

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS035 / Художнє проектування / Artistic Design
Рівень фахової освіти	Перший (бакалаврський) рівень
Галузь знань	02 Культура і Мистецтво
Спеціальність	022 «Дизайн»
Освітня програма	Графічний дизайн
Семестр	3-4
Курс	2
Анотація курсу	<p>Дисципліна «Художнє проектування» належить до циклу професійної та практичної підготовки дисциплін вищого навчального закладу і є однією з головних профільюючих дисциплін у нормативній частині підготовки дизайнера-графіка. Мета дисципліни «Художнє проектування» полягає у формуванні розвинутого, висококваліфікованого фахівця-дизайнера, здатного генерувати творчі ідеї, втілювати творчий задум при створенні як художніх об'єктів, так і частин графічного комплексу візуальних комунікацій, направлених на вирішення завдань сучасної художньо-проектної культури. Дисципліна «Художнє проектування» передбачає підвищений рівень аналітично-проектної частини в її художньо-образному аспекті. Створення одиничних та системних дизайн-проектів має відбуватися з урахуванням культурних, соціальних, технологічних та маркетингових вимог і завершуватися успішною презентацією. У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен знати: поняття та терміни, які вивчаються; методику виконання проектів; державні норми по оформленню конструкторської документації; методи виконання стилізації зображення та їх застосування в дизайнерських проектах; основні типи шрифтів; вміти: проводити аналіз візуального стану поставленої проектною задачі; розробляти обґрунтовану концепцію для вирішення поставленого завдання; здійснювати передпроектний аналіз з урахуванням усіх вимог до поставленого проектного завдання; формувати та розробляти основні етапи виконання художнього проекту; формувати проектні складові у межах проектною концепції; володіти художніми та мистецькими засобами візуальної виразності, вдало використовувати їх у власній дизайн-пропозиції; володіти засобами новітніх технологій у створенні графічного дизайн-проекту.</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	Мультимедійний дизайн
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	ЗК 01 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК 04 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 06 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. ЗК 07 Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.
Перелік спеціальних компетентностей (ФК)	ФК 01 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. ФК 04 Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності. ФК 06 Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями). ФК 07 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.
Перелік програмних результатів навчання	ПРН 01 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. ПРН 04 Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 07 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень. ПРН 09 Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання. ПРН 10 Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну у комунікативному просторі. ПРН 12 Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності. ПРН 15 Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках. ПРН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 210 Кількість кредитів – 7 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 120 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 90 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	
Семестр 3	
Тема 1. Вступ. Історія розвитку логотипу та айдентики.	Ознайомлення з поняттями «логотип» і «фірмовий стиль». Розгляд історичних етапів їхнього становлення — від перших символів ремісників до сучасних систем візуальної ідентичності брендів.
Тема 2. Логотип, як основа фірмового стилю.	Вивчення ролі логотипу у формуванні айдентики компанії. Аналіз типів логотипів, вимог до їхнього створення та взаємозв'язку з іншими елементами фірмового стилю.
Тема 3. Важливість рекламних носіїв для бренду.	Розгляд видів рекламних носіїв і їхнього значення для просування бренду. Формування уявлення про ефективну комунікацію через дизайн та візуальне представлення компанії.
Тема 4. Візуалізація та презентація фірмового стилю	Ознайомлення з принципами створення візуалізацій і презентацій фірмового стилю. Демонстрація застосування логотипу, кольорової гами, шрифтів і графічних елементів у різних носіях.
Семестр 4	
Тема 1. Концепція та айдентика конференції (фестивалю)	Ознайомлення з процесом створення візуальної ідентичності події. Аналіз місії, цінностей і цільової аудиторії фестивалю як основи дизайну..
Тема 2. Навігаційний дизайн.	Створення системи покажчиків, табличок, карт і піктограм для зручного орієнтування відвідувачів.
Тема 3. Рекламно-інформаційні матеріали конференції (фестивалю).	Розробка постерів, афіш, соціальних банерів, квитків і прес-матеріалів у єдиному стилі. Адаптація дизайну під різні носії.

Тема 4. Презентація та візуалізація.	Підготовка презентації айдентики. Демонстрація застосування елементів дизайну в реальних умовах.
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 (плагіат, самоплагіат, 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
Семестр 3	
Розробка логотипу	25
Розробка елементів фірмового стилю	25
Створення рекламної продукції	25
Візуалізація та презентація	30
Разом	100
Семестр 4	
Створення серії тематичних постерів	25
Розробка системи навігації конференцією (фестивалем)	25
Розробка тематичного мерчу	25
Візуалізація та презентація	25
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної

1. Відвідування та комунікація з викладачем 0– 5 балів

- 5 – регулярна присутність, активне спілкування, своєчасні питання та уточнення.
- 3–4 – зрідка пропуски, спілкування епізодичне.
- 1–2 – рідкісна присутність або мінімальна взаємодія.
- 0 – відсутність.

2. Ідея та оригінальність 0– 5 балів

- 5 – яскрава, нестандартна, добре сформульована концепція.
- 3–4 – ідея цікава, але частково шаблонна.
- 1–2 – слабка або запозичена ідея.
- 0 – відсутність власної концепції.

3. Художнє виконання / технічна майстерність 0– 5 балів

- 5 – високий рівень володіння технікою, охайність, якість.
- 3–4 – добрий рівень, є дрібні недоліки.
- 1–2 – слабка техніка, відчутні помилки.
- 0 – невиконане або дуже низька якість.

4. Креативність у використанні матеріалів та прийомів 0– 5 балів

- 5 – нестандартні рішення, цікаве поєднання технік.
- 3–4 – помітні творчі спроби, але без глибокої оригінальності.
- 1–2 – переважно шаблонне виконання.
- 0 – немає творчих знахідок.

5. Завершеність та відповідність вимогам 0– 5 балів

- 5 – завдання виконане повністю, відповідає критеріям.
- 3–4 – виконане, але з дрібними недоліками.
- 1–2 – неповне, із суттєвими проблемами.
- 0 – невиконане.

Використання Штучного Інтелекту

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

Дозволяється використовувати штучний інтелект для генерації зображень для мокапів (з подальшим доопрацюванням студентом).

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
FX	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. Суджич Д. Б - БАУГАУЗ, Ю - ЮТЮБ: Абетка сучасного світу. Київ : ArtHuss, 2021. 416 с.
5. Маєр Д. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
6. Лаптон Е., Коул Філіпс Д. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. Київ : ArtHuss, 2020. 262 с.
7. Іттен Й. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
8. Іттен Й. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
9. Прищенко С. Дизайн і реклама: ілюстрований гласарій (основні терміни та поняття). Київ : Кондор, 2020. 208 с.
10. Samara T. Making and Breaking the Grid, Third Edition: A Graphic Design Layout Workshop. Massachusetts : Rockport, 2023. 256 p.
11. Samara T. Design Elements: Understanding the rules and knowing when to break them - A Visual Communication Manual, Third Edition. Massachusetts : Rockport, 2020. 320 p.
12. Бермудез А. АБВ колажу. Київ : ArtHuss, 2025. 144 с.
13. М. Вайншенк С. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей. Київ : ArtHuss, 2024. 244 с.
14. Удріс-Бородавко Н. Графічний дизайн з українським обличчям. Київ : ArtHuss, 2023. 206 с.

Інтернет ресурси

1. 99 designs. URL: <https://99designs.com/>
2. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <https://www.behance.net/ryanallendesigns>
3. The National Gallery. URL: <https://www.nationalgallery.org.uk/>
4. <https://www.designweek.co.uk/>
5. <https://unblast.com/design-articles/>