторський курс	
<b>Лінк на дисципліну</b>	Google Classroom:	

Розробник:

В.М. Василенко