



**Силабус навчальної дисципліни  
«ІТ-ДИЗАЙН У БРЕНДИНГУ»  
Освітньо-професійна програма: Дизайн  
Спеціальність: 022 Дизайн  
Галузь знань: 02 Мистецтво**

<b>Рівень вищої освіти</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Статус дисципліни</b>	Професійно-орієнтована навчальна дисципліна циклу вільного вибору студента
<b>Курс</b>	3 (третій)
<b>Семестр</b>	5 (п'ятий)
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин</b>	4 кредита / 120 годин
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Що буде вивчатися (предмет вивчення)</b>	<p>Дана дисципліна є теоретичною та практичною основою сукупності знань та вмінь, що формують галузевий профіль фахівця в області дизайну та ІТ-дизайну.</p> <p>Вивчення теоретичних основ та набуття знань та практичних вмінь по створенню об'єктів графічного дизайну (логотипів, рекламних буклетів тощо).</p> <p>Вивчення основ сучасних графічних інформаційних технологій.</p> <p>Засвоєння правил та прийомів роботи з програмами комп'ютерного моделювання графічних об'єктів (логотипів, рекламної продукції).</p>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати (мета)</b>	<p>Метою викладання дисципліни є вивчення теоретичних графічного дизайну, знання якого необхідні для творчої діяльності майбутнього ІТ-дизайнера.</p> <p>Під час вивчення дисципліни студенти отримають знання з графічного дизайну, а саме брендингу, який набув сьогодні широкого розповсюдження та використовується в мережевих технологіях, що фактично охопили весь світ, зможуть використати одержані знання, а також навички самостійного створення графічних об'єктів корпоративного типу.</p>
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p>Студенти навчаться:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- розуміння сутності графічного дизайну;</li> <li>- оволодіння базовими навичками в області графічного дизайну;</li> <li>- розуміння цілей та задач графічного дизайну (брендингу);</li> <li>- вивчення основ сучасних інформаційних технологій.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	<p>Набутими знаннями та вміннями студент зможе користуватися, як для продовження навчання, так і в самостійній професійній діяльності, набувши таких компетентностей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- володіння основами професійної комп'ютерної графіки;</li> <li>- володіння сучасними графічними технологіями;</li> <li>- здатність застосовувати практичні знання в реальних задачах брендингу;</li> <li>- знання та розуміння предметної області та професійної діяльності;</li> <li>- здатність вирішувати типові задачі професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;</li> <li>- здатність здійснювати пошук, аналіз, обробку інформації з різних - -</li> </ul>

