



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн середовища	Рівень вищої освіти	другий (магістр)
Кафедра	Дизайн середовища	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	1

ОСНОВИ ІНФОРМАЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ

Семестр 1 (осінь-зима 2021-2022)

01 вересня — 16 грудня

Викладачі	Соболев Олександр Валерійович, професор, канд. мистецтвознавства; Кривуц Світлана Василівна, доцент, PhD (канд. мистецтвознавства)
E-mail	svkdesignsvk@gmail.com
Заняття	За розкладом
Консультації	Понеділок 12.00–13.00 (за необхідністю)
Адреса	к. 305, поверх 3, корпус 2, вул. Мистецтв 8
Телефон	(057) 706-02-46 (кафедра «ДС»)

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування:

- 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни;
- 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються);
- 3) файли підписувати таким чином: *прізвище_завдання*. Розширення: *текст* — *doc, docx, ілюстрації* — *jpeg, pdf*.

Окрім роздруків для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультавання з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна не має обов'язкових передумов для вивчення. Студент отримує повну підтримку при опрацюванні матеріалу вибіркової дисципліни та підготовки її практичної/методичної стратегії. Студент може для ознайомлення запропонувати теми для опрацювання матеріалу, пов'язаного з загальною тематикою курсу.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Свої додаткові навчальні матеріали, пошукові ескізи тощо можна запропонувати переглянути за електронною адресою. svkdesignsvk@gmail.com

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет, папір для ескізування та макетування, олівець, акварельні фарби. Програми, необхідні для виконання завдань: Microsoft Word, Arhcad, 3D MAX, Corel Draw, Photoshop.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Мета дисципліни полягає в засвоєнні студентами спеціальних знань з визначення засобами графічного дизайну головних критеріїв подання інформації глядачеві на основі функціонального та естетичного принципів.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни є:

- формування у студентів системи знань у сфері означеної дисципліни;
- надання їм необхідних знань та практичних навичок в формуванні дизайну авторської пропозиції з урахуванням гармонії та пропорціональності запропонованих елементів;
- сприяння творчому розумінню необхідності розробки мистецтвознавчих проблем з обраної теми з урахуванням міждисциплінарного підходу (використовуючи отримані знання з наступних дисциплін: графічного дизайну, культурології, теорії інформації, цифрових технологій тощо);
- сприяння розвитку професійних умінь з презентації результатів розробки авторської пропозиції на обрану тему.

Дисципліна забезпечує спеціалізовані (фахові) компетентності: здатність аналізувати аналоги виконаних завдань за темою; здатність методичного опрацювання обраної тематики; професійність виконання графічної подачі власної пропозиції. Враховуючи зарубіжний досвід та принципи Болонського процесу, пропонується замість парадигми освіти ЗУН (знання, уміння, навички) використовувати принципово нову парадигму вищої освіти, яка базується на формуванні у студентів певних компетенцій та діагностуванні рівня їх компетентностей: доповідь, участь в обговоренні, практичні завдання (пошукові ескізи), власна пропозиція на обрану тематику, індивідуальні науково-дослідні завдання, участь в студентських конференціях, семінарах, вебінарах, тощо.

Програмні результати: розробка власної графічної пропозиції на обрану тему, затверджену викладачем; професійність графічної подачі.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни передбачає надання студентам необхідних навичок у висвітленні критеріїв інформаційного дизайну. Контент дисципліни вміщує розгляд важливих питань: методологію поетапного виконання необхідних учбових завдань; творче мислення в виконанні дизайну інфографіки для обраного проектного рішення дизайну інтер'єру із визначенням ідентичності бренду компанії; основи теоретичних напрацювань, що є достатніми для продукування нових ідей та розв'язання проблем із швидким та чітким відображенням комплексної інформації графічними засобами.

Дисципліна вивчається протягом одного семестру 1-го курсу (4 кредити ECTS, 120 навчальних годин, в тому числі 15 годин — аудиторні лекційні заняття, 15 — практичні заняття та 90 годин — самостійні). Всього курс має 3 змістовні модулі та 6 тем.

Осінній семестр: 120 годин: 15 — лекційні, 15 — практичні заняття, 90 — самостійні.

МОДУЛЬ 1. ВИЗНАЧЕННЯ ІДЕНТИЧНОСТІ БРЕНДУ.

Змістовий модуль 1.1. Специфіка визначення ідентичності об'єктів корпоративної культури. Бренд та його основні складові.

Тема 1. Вступна лекція про специфіку розробки дизайну інфографіки для обраного об'єкту корпоративної культури. Аналіз вихідної ситуації.

Тема 2. Аналіз аналогів, визначення ідентичності бренду компанії.

Змістовий модуль 1.2. Розробка графічними засобами дизайну інфографіки власної концептуальної ідеї для обраного об'єкту корпоративної культури.

