

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS034 / Художнє моделювання / Artistic Modeling
Рівень фахової освіти	Перший (бакалаврський) рівень
Галузь знань	02 Культура і Мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Дизайн
Семестр	3
Курс	2
Анотація курсу	<p>Предметом вивчення дисципліни «Художнє моделювання» є здатність розв'язувати складні задачі і проблеми у галузі графічного дизайну, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій у практичній площині вибору матеріалів та технологій відповідно до вимог з наступною візуалізацією результатів досліджень.</p> <p>Майбутній фахівець із дизайну завдяки вивченню дисципліни набуває знання, уміння та навички доцільного й ефективного використання широкого діапазону засобів дизайну зокрема для професійної діяльності.</p> <p>Метою викладання навчальної дисципліни «Художнє моделювання» є формування теоретичних і практичних знань і компетенцій стосовно сучасних методів наукових досліджень в дизайні. Основна мета викладання дисципліни полягає в тому, щоб через практичну роботу розв'язування складні задач і проблем у галузі дизайну, оволодіти специфічними методами дизайн проектування.</p> <p>Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні: знати: основні прийоми та етапи роботи над макетом. Особливості макетних матеріалів; правила та засоби композиції, які спрямовані на візуалізацію об'ємних об'єктів, технічної побудови просторових макетів.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=908
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Манзенко Іван Володимирович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: manzenko489@gmail.com

Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітньо-професійна програма	Графічний дизайн
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	<p>ЗК 01 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК 06 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 07 Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.</p>
Перелік спеціальних компетентностей (ФК)	<p>ФК 01 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 02 Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 04 Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.</p> <p>ФК 06 Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК 07 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p>
Перелік програмних результатів навчання	<p>ПРН 01 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 03 Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 07 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>ПРН 09 Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 10 Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 12 Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 15 Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.</p> <p>ПРН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p>

Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 120 Кількість кредитів – 4 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 60 Форма підсумкового контролю – екзамен
Методи навчання	1. За джерелом одержуваних студентами знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт) 2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів: 1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний, 2) частково-пошуковий або евристичний, 3) дослідницький, метод проектів.
Зміст дисципліни	
Тема 1. Вступ. Загальні відомості про художнє моделювання.	Функції та структура дисципліни «Художнє моделювання» в контексті професійної підготовки графічного дизайнера.
Тема 2. Творче засвоєння і практичне закріплення основних законів, методів та закономірностей формотворення.	Основні види композиції. Фронтальна композиція. (Комбінаторика, фірмовий товарний знак).
Тема 3. Придбання студентами практичних навичок площинного формотворення.	Об'ємна та просторова композиція на основі базових геометричних фігур.
Тема 4. Оволодіння технічними прийомами макетування та набуття практичних навиків у виготовленні макетів для промислової продукції.	Матеріали та техніка макетування структурних систем. Експериментальні об'ємно-просторові об'єкти.
Тема 5. Завершення роботи над проектом.	Основні принципи макетування малих архітектурних об'єктів.
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин студент може отримати індивідуальний графік навчання за погодженням із керівником курсу, завідувачем ЦК та завідувачем відділення.
Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагиат, самоплагиат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
Використання ШІ	Використання ШІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ШІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ШІ.
Підсумковий контроль	Екзаменаційний перегляд

Система оцінювання

Система оцінювання підсумкової успішності студентів поділяється на **поточний контроль** та **семестровий контроль**.

Поточний контроль здійснюється протягом семестру і охоплює всі види аудиторної роботи (практичні, семінарські заняття) та виконання індивідуальних завдань. Максимальна кількість балів, яку студент може набрати за цей вид контролю, становить 100.

Підсумковий контроль

Відбуватися у формі екзаменаційного перегляду.

Розрахунок підсумкової оцінки

Для предметів з іспитом: Підсумкова оцінка (O) розраховується як сума балів за роботу в семестрі (S) та балів за іспит (T), кожен з яких має максимальну вагу 100 балів. Вагові коефіцієнти для обох компонентів однакові та дорівнюють **0,5**.

Формула: $O=(S \times 0.5)+(T \times 0.5)$.

Види навчальної роботи	Загальна кількість балів
Стилізація обраного об'єкту в орнамент	30
Візуалізація орнаменту за допомогою графічних засобів моделювання об'єктів дизайну.	30
Художньо – конструкторський проект.	40
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної

1. Стилізація обраного об'єкту в орнамент

30 балів - Стилізація, змістовність, креативність, візуальне оформлення виконані на високому рівні. Студент не пропускав заняття та активно консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі відповідно до поставлених вимог.

21-29 балів - Стилізація, змістовність, креативність, візуальне оформлення виконані на хорошому рівні. Студент пропускав не більше 1 заняття та активно консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі відповідно до поставлених вимог.

