



Силабус навчальної дисципліни
«ПРОЕКТУВАННЯ ТА ФОРМОУТВОРЕННЯ
У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ»
Освітньо-професійної програми «ІТ-Дизайн»
Галузь знань: 02 «Мистецтво»
Спеціальність: 022 «Дизайн»

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	Навчальна дисципліна вибіркового компонента ОП
Курс	2 (другий)
Семестр	3 (третій)
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/ годин	4 кредити/120 годин
Мова викладання	українська
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Вивчення теоретичних основ та набуття практичних вмінь з графічного дизайну, що являє собою специфічну область художньо-проектної діяльності, спрямованої на створення візуальних повідомлень, які розповсюджуються за допомогою засобів масової комунікації. Види графічного дизайну, його засоби виразності та основні продукти. Врахування системи формотворчих чинників у процесі проектування, необхідність пов'язувати естетичні вимоги з формою і функцією об'єкта, законами візуальної гармонії. Засвоєння прийомів роботи з векторним програмним забезпеченням та супутніми комп'ютерними програмами, оскільки комп'ютерна графіка активно використовується в усіх видах графічного дизайну.
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	Метою викладання дисципліни є формування практичних навичок, необхідних студентам для майбутньої фахової діяльності, а саме: набуття цілісного уявлення про основи проектування та формоутворення у графічному дизайні; навчитися аналізувати твори графічного дизайну на предмет їх стильової приналежності та композиційної побудови; створювати шрифтові, зображально-сміслові образи; використовувати зображення, шрифт, колір як засоби створення виразної врівноваженої композиції; визначати власні принципи формоутворення згідно дизайн-концепції та технології виготовлення об'єкту графічного дизайну; формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну із забезпеченням широкого доступу до працевлаштування в сфері ІТ-дизайну.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Студенти навчатися: - застосовувати набуті знання і розуміння предметної області графічного дизайну та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях (ПРН 1); - збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням) (ПРН 3); - визначати мету, завдання та етапи проектування (ПРН 4); - аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних рішень (ПРН 7); - визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну (ПРН 10); - розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну (ПРН 11),

	<p>створювати ескізи друкованої реклами, шрифтові і зображальні образи засобами графічного дизайну; використовувати модульну сітку для композиційної побудови та макетування;</p> <ul style="list-style-type: none"> - застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями) (ПРН 17); - розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі (ПРН 20).
<p>Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)</p>	<p>Користуватися знаннями й уміннями студент зможе як для продовження навчання, так і в самостійній професійній діяльності, набувши таких компетентностей:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності (ЗК 1); - здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел (ЗК 4); - здатність розробляти конструкторсько-композиційне рішення об'єктів дизайну за допомогою комп'ютерних технологій та з урахуванням специфіки матеріалів (ЗК 11); - здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних об'єктів дизайну (ФК 1); - здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну (ФК 2); - здатність виконувати композиційну побудову об'єктів дизайну (ФК 3); - здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності (ФК 4); - здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну (ФК 7); - здатність добирати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта (ФК 8); - здатність розуміти концепції формоутворення обладнання авіаційного простору та транспортних засобів (ФК 12).
<p>Навчальна логістика</p>	<p>Зміст дисципліни:</p> <p>Навчальна дисципліна складається з одного модуля, а саме: навчального модуля №1 «Проектування та формоутворення у графічному дизайні».</p> <p>Вивчення модуля №1 «Проектування та формоутворення у графічному дизайні» передбачає опанування основних програмних засобів Adobe Illustrator для створення продуктів графічного дизайну та оформлення комплексу проектних креслень до них.</p> <p>Поняття «графічний дизайн», «графіка». Види графічного дизайну, його основні продукти. Комп'ютерна графіка у графічному дизайні, векторна графіка. Інтерфейс Adobe Illustrator, основні інструменти. Проектно-композиційна діяльність графічного дизайнера. Основні етапи проектування. Композиція, її види, закони та засоби. Шрифт як основна складова графічного дизайну. Закономірності побудови шрифту та шрифтових композицій. Площинна та об'ємна типографіка. Модульні сітки як організуючий та формотворчий засіб. Книжкова графіка. Дизайн обкладинки книжки. Книжкова ілюстрація, персонаж. Ізометричні ілюстрації в графічному дизайні (Affinity Designer, або Adobe Illustrator). Створення рекламних продуктів засобами графічного дизайну. Календар, етикетка, упаковка: варіанти їх конструкції та особливості художнього оформлення. Припасування створеної графіки на прості і складні форми засобами комп'ютерної графіки Adobe Photoshop.</p> <p>Види занять: лекції, лабораторні роботи.</p> <p>Методи навчання: комплексні.</p> <p>Форми навчання: очна, заочна, дистанційна.</p>

Пререквізити	Загальні та фахові знання, отримані на першому і другому курсах під час вивчення дисциплін «Композиція і кольорознавство», «Рисунок, живопис та пластанатомія», «Інженерна графіка»: застосування комп'ютерних програм для вирішення дизайнерських задач.	
Пореквізити	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».	
Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ	Навчальна та наукова література: 1. Білодід Ю.М. Основи дизайну: навч. посіб. / Ю.М. Білодід, О.П. Поліщук. – К.: Парапан, 2004. – 240 с. 2. Дурняк Б. В. Розробка і дизайн рекламних видань: навч. посіб. / Б.В. Дурняк, А.Є. Батюк. – Львів : Українська академія друкарства, 2006. – 320с. 3. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: підруч. / Михайло Куленко. – К.: Кондор, 2006. – 492 с. 4. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии) / Виктор Лесняк. – К. : Биос Дизайн Букс, 2009. – 416 с.	
Локація та матеріально-технічне забезпечення	Комп'ютерний клас очно / <i>Google Classroom</i> дистанційно; проектор, програмне забезпечення (Adobe Illustrator).	
Семестровий контроль, екзаменаційна методика	4 семестр – диференційований залік.	
Кафедра	Комп'ютерних технологій дизайну і графіки	
Факультет	Архітектури будівництва та дизайну	
Викладач(і)		САДОВА ВІТАЛІНА ВІКТОРІВНА Посада: старший викладач Профайл викладача: https://scholar.google.com.ua/citations?hl=ru&user=gobr uqQAAAAJ https://www.researchgate.net/profile/Vitalina_Sadova https://orcid.org/0000-0002-1727-8055?lang=ru ORCID 0000-0002-1727-8055 Тел.: 0504409173 E-mail: vitalina.sadova@npp.nau.edu.ua Робоче місце: 3.527, 3.526
Оригінальність навчальної дисципліни	Авторський курс	
Лінк на дисципліну		

Гарант освітньої програми

Василенко В.М.

Розробник

Садова В.В.