

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан
соціально-гуманітарного факультету



Оксана ГОМОТЮК

«_____» _____ 2024р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
роботи



Віктор ОСТРОВЕРХОВ

«_____» _____ 2024р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор НІЦІОТ



Святослав ПИТЕЛЬ

«_____» _____ 2024р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

з дисципліни

«ДИЗАЙН ПРОЕКТУВАННЯ»

ступінь вищої освіти – перший (бакалаврський)

галузь знань – 02 «Культура і мистецтво»

спеціальність – 022 «Дизайн»

освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»

Кафедра архітектури і дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції	Практ.	ІРС	Тренінг	СРС	Разом	Залік (сем.)
Денна	3	5	30	30	4	4	22	90	5

Зав. кафедр. [Signature]

**Тернопіль – ЗУНУ
2024**

Робоча програма складена на основі освітньо-професійної програми підготовки бакалавра галузі знань 02 «Культура і мистецтво» спеціальності 022 «Дизайн», затвердженої Вченою радою ЗУНУ (протокол № 9 від 15.06.2022 р.).

Робочу програму розробив викладач кафедри архітектури і дизайну **Андрій Іванович СТРОЦЕНЬ**

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури і дизайну, протокол № 1 від «3» Вересня 2024 р.

В.О., Завідувач кафедри архітектури і дизайну
доктор архітектури, професор

 О.М. Дячок

Розглянуто та схвалено групою забезпечення спеціальності «Дизайн»
протокол № 1 від «3» Вересня 2024р.

Керівник групи забезпечення спеціальності
канд. пед. наук, ст. викладач

 І.І. Цідило

Гарант ОП «Графічний дизайн»
канд. пед. наук, ст. викладач

 І.І. Цідило

Структура робочої програми навчальної дисципліни «Дизайн проектування»

1. Опис дисципліни «Дизайн проектування»

Дисципліна – «Дизайн проектування»	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS – 4	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Обов'язкова дисципліна циклу професійної підготовки Мова навчання – українська
Кількість залікових модулів – 4	Спеціальність: 022 «Дизайн»	Рік підготовки: Денна – 3 Семестр: Денна – 5
Кількість змістових модулів – 2	Ступінь вищої освіти – перший (бакалаврський)	Лекції: Денна – 30 год. Практичні заняття: Денна – 30 год.
Загальна кількість годин – 90		Самостійна робота: Денна – 4 год. Тренінг, КПЗ: Денна – 4 год. Індивідуальна робота – 4 год.
Тижневих годин – з них аудиторних –		Вид підсумкового контролю – залік

2. Мета й завдання вивчення дисципліни

«Дизайн проектування»

2.1. Мета вивчення дисципліни

Головна мета курсу:

знати: сучасні методи та технічні можливості оформлення результатів дизайн-проектування, проведення досліджень, вміти застосовувати дизайн-мислення, готувати проекти до впровадження;

вміти: працювати із спеціальною, соціально-економічною та культурологічною літературою; розробляти дизайн-продукт, керуючись особливостями дизайн-проекту;

володіти навичками: виявляти та досліджувати образ організації серед основних контактних аудиторій, створювати та проводити іміджеві діяльність та забезпечувати ідентифікацію працівників з корпоративною культурою засобами стилізації комплексних дизайн-проектів.

2.2. Завдання вивчення дисципліни: здатність продемонструвати розробку художніх образів, спираючись на прийоми та принципи проектування певного об'ємно-просторового виробу; навички організації пошуково-дослідної та проектної роботи, відпрацювання особистого почерку творчих рішень

2.3. Назва та опис компетентностей, формування яких забезпечує вивчення дисципліни «Дизайн проектування»

ПК01. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

ПК02. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.

ПК03. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

ПК05. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

ПК06. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

ПК07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

ПК08. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

2.4. Передумови для вивчення дисципліни

Вивчення даної дисципліни базується на знанні студентами дисциплін: «Живопис», «Історія та теорія дизайну», «Рисунок», «Комп'ютерна графіка».

2.5. Результати навчання:

РН01. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН03. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

РН07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

РН08. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси для вирішення професійних завдань.

РН09. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

РН12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

РН17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

РН18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

РН19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

PH20. Аналізувати складні графічні образи, використовувати новітні програмні засоби тривимірного моделювання для розв'язання практичних задач графічного дизайну.