11-20 балів - Стилізація, змістовність, креативність, візуальне оформлення виконані на достатньому рівні. Студент пропускав не більше 1-2 заняття та посередньо консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі та частково не відповідає поставленим вимогам.

0-10 балів - Стилізація, змістовність, креативність, візуальне оформлення виконані на низькому рівні. Студент пропустив більше 3 занять та не консультувався з викладачем. Завдання виконано не в повному обсязі або не виконано взагалі. Та не відповідає поставленим вимогам.

2. Візуалізація орнаменту за допомогою графічних засобів моделювання об'єктів дизайну

30 балів - Креативність, візуальне оформлення доцільний й логічний підбір мокапів та дизайн виконані на високому рівні. Студент самостійно створив/сфотографував матеріали під мокапи та допрацював їх в графічному редакторі для візуалізації орнаменту. Студент не пропускав заняття та активно консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі відповідно до поставлених вимог.

21-29 балів - Креативність, візуальне оформлення доцільний й логічний підбір мокапів та дизайн виконані на хорошому рівні. Студент самостійно створив/сфотографував матеріали під мокапи та допрацював їх в графічному редакторі для візуалізації орнаменту. Студент пропускав не більше 1 заняття та активно консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі відповідно до поставлених вимог.

11-20 балів - Креативність, візуальне оформлення доцільний й логічний підбір мокапів та дизайн виконані на достатньому рівні. Студент скористався вже готовими мокапами. Студент пропускав не більше 1-2 заняття та посередньо консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі та частково не відповідає поставленим вимогам.

0-10 балів - Креативність, візуальне оформлення, доцільний й логічний підбір мокапів та дизайн виконані на низькому рівні. Студент скористався вже готовими мокапами. Студент пропустив більше 3 занять та не консультувався з викладачем. Завдання виконано не в повному обсязі або не виконано взагалі. Та не відповідає поставленим вимогам.

3. Художньо – конструкторський проєкт

40 балів - Креативність, об'ємно-просторова композиція, відповідність раніше створеному орнаменту, візуальне оформлення, рендери виконані на високому рівні. Студент не пропускав заняття та активно консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі відповідно до поставлених вимог.

30-39 балів - Креативність, об'ємно-просторова композиція, відповідність раніше створеному орнаменту, візуальне оформлення, рендери виконані на хорошому рівні. Студент пропускав не більше 1 заняття та активно консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі відповідно до поставлених вимог.

15-29 балів - Креативність, об'ємно-просторова композиція, відповідність раніше створеному орнаменту, візуальне оформлення, рендери виконані на достатньому рівні. Студент пропускав не більше 1-2 заняття та посередньо консультувався з викладачем. Завдання виконано в повному обсязі та частково не відповідає поставленим вимогам.

0-14 балів - Креативність, об'ємно-просторова композиція, відповідність раніше створеному орнаменту, візуальне оформлення, рендери виконані на низькому рівні. Студент пропустив більше 3 занять та не консультувався з викладачем. Завдання виконано не в повному обсязі або не виконано взагалі. Та не відповідає поставленим вимогам.

Використання Штучного Інтелекту

Дозволяється використовувати штучний інтелект, у підготовчих роботах (аналіз інформації та пошук референсів).

Дозволяється використовувати штучний інтелект при створенні мокапів.

Кожне завдання має здаватися відповідно до дедлайну. Виключенням є поважна причина (хвороба, сімейні обставини, форс мажорні ситуації). У разі нездачі завдання в термін без поважної причини, студент має право доздати завдання протягом 10 календарних днів, але робота буде оцінена не вище ніж 50% від максимальної оцінки.

Шкала оцінювання		
ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння
D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
6FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованих джерел

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Алексіс Л. Бойлен. Візуальна культура. Київ : ArtHuss, 2021. 208 с.
3. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
4. Блумквіст Г. Натхнення кольором. Ідеальні палітри для оригінальних інтер'єрів. Київ : ArtHuss, 2021. 208 с.
5. Петтон Д., Ікономі П. Мапа історій користувача. Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. Київ : ArtHuss, 2022. 336 с.
6. Суджич Д. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. Київ : ArtHuss, 2021. 416 с.
7. Маєр Д. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
8. Кемпбелл Е. Кілька хвилин дизайну: 52 вправи, що пробудять вашу креативність . Київ : ArtHuss, 2020. 54 с.
9. Лаптон Е., Коул Філіпс Д. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. Київ : ArtHuss, 2020. 262 с.
10. Іттен Й. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
11. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
12. Етвуд Р. Життя з візерунком. Колір, текстура та принти у вашій домівці. Київ : ArtHuss, 2021. 288 с.

Інтернет ресурси

1. Художник Браян Чан. URL://web.mit.edu/chosetec/www/
2. Художник Інґрід Силиакус. URL: <http://ingrid-siliakus.exto.org/>
3. Зібрання шаблонів в форматі «Psd». URL: <http://psdlearning.com/>
4. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>