



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 2022-2023)

01 вересня — 16 грудня

<b>Викладачі</b>	Соболев Олександр Валерійович, професор, канд. мистецтвознавства; Кривуц Світлана Василівна, доцент, PhD (канд. мистецтвознавства)		
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:svkdesignsvk@gmail.com">svkdesignsvk@gmail.com</a>		
<b>Заняття</b>	За розкладом		
<b>Консультації</b>	Понеділок 12.00–13.00 (за необхідністю)		
<b>Адреса</b>	к. 305, поверх 3, корпус 2, вул. Мистецтв 8		
<b>Телефон</b>	(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 роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультації 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](mailto: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 проєктного 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.

**Осіній 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 проектної 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.

## **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 ВІДВІДУВАНOSTI

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
<b>МОДУЛЬ 1. ВИЗНАЧЕННЯ ІДЕНТИЧНОСТІ БРЕНДУ.</b>						
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
<b>МОДУЛЬ 2. АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОГО ДИЗАЙНУ.</b>						
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	

## 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)	Програмні результати навчання
<p><b>ЗК 1.</b> Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p><b>ЗК 2.</b> Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.</p> <p><b>ЗК 3.</b> Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).</p> <p><b>ЗК 4.</b> Здатність працювати в міжнародному контексті.</p> <p><b>ЗК 6.</b> Здатність діяти соціально відповідально та свідомо. Додатково для освітньо-наукових програм:</p>	<p><b>ПРН 6.</b> 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><b>ПРН 9.</b> Виявляти практичні та теоретичні особливості наукової гіпотези; розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.</p> <p><b>ПРН 10.</b> Системно мислити, розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проекту.</p>
<b>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності</b>	<b>ПРН 11.</b> Представляти результати

<p><b>ФК 1.</b> Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).</p> <p><b>ФК 2.</b> Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції.</p> <p><b>ФК 4.</b> Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну.</p> <p><b>ФК 7.</b> Здатність застосовувати засоби спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій.</p>	<p>діяльності у зарубіжному науковому і професійному середовищі.</p> <p><b>ПРН 15.</b> Орієнтуватись у процесах розвитку сучасного художнього процесу в дизайні, знати естетичні проблеми дизайнерських шкіл та напрямків.</p> <p><b>ПРН 7.</b> Володіти формами соціальної відповідальності управлінця в галузі дизайну, обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня.</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

## ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			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				

## 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

## СИСТЕМА БОНУСІВ

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

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Васіна О.В., Дудник М.Г. (2017). Искусственный интеллект в дизайне: риски, возможности, перспективы // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній школі. №1. С.5-9
2. Бондаренко І.В., Васіна О.В., Іваненко Т.О. (2019). Дизайнерська освіта: методика науково-дослідницької роботи студентів закладів вищої освіти / підручник: Харків, 156 с.
3. Бондаренко В. В., Кривуц С. В. (2018). 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, 188 с.
4. Зеленюк О. (2019). Веб-дизайн в контексті формування візуальної культури віртуального середовища. Електронний ресурс. Режим доступу:<https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/1941> (дата звернення: 12.07.2022)
5. Іваненко Т.О. (2017). Актуальні проблеми дизайну візуальних комунікацій у контексті вищої освіти України / Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті, Харків. №4. С.35-39
6. Кривуц С.В. (2018). 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. С.226-227
7. 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](https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/28/28.pdf) (дата звернення: 12.07.2022)
8. Соболев О.В. (2016). Інформаційний дизайн як комунікативний інструмент: методика проектування. Вісник Львівської національної академії мистецтв. Вип.30, С.237-242
9. Соболев О.В. (2015). Методика проектування об'єктів інформаційного дизайну. Вісник ХДАДМ. Вип.№6. С. 28-31

10. Школа інфографіки: основні принципи графічного дизайну. конспект лекції.  
Електронний ресурс. Режим доступу:  
[https://texty.org.ua/articles/39889/Shkola\\_infografiky\\_Osnovni\\_pryncypu\\_grafichnogo\\_dyzejn\\_u\\_Konspekt-39889/](https://texty.org.ua/articles/39889/Shkola_infografiky_Osnovni_pryncypu_grafichnogo_dyzejn_u_Konspekt-39889/) (дата звернення: 12.07.2022)

Репозитарій ХДАДМ