PH22. Знати особливості української культури у контексті її співіснування з культурами інших народів

PH23. Знати принципи та методи застосування графічного дизайну для створення регіонально- та національно-орієнтованого дизайн-продукту

3. Зміст дисципліни «Дизайн проектування»

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

Основи дизайну

Тема 1. Теоретичні основи

1. Основні поняття та терміни дизайн-проектування.
2. Стилi сучасного дизайну
3. Основні сфери застосування дизайну

Тема 2. Колір

1. Колір у дизайні
2. Характеристики світла.
3. Кольорові моделі – їх походження та порівняння.
4. Кодування кольору. Палітра кольорів.
5. Оптимальне поєднання кольорів при побудові зображень

Тема 3. Зображення

1. Растрові та векторні зображення. Їх переваги та недоліки.
2. Типи та формати файлів для відтворення растрової та векторної графіки.
3. Тривимірне моделювання.
4. Основні програмні продукти для дизайну.

Тема 4. Шрифт

1. Історія
2. Шлях до сучасної типографіки.
3. Одиниці типометрії. Гарнітури шрифтів.
4. Формати шрифтів.
5. Основи верстки

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

Дизайн-проект

Тема 5. Проект

1. Процес проектування
2. Основні етапи
3. Дизайн-дослідження
4. Дизайн-мислення
5. Розробка концепції
6. Ескізний пошук
7. Макет та прототип
8. Авторський нагляд
9. Патентування виробів
10. Розробка брифа

Тема 6. Дизайнерське дослідження

1. Первинне, вторинне і третинне дослідження
2. Кількісне і якісне дослідження
3. Описове дослідження
4. Пропозиційне дослідження
5. Аналітичне дослідження
6. Аудиторія і соціальні контексти
7. Контексти дизайну
8. Дослідження аудиторії
9. Дослідження ринку
10. Осмислення зібраних даних
11. Реакція на зібрані дані
12. Презентація дослідження
13. Завершення дослідження

Тема 7. Генерування ідей

1. Базові принципи генерування ідей

2. Як стимулювати процес генерування ідей
3. Робота в групі
4. Креативне мислення
5. Аудиторія і контекст
6. Застосування ідей
7. Презентація

Тема 8. Модульні сітки

1. Сітка і поліграфія
2. Історії і школи
3. Види сіток
4. Принципи побудови сітки

Тема 9. Айдендика

1. Логотип. Види, структура лого.
2. Брендбук. Корпоративні кольори та корпоративна типографіка
3. Оформлення логобуку та брендбуку
4. Аналіз та історія логотипів існуючих брендів.

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

Дизайн-проектування рекламної продукції.

Тема 10. Корпоративний дизайн

1. Корпоративна ділова документація
2. Бланк, конверт, візитна картка
3. Корпоративна інфографіка
4. Формати паперу.

Тема 11. Поліграфія

1. Корпоративна рекламна поліграфія
2. Рекламно-сувенірна продукція
3. Елементи візуальної комунікації.

Тема 12. Неймінг

1. Неймінг
2. Плакати і афіші
3. Постери

Тема 13. Поліграфічний дизайн

1. Календарі
2. Меню
3. Дипломи, сертифікати, грамоти

Тема 14. Друкована продукція

1. Етикетка
2. Упаковка

Тема 15. Зовнішня реклама

1. Історія
2. Торгові вивіски
3. Розпорядки роботи
4. Архітектурно-ландшафтний простір
5. Дизайн-код громади
6. Основні рекомендації при створенні візуальної реклами

4. Структура залікового кредиту з дисципліни «Дизайн проектування»

денна форма навчання

	Кількість годин					
	Лекції	Практ. заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контр. заходи
Змістовий модуль 1. Основи дизайну.						
Тема 1. Теоретичні основи	2	2				Поточне опитування, міні
Тема 2. Колір	2	2				
Тема 3. Зображення	2	2				
Тема 4. Шрифт	2	2				
Змістовий модуль 2. Дизайн проект						
Тема 5. Проект	2	2				Поточне опитування, реферати, тестування
Тема 6. Дизайнерське дослідження	2	2				
Тема 7. Генерування ідей	2	2				
Тема 8. Модульні сітки	2	2				
Тема 9. Айдентика	2	2				
Змістовий модуль 3. Дизайн проектування рекламної продукції						
Тема 10. Корпоративний дизайн	2	2				Поточне опитування, реферати, тестування
Тема 11. Поліграфія	2	2				
Тема 12. Наймінг	2	2				
Тема 13. Поліграфічний дизайн	2	2				
Тема 14. Друкована продукція	2	2				
Тема 15. Зовнішня реклама	2	2				
Разом	30	30	4	4	6	

5. Тематика практичних занять

Практичне заняття передбачає інтенсивну роботу в аудиторії, оснащеній комп'ютерною технікою. Воно проводиться у формі інтерактивного вивчення програмних засобів, створенні умовних технічних задач та брифів, виконанні завдань одноосібно та в команді. Складність практичного заняття полягає у тому, що воно потребує серйозної підготовки викладача і групи, мобілізації всіх навичок та можливостей студентів, чіткості його проведення. Важливо заохотити студентів до практичного заняття, що досягається елементом новизни. Крім закріплення і поглиблення раніше отриманих і засвоєних нових знань, практичне заняття стимулює студентів до пошукової діяльності, знайомить із азами комп'ютерної графіки, вчить роздумам, розвиваючи тим самим творче мислення і сприяє формуванню навичок дизайнера.