	<p>- здатність створювати дизайн-концепції та втілювати їх засобами графічного дизайну.</p>
<b>Навчальна логістика</b>	<p><b>Зміст дисципліни:</b>  Навчальна дисципліна складається з 2 модулів, а саме:  - навчального модуля №1 «Графічний дизайн - Брендінг»;  - навчального модуля №2 «Створення брендингової рекламної продукції»  Вивчення модуля №1 «Графічний дизайн - Брендінг» передбачає  - оволодіння основами професійної комп'ютерної графіки;  - оволодіння сучасними графічними технологіями;  - застосовувати практичні знання в реальних задачах проектування.  Вивчення модуля №2 «Створення брендингової рекламної продукції» передбачає вирішування типових задач професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;  - здійснення пошуку, аналізу, обробки інформації з різних баз даних та надання її у відповідному форматі з використанням інформаційних і мережевих технологій;  - створення дизайн-концепцій та втілення їх засобами графічного дизайну.  <b>Види занять:</b> лекції, практичні заняття, самостійні завдання  <b>Методи навчання:</b> комплексні.  <b>Форми навчання:</b> очна, дистанційна.</p>
<b>Пререквізити</b>	<p>Загально-теоретичні та фахові знання, отримані на першому і другому курсах під час вивчення дисциплін «Нарисна геометрія і перспектива», «Проектування», «Ергономіка та основи ергодизайну», «Основи комп'ютерних технологій дизайну», «Моделювання, рендеринг» використання спеціалізованих комп'ютерних комплексів для здійснення дизайн-проектування графічних об'єктів на основі сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій.</p>
<b>Пореквізити</b>	<p>Знання основ створення та комп'ютерного моделювання об'єктів графічного дизайну (логотипи, рекламна продукція) необхідне у проектуванні: як інструмент виконання практичних завдань з інших дисциплін, у дипломному проектуванні та практичній діяльності ІТ-дизайнера.</p>
<b>Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ</b>	<p>1. <a href="https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/33695">https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/33695</a>  1. Робін Вільямс. Дизайн. Книга для недизайнерів. Простою мовою про засади графічного дизайну. Видавництво: VivatPik видання: 2022  2. Майкл Меттс, Енді Велфл. Письмо – це дизайн: Як слова створюють досвід користування (UX). Видавництво: ArtHussPik видання: 2021  3. Галина Брюханова. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник. Видавництво: Центр учбової літератури  4. Тим Кедлек. “Адаптивный дизайн. Делаем сайты для любых устройств”  5. Створення корпоративних сайтів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <a href="https://brander.ua/what-we-offer/web-development/stvorennya-korporativnikh-saytiv">https://brander.ua/what-we-offer/web-development/stvorennya-korporativnikh-saytiv</a>.  6. <a href="https://impulse-design.com.ua/vse-cho-vam-nuzhno-znat-o-korporativnom-sajte.html">https://impulse-design.com.ua/vse-cho-vam-nuzhno-znat-o-korporativnom-sajte.html</a>  7. <a href="https://freehost.com.ua/faq/wiki/cho-takoe-sajt/">https://freehost.com.ua/faq/wiki/cho-takoe-sajt/</a>  8. <a href="https://sait-sozdat.ru/vidy-sait/korporativniy-sait/cho-takoe-korporativniy-sait.php">https://sait-sozdat.ru/vidy-sait/korporativniy-sait/cho-takoe-korporativniy-sait.php</a>  2. Навчальні відеороліки на каналі YouTube  <b>Науково-технічна бібліотека НАУ:</b>  1. Ковальов Ю.М., Матющенко Н.В., Шевель Л.В. Інженерна</p>

	<p>графіка. Виконання архітектурно-будівельних креслень у графічному середовищі ArchiCAD: Навчальний посібник. – К.: НАУ, 2010. . – 186 с.</p> <p>2. Ковальов Ю.М., Верещага В.М. Прикладна геометрія: нарисна геометрія, інженерна та комп'ютерна графіка. Сучасні напрями: Підручник. – К : Дія, 2012.– 438 с.</p>
<b>Локація та матеріально-технічне забезпечення</b>	Комп'ютерний клас, проектор, програмне забезпечення (PhotoShop, Adobe Illustrator, Paint, конструктори web-сайтів)
<b>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</b>	3 семестр – диференційний залік
<b>Кафедра</b>	Комп'ютерних технологій дизайну і графіки
<b>Факультет</b>	Наземних споруд і аеродромів
<b>Викладач(і)</b>	 <p><b>ХОЛКОВСЬКИЙ ЮРІЙ РОМАНОВИЧ</b>  <b>Посада:</b> доцент  <b>Науковий ступінь:</b> канд. техн. наук  <b>Вчене звання:</b> доцент  <b>Профайл викладача:</b>  yurii.kholkovskiy@npp.nau.edu.ua  ORCID 0000-0002-5081-3582  <b>Тел.:</b> (067)8100663  <b>E-mail:</b> profiz@ukr.net  <b>Робоче місце:</b> 3.514, 3.526, 3.527</p>
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	Авторський курс
<b>Лінк на дисципліну</b>	<i>Google Classroom:</i>

Гарант освітньої програми

В.М. Василенко

Розробник

Ю.Р. Холковський