Тема 3. Клаузура на створення концептуального начерку. Визначення дизайнерської ідеї рішення інфографіки з урахуванням ефективності взаємодії елементів у складі всієї структури композиції.

Тема 4. Вироблення ескізу графічної подачі інфографіки бренду компанії. Затвердження та завершення власної розробки.

МОДУЛЬ 2. АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ.

Змістовий модуль 2.1. Сучасні інформаційні технології та інновації в дизайні. Світовий дизайнерський досвід.

Тема 5. Дизайн і технології передачі інформації: перспективи розвитку. Пошук тематики для підготовки доповідей. Визначення основних аспектів.

Тема 6. Пріоритетні напрямки та соціальна значимість інформаційного дизайну. Затвердження тексту доповіді, підготовка тезов конференції, публікація матеріалів.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом лекційних, практичних та самостійних занять. Лабораторні заняття не передбачені. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення тем лекційних та практичних занять. Зміст самостійної роботи складає пошук додаткової інформації та її аналіз у відповідності до теми власної творчої розробки. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є залік. Для отримання оцінки заліку достатньо пройти рубіжні етапи контролю у формі поточних перевірок процесів практичної та самостійної роботи.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно		A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D

	90–100		A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Дисциплінарна та організаційна відповідальність. Викладач несе відповідальність за координацію процесу занять, а також створення атмосфери, сприятливої до відвертої дискусії із студентами та пошуку необхідних питань з дисципліни. Особливу увагу викладач повинен приділити досягненню програмних результатів навчання дисципліни. В разі необхідності викладач має право на оновлення змісту навчальної дисципліни на основі інноваційних досягнень і сучасних практик у відповідній галузі, про що повинен попередити студентів. Особисті погляди викладача з тих чи інших питань не мають бути перешкодою для реалізації студентами процесу навчання.

Викладач повинен створити безпечні та комфортні умови для реалізації процесу навчання студентам з особливими потребами здоров'я (в межах означеної аудиторії).

Міжособистісна відповідальність. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю з керівництвом та студентами.

ПРАВИЛА СТУДЕНТА

Під час занять студент повинен обов'язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності він має право на дозвіл вийти з аудиторії (окрім заліку або екзамену). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, зібраних під час практичних або самостійних занять.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Не вітаються запізнення на заняття. Самостійне відпрацювання обраної теми з дисципліни «Основи інформаційного дизайну» відбувається в разі відсутності студента на заняттях з будь-яких поважних причин.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, у концептуальному рішенні власної пропозиції тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю студент відсутній, він втрачає право отримати бали за завдання. Наступним кроком рубіжного контролю є отримання хвостовки із вказаною датою перездачі завдання.

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

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
МОДУЛЬ 1. ВИЗНАЧЕННЯ ІДЕНТИЧНОСТІ БРЕНДУ.						
За розкладом	1	Лекційні/ практичні/ самостійні	Вступна лекція про специфіку розробки дизайну інфографіки для обраного об'єкту корпоративної культури. Аналіз вихідної ситуації.	3/1/15	Консультації з викладачем за темою завдання	
За розкладом	2	Лекційні/ практичні/ самостійні	Аналіз аналогів, визначення ідентичності бренду компанії.	3/1/15	Консультації з викладачем за темою завдання	Письмово, пошукові ескізи приносяться на заняття
За розкладом	3	Лекційні/ практичні/ самостійні	Клаузура на створення концептуального начерку. Визначення дизайнерської ідеї рішення інфографіки з урахуванням ефективності взаємодії елементів у складі всієї структури композиції.	2/2/15	Консультації з викладачем	
За розкладом	4	практичні/ самостійні	Вироблення ескізу графічної подачі інфографіки бренду компанії. Затвердження та завершення власної розробки.	4/15	Консультації з викладачем за темою завдання	Письмово, пошукові ескізи приносяться на заняття
МОДУЛЬ 2. АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ.						
За розкладом	5	Лекційні/ практичні/ самостійні	Дизайн і технології передачі інформації: перспективи розвитку. Пошук тематики для підготовки доповідей. Визначення основних аспектів.	4/3/30	Консультація за темою завдання	
За розкладом	6	Лекційні/ практичні/ самостійні	Пріоритетні напрямки та соціальна значимість інформаційного дизайну. Затвердження тексту доповіді, підготовка тезов конференції, публікація матеріалів.	3/4/30	Консультація за темою завдання	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема	Форма звітності	Бали
1	Поточний контроль	0–10
2	Поточний контроль	0–10
3	Поточний контроль	0–15
4	Поточний контроль	0–15
5	Поточний контроль	0–15
6	Поточний контроль	0–15
	Залік	18-20
	Всього балів	100

КОМПЕТЕНЦІЇ СТУДЕНТІВ, ЯКІ МАЮТЬ БУТИ СФОРМОВАНІ В РЕЗУЛЬТАТІ ОСВОЄННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Інтегральна компетентність:

Здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог [Стандарт вищої освіти України за спеціальністю «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти] Електронний ресурс. Режим доступу: <http://osvita.ua/master/spec-master/63144/>

Заплановані результати освоєння дисципліни (компетенції)	Очікувані результати навчання дисципліни
<p>1.Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>2.Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.</p> <p>3.Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).</p> <p>4.Здатність працювати в міжнародному контексті.</p> <p>5.Здатність розробляти та керувати проектами.</p> <p>6.Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. Додатково для освітньо-наукових програм:</p> <p>7.Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.</p>	<p>Вміти:</p> <p>1.Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.</p> <p>2.Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.</p> <p>3.Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.</p> <p>4.Представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами.</p> <p>5.Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проекту.</p> <p>6.Формувати проектні складові у межах проектних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.</p> <p>7.Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати</p>
<p>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності</p>	
<p>1.Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).</p> <p>2.Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської</p>	

<p>концепції.</p> <p>3.Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.</p> <p>4.Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.</p> <p>5.Володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів; планування власної науково-педагогічної діяльності</p>	<p>правила оформлення прав інтелектуальної власності.</p> <p>8.Обирати оптимальні методи викладання матеріалу студентській аудиторії в межах фахових компетентностей; вміти програмувати, організувати та здійснювати навчально-методичне забезпечення фахових дисциплін.</p>
--	---

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–20	0–40	
A+	20	40	Студент в повному обсязі опанував матеріал практичного та самостійного курсу, проявив креативне мислення при виконанні завдань, логічно обґрунтував послідовність виконання необхідних завдань, професійно виконав усі етапи завдання.
A	17–19	37–39	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми. Графічна подача акуратна, професійна, без помилок.
A-	16	36	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без помилок.
B	12–15	32–35	Студент добре опанував обсяг матеріалу практичного та самостійного курсу, творчо та якісно виконав усі поставлені завдання, але при цьому робота має незначні недоліки.
C	8–11	22–31	Студент в цілому добре опанував матеріал практичного та самостійного курсу, творчо та якісно виконав більшість поставлених завдань, але виконана робота має суттєві недоліки.
D	4–7	10–21	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та самостійного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має значні недоліки (відсутність концепції, творчого підходу, неякісна графічна подача проекту тощо).
E	1–3	1–9	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та самостійного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має багато значних недоліків (відсутність змістовного аналізу аналогів, обґрунтування концепції завдання, помилки в обробці графічного матеріалу, несвоєчасна подача виконаної роботи на екзамен без поважної причини тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за виступ на конференції за темою проекту (5–8).

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – Пер. с англ. – М.: Прогресс, 1994.

2. Бондаренко І.В., Васіна О.В., Іваненко Т.О., Дизайнерська освіта: методика науково-дослідницької роботи студентів закладів вищої освіти / підручник: Харків, 2019. 156 с.
3. Бондаренко В. В., Кривуц С. В. Творча складова в системі підготовки дизайнерів (з досвіду ХДАДМ) / Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні питання мистецтвознавства та мистецької освіти: сучасність і перспективи» // Збірник статей. 18-19 жовтня 2018р., ХДАДМ. Харків, 2018.188 с.
4. Іваненко Т.О. Актуальні проблеми дизайну візуальних комунікацій у контексті вищої освіти України / Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті, Харків, 2017. №4, С.35-39
5. Кривуц С.В. Розвиток креативних індустрій як засіб збереження елементів традиційної культури / Збірник науково-практичної конференції «Традиційна культура в умовах глобалізації: збереження автентичності та розвиток креативних індустрій».: Х. «Друкарня Мадрид». м. Харків, 2018, С.226-227
6. Ненси Д. Slide:ology. Искусство выдающихся презентаций/ Д. Ненси. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. — 288 с.
7. Смикиклас М. Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / М. Смикиклас. — СПб. : Питер, 2014. — 152 с.
8. Соболев О.В. (2021) Генеза інформаційного дизайну. Вісник львівської національної академії мистецтв. Вип.28. С.289-295. Електронний ресурс. Режим доступу: https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/28/28.pdf
9. Соболев О.В. (2016) Інформаційний дизайн як комунікативний інструмент: методика проектування. Вісник Львівської національної академії мистецтв. Вип.30, С.237-242
10. Соболев О.В. (2015) Методика проектування об'єктів інформаційного дизайну. Вісник ХДАДМ. Вип.№6. С. 28-31
11. Cairo Alberto. The Functional Art: An introduction to information graphics and visualization (Voices That Matter) / A. Cairo. — Berceley : New Riders, 2012. — 384 p.
12. Темлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи.-М.:АСТ, 2007.-256с.
13. Тони Седдон Сетки. Креативные решения для графических дизайнеров.-М.:Рип-холдинг,2009.-224с.