№ п/п	Тематика
1.	Порівняння кольорових моделей на прикладі самостійно знятого зображення.
2.	Створення брифу на покращення упаковки улюбленого харчового продукту.
3.	Проведення попереднього дослідження за брифом щодо упаковки. Проблематизація дослідження.
4.	Підбір референсів для дослідження упаковки. Концептуальне рішення дизайнерської задачі згідно брифу.
5.	Монограма. Створення власної монограми.
6.	Підбір референсів для святкової листівки.
7.	Робота в групі. 3 групи по 4 чоловіки. Дизайн-дослідження та розробка вітальної листівки.
8.	Візитка дизайнера. Креатив і обмеження
9.	Буклети спеціальностей для СГФ.
10.	Соціальний постер.
11.	Афіша.
12.	Сертифікат курсів.
13.	Етикетка.
14.	Зовнішня реклама.
15.	Айдентика – великий проект з брендингу.

6. Самостійна робота студента

Завдання для самостійної роботи з дисципліни «Дизайн-проекування» є видом позааудиторної роботи студентів і виконуються ними самостійно в процесі вивчення програмового матеріалу.

Метою цього виду роботи є оволодіння навичками самостійного вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань студентів з навчального курсу програми.

Завдання:

1. Підготовка референсів до окремих практичних тем проекту;
2. Підготовка та створення презентації окремих частин дизайн-проекту.

Критерії оцінювання: теоретичний та художній рівень проекту, графічна підготовка представлених матеріалів, володіння законами композиції, кольорознавства, умінь студента аргументовано викладати свою концепцію.

7. Тренінг з дисципліни

Презентація та донесення ідей дизайн-проекування.

Основна мета тренінгу – формування умінь презентації дизайн-проекту на рівні доступному для розуміння клієнтом.

Завдання тренінгу:

1. Представлення дизайн-проекту

8. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Процес активізації навчання вимагає певної спільної діяльності студента і викладача, застосування різноманітних засобів, форм, системидій, прийомів, спрямованих на виконання навчальних завдань.

Під час викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування як активних, так й інтерактивних навчальних технологій, серед яких: робота в малих групах, кейс-метод, презентації, ознайомлювальні (початкові) ігри, дебати, диспути, дискусії, студентські проекти, а також практичні та індивідуальні заняття, консультації, бесіди, тестування, робота з літературою, реферування, самостійна робота. У процесі вивчення дисципліни «Дизайн-проекування» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- демонстраційна графіка, презентація;
- залік.

9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Дизайн проектування» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожного складника залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	Модуль 4
20%	20%	20%	20%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Поточне оцінювання	Модульний контроль 2	Тренінги	Самостійна робота
1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (9 занять, 5 завдань – 5 оцінок). 2. Модульний контроль 1 проводиться на 9 практичному занятті. Оцінка за модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання 5 практичних завдань, що в сумі мають 40 балів.		1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (7 занять, 5 завдань – 5 оцінок). 2. Модульний контроль 1 проводиться на 24 практичному занятті. Оцінка за модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання 5 практичних завдань, що в сумі мають 40 балів.		Оцінювання демонстраційних та презентаційних матеріалів дизайн-проекту (5балів)	Оцінювання представлення дизайн-проекту (15 балів)

Шкала оцінювання

Переведення підсумкового балу за 100-бальною шкалою оцінювання в підсумкову оцінку за традиційною шкалою

Підсумковий бал	Оцінка за традиційною шкалою
	залік
90-100	зараховано
89-70	
60-69	
26-59	не зараховано
1-25	

10. Інструменти та обладнання

№ з/п	Найменування	Номер теми
1.	Мультимедійний проєктор	1-15
2.	Проекційний екран	1-15
3.	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	1–15
4.	Ноутбук	1-15
5.	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1–15
6.	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1–15
7.		

10. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Беркун С. Дизайн всього. Як з'являються речі, про які ми не замислюємось. Альпіна Паблішер, 2020. 192 с.

Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01 Підхід і мова. ArtHuss, 2019. 192 с.

Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження. ArtHuss, 2019. 192 с.

Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей, ArtHuss, 2019. 192 с.

Іттен И. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. ArtHuss, 2021. 136 с.

Россман Р. Дизайн вражень: Інструменти і шаблони створення у клієнта позитивних емоцій від взаємодії з компанією і продуктом. Альпіна Паблішер, 2021. 332 с.

James Felici. The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type (2-ге видання), 2012, Peachpit Press, 496 с.

Эдсон Джон. Уроки дизайна від APPLE. Манн, Иