



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графічний дизайн	Рік навчання	3
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Обов'язкова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	6

ПРОЄКТУВАННЯ

Семестр 6 (зима-весна 2024)

29 січня-15 травня

Викладач	Квітка Ольга Леонідівна, ст. викладач, PhD (канд. мист-ва)
E-mail	okvitka@gmail.com
Заняття	За розкладом
Консультації	У спеціально створеному Telegram-каналі
Адреса	дистанційно
Телефон	+380671480056; 057 706-28-11 (кафедра)

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є спеціально створений спільний чат групи у Telegram, який створює староста групи. Обговорення ведеться виключно у робочий час. Також можливо спілкування шляхом личтування на електронну пошту. Умови листування: 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: *прізвище_група_завдання*. *Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf*. Роботи для модульного контролю здаються виключно в Google Classroom академії у відповідному курсі і завданні.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Вивчення дисциплін «Основи композиції і проєктної графіки», «Шрифт», «Комп'ютерні технології», «Типографіка»

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Викладаються в групу Telegram, <https://classroom.google.com/>

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка, папір, фарби, тканина, різноманітні художні матеріали. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign,

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни є полягає в тому, щоб студенти оволоділи необхідними навичками та знаннями для успішного проєктування візуальної інформації за допомогою графічних засобів. Цей курс спрямований на розвиток концептуального та проєктного мислення студентів на основі закономірностей графічної візуальної мови. Курс сприяє розвитку здатності студентів генерувати та розробляти новаторські та концептуальні підходи до вирішення дизайнерських завдань.

Завдання дисципліни тому, щоб студенти могли володіти не лише технічними аспектами графічного дизайну, але й розвивати аналітичні навички та вміння застосовувати ці знання

для створення інноваційних та ефективних дизайнерських рішень, оволодіють навичками ефективної презентації своїх дизайнерських концепцій та проєктів. Курс допоможе студентам вивчити та використовувати різні засоби та техніки графічного дизайну для ефективного вираження конкретного змісту та ідей.

ЗК 1 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 4 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел

ЗК 5 Здатність працювати в команді

ЗК 6 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт

ЗК 9 Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

СК 1 Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну

СК3 Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК 4 Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності

СК 6 Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у графічних матеріалах

СК 7 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення і корегування об'єктів дизайну

СК 10 Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності з графічного дизайну.

СК 11 Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

Програмні результати навчання:

РН 1 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН 3 Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

РН 4 Визначати мету, завдання та етапи проєктування.

РН 5 Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

РН 6 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

РН 7 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.

РН 8 Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.

РН 9 Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.

РН 10 Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

РН 11 Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

РН 12 Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

РН 13 Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.

РН 14 Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації і творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

РН 15 Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.

РН 16 Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

РН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

РН 18 Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

РН 19 Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни, що викладається на 3 курсі, визначається професійним формуванням навичок роботи з композиційною організацією елементів дизайн-проєкту, стилізації та створення візуально-образної мови, об'єктивного сприйняття естетичних й функціональних можливостей форм графічного дизайну. Основною темою роботи курсу є розробка та розвиток фірмової айдентики.

Виконуючі практичні завдання, студентів розвивають навички створення ефективних та візуально привабливих графічних рішень для різних проєктів, зокрема для фестивалів. Під час цього курсу студенти отримують змогу розвинути концептуальне мислення, оволодіти основними принципами та техніками графічного дизайну, навчитися розробляти унікальні та пам'ятні логотипи для різних заходів та брендів, а також розробляти рекламні матеріали. Студенти також ознайомляться вивчать ефективні методи презентації своїх дизайнерських концепцій перед аудиторією.

Дисципліна вивчається студентами протягом 2-3 курсу, на 3 курсі: 12 кредитів ECTS, 360 навчальних годин, в тому числі 180 годин – аудиторні практичні заняття та 180 години – самостійні). Формою контролю є екзаменаційні перегляди.

Модулі

1. Проєктування знаку та логотипу фестивалю. Розробка буклету.
2. Проєктування POS-матеріалів айдентики компанії

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом практичних занять та консультування студентів дистанційно. Самостійна робота студента спрямована на пошук інформації за темою, вивчення аналогів, власні творчі пошуки.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Під час занять необхідно вимкнути звук мобільних телефонів як студентам, так і викладачу. Вітається власна думка з теми заняття, аргументоване відстоювання позиції. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю із завідувачем кафедри та студентами.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски заняття без поважних причин не вітаються. Консультування щодо практичних завдань можливо в асинхронному режимі в чаті дисципліни. Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, статтях, при складанні екзаменів тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час перегляду помічен плагіат, копіювання та використання чужих робіт можливе відрачування.

Корисні посилання: <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>

<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

тиждень	Модел	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	1	практичне	Вивчення цільової аудиторії фестивалю та аналіз айдентики подібних заходів.	6	PDF-файл з результатами аналізу	
2	1	практичне	Концептуальне проєктування логотипу. Вибір кольорової палітри та типографічних елементів для айдентики фестивалю.	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
3	1	практичне	Розробка варіацій логотипу для різних підрозділів фестивалю (5 шт.).	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
4	1	практичне	Розробка набору навігаційних значків.	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
5	1	практичне	Дизайн буклета. Розробка обкладинки буклету фестивалю та визначення структури.	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
6	1	практичне	Дизайн буклета. Створення візуально привабливого опису фестивалю та розробка мапи.	6	комп'ютерні файли	
7	1	практичне	Дизайн буклета. Розробка зручного та зрозумілого розкладу подій фестивалю.	6	комп'ютерні файли	
8	1	практичне	Модульний контроль	6	PDF-файл з передпроектними дослідженнями, логотип з варіаціями, набір навігаційних значків, макет та фото буклету	

9	2	практичне	Розробка соціального плакату. Розвиток графічної мови.	6	комп'ютерні файли	Рекомендовано подача роботи на мистецькі конкурси
10	2	практичне	Візуальна ідентичність на різних медіа-платформах. Розгляд важливості збереження консистентності в айдентиці фестивалю на різних медіа-платформах.	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
11	2	практичне	Створення графічних матеріалів для реклами фестивалю на вулицях та інших місцях.	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
12	2	практичне	Розробка сувенірної продукції для фестивалю.	6	нариси від руки, комп'ютерні файли	
13	2	практичне	Розробка реклами для соціальних мереж	6	комп'ютерні файли	
14	2	практичне	Презентація айдентики фестивалю: Розробка презентації, що включає в себе усі елементи айдентики та їх пояснення.	6	комп'ютерні файли	
15	2	практичне	Завершення та презентація проєкту: Підготовка остаточних матеріалів та їх презентація.	6	PDF-файл з презентацією	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Модуль	Форма звітності	Бали
1	Модульний перегляд	0–45
2	Модульний перегляд	0–45
1,2	Бонусні бали	0–10
Всього балів		100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–45	0–10	
A	45	10	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення, брав участь у конкурсах, виставках та фестивалях. Експозиційна подача акуратна, оригінальна
A	41-44	8-9	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення. Експозиційна подача акуратна
B	35-40	6-7	Студент в повному обсязі опанував матеріал. Експозиційна подача акуратна.
C	22-34	5-6	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, продемонстрував відсутність творчого підходу та вміння збирати та аналізувати інформації

D	12-21	3-5	Студент не в повному обсязі опанував матеріал, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (малий обсяг, недостатні навички роботи, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з оформленням експозиції
E	1-12	1-3	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал, виконана робота має багато значних недоліків (відсутність творчого підходу, малий обсяг, недостатні навички роботи з ПО, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Студент повинен продемонструвати вміння аналізувати проєктні завдання та застосовувати візуальні методи їхнього розв'язання з розумінням законів композиції, кольорознавства, типографіки; виявити вміння оригінально мислити в рамках завдання.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A
добре	82–89	B
	75–81	C
задовільно	64–74	D
	60–63	E
незадовільно	35–59	FX
незадовільно (повторне проходження неможливе)	0–34	F

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за участь студента у конкурсах та фестивалях (3-5 бали), перемогу у конкурсах (5-10 балів), а також участь у житті групи (1–3 бали). Максимальна кількість балів: 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Бойлен А. Візуальна культура : К. : ArtHuss, 2021. 208 с.
2. Бойчук О. В. Пространство дизайнера. Харків : Нове слово, 2013. 367 с., : ил.
3. Даниленко В. Основи дизайну: навч. Посібник. К.: ІЗМН, 1996. 96 с.: іл.
4. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс Графічний дизайн. Нові основи. К: ArtHuss, 2020, 264 с.
5. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: дизайнерське дослідження : пер. з англ. К. : ArtHuss, 2019. 192 с.
6. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03: генерування ідей : пер. з англ. К. : ArtHuss, 2019. 192 с.
7. Зайцева В. І. Практика композиції навчальний посібник для студентів закладів вищої освіти. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 116 с.
8. Іттен Й. Наука дизайну та форми. К: ArtHuss, 2021, 136 с.
9. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник. К.: Кондор, 2006. 492с.

10. Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну : навчальний посібник. Х., ХДАДМ, 2014. 224 с.
11. Синепупова Н. Композиція: Тотальний контроль. К: ArtHuss, 2019. 240 с.
12. Хеллер С., Кваст С.. Графічний стиль. Від вікторіанців до хіпстерів: ArtHuss, 2019, 296 с.

Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.