



Силабус курсу

ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННЯ

Ступінь вищої освіти – бакалавр
Галузь знань – 02 Культура і мистецтво
Спеціальність – 022 Дизайн
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

Рік навчання: III, Семестр: V

Кількість кредитів: 4 Мова викладання: українська

КЕРІВНИК КУРСУ

ПІП

Викладач кафедри архітектури та дизайну
Строцьонь Андрій Іванович

Контактна інформація aist.sd@gmail.com

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Навчальна дисципліна «Дизайн Проектування» має на меті закласти основи методичного підходу щодо створення графічного дизайну. Систематизувати підходи, навчитись брифувати замовника, проводити дослідження, генерувати ідеї та референси на системній основі. В цьому курсі буде викладено сукупний підхід до сучасного дизайну. Починаючи від основоположних знань про колір, типографіку, композицію і до трендових особливостей дизайну у сучасному швидкозмінному світі.

Предметом дизайн-проектування є встановлення закономірностей та взаємозв'язків трикутника «замовник – цільова аудиторія – дизайн» і створення дизайн продукту високої якості за мінімальну кількість ітерацій.

Мета дисципліни – розуміння процесу дизайну від моменту отримання замовлення до моменту презентації готового дизайн-проекту, що включатиме в себе вирішення проблематики замовника, зацікавленість цільової аудиторії, художньої та маркетингової цінності продукту.

Головним завданням цієї дисципліни є набуття знань та навичок по системному підходу до дизайн-проектування, вміння застосовувати методологію проектування, розвиток дизайн-мислення на системному рівні.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
2 / 2	1. Теоретичні основи	Ознайомитись з основними поняттями та термінами дизайн-проекування. Розглянути стилі сучасного дизайну. Розуміти базові сфери застосування дизайну	Презентації, питання
2 / 2	2. Колір	Розуміти Колір у дизайні. Мати чітке розуміння характеристик світла. Розрізняти кольорові моделі – їх походження та порівняння. Вміти кодувати колір за різними системами. Розвинути вміння створення палітр кольорів. Оптимально поєднувати кольори при побудові зображень	Презентація, питання
2 / 2	3. Зображення	Розрізняти растрові та векторні зображення. Розуміти їх переваги та недоліки. Чітко розуміти типи та формати файлів для відтворення растрової та векторної графіки. Володіти методикою підбору програмного продукту для вибраного дизайну.	Презентації, тести, реферат
2 / 2	4. Шрифт	Опанувати історію шрифтобудування. Розуміти який шлях пройдено до сучасної типографіки. Розбиратись у одиницях типометрії. Вміння аргументовано підбирати гарнітури шрифтів. Розрізняти різні формати шрифтів і вміти застосовувати. Володіти основами верстки.	Презентація, реферат, питання

2 / 2	5. Проект	<p>Розуміння процесу проектування.</p> <p>Основні етапи дизайн-дослідження.</p> <p>Опанувати дизайн-мислення і володіти розробкою концепції. Вміти виконати ескізний пошук. Розрізняти макет та прототип. Розуміти що таке авторський нагляд. Розробка брифа – особливості та шаблони.</p>	Презентації, питання, самостійне створення брифу.
2 / 2	6. Дизайнерське дослідження	<p>Вміння проводити первинне, вторинне і третинне дослідження. Розрізняти кількісне і якісне дослідження. Створення описового та пропозиційного дослідження. Системний підхід до пналітичного дослідження. Розуміння аудиторії і соціального контексту дизайну.</p> <p>Проводити дослідження аудиторії та ринку. Осмислювати зібрані дані та реагувати на них. Презентувати завершене дослідження</p>	Реферат, Презентація, питання
2 / 2	7. Генерування ідей	<p>Опанування базових принципів генерування ідей. Вміння стимулювати процес генерування ідей. Важливість роботи в групі. Залучення креативного мислення. Застосування ідей і презентація попередніх ідей замовнику.</p>	Презентації, питання, самостійна робота
2 / 2	8. Формати та модульні сітки	<p>Володіти знаннями про формати паперу і історію виникнення форматного дизайну.</p> <p>Вміння використовувати модульні сітки.</p> <p>Знання історичного підходу та різність шкіл по використанню сіток. Опанувати принципи побудови сітки.</p>	Реферат, питання

2 / 2	9. Айдентика	Розуміння сучасного логотип. Володіти системною інформацією щодо видів, структура лого. Основоположні знання про брендбук, корпоративні кольори та корпоративна типографіка. Вміти Оформляти логобуку та брендбуку Аналіз та історія логотипів існуючих брендів.	Презентації, питання проект
2 / 2	10. Корпоративний дизайн	Ознайомлення з сучасною корпоративною діловою документацією. Вміти створити бланк, конверт, візитну картку. Розуміння підходів до корпоративної інфографіки	Презентація, питання
2 / 2	11. Поліграфія	Вміння створювати корпоративну рекламну поліграфію. Розуміння технік, обмежень щодо рекламно-сувенірної продукції. Елементи візуальної комунікації.	Презентації, питання
2 / 2	12. Наймінг	Вміти застосовувати наймінг, щодо дизайн-проектів. Розрізняти плакати і афіші. Опанувати процес створення постерів.	Реферат, питання
2 / 2	13. Поліграфічний дизайн	Розробка календарів та календарних сіток. Створення та особливості проектування меню. Розуміння підходів до створення дипломів, сертифікатів та грамот.	Самостійна робота, питання, презентація
2 / 2	14. Друкована продукція	Вміння створити бриф та дизайн-дослідження для такої продукції графічного дизайну, як: етикетка та пакування.	Реферат, тести

2 / 2	15. Зовнішня реклама	<p>Вивчення історії вивісок. Розуміння технологій по виготовленню торгових вивісок та розпорядків роботи.</p> <p>Опанування архітектурно-ландшафтний простір та дизайн-код громади.</p> <p>Основні рекомендації при створенні візуальної реклами</p>	Польові дослідження, питання, презентація
-------	----------------------	--	---

ЛІТЕРАТУРНІ ДЖЕРЕЛА

1. Беркун С. Дизайн всього. Як з'являються речі, про які ми не замислюємось. Альпина Паблишер, 2020. 192 с.
2. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01 Підхід і мова. ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження. ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей, ArtHuss, 2019. 192 с.
5. Іттен И. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. ArtHuss, 2021. 136 с.
6. James Felici. The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type (2-ге видання), 2012, Peachpit Press, 496 с.
7. Эдсон Джон. Уроки дизайна від APPLE. Манн, Иванов и Фербер, 2012. 240 с.
8. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. Пітер Пресс, 2016. 226 с.
9. Шервин Д. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера. Пітер, 2013. 240 с.
10. Cleaver Phil. What They Didn't Teach You in Design School. Ilex, 2014. 224 с.

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

- **Політика щодо дедлайнів і перескладання.** Для виконання індивідуальних завдань і проведення контрольних заходів встановлюються конкретні терміни. Перескладання модулів відбувається з дозволу дирекції факультету за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
- **Політика щодо академічної доброчесності.** Використання друкованих та електронних джерел інформації під час контрольних заходів та екзаменів заборонено.
- **Політика щодо відвідування.** Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, військовий стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу та з дозволу дирекції факультету.

ОЦІНЮВАННЯ

Остаточна оцінка за курс розраховується наступним чином:

Заліковий модуль 1	Заліковий модуль 2	Заліковий модуль 3 (тренінг)	Заліковий модуль 4 (залік)	Разом
40%	40%	5%	15%	100 %
Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять	Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять	Оцінювання демонстраційних та презентаційних матеріалів дизайн-проекту	Оцінювання представлення дизайн-проекту (15 балів)	

Шкала оцінювання студентів:

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	відмінно
B	85-89	добре
C	75-84	добре
D	65-74	задовільно
E	60-64	достатньо
FX	35-59	незадовільно з можливістю повторного складання
F	1-34	незадовільно з обов'язковим повторним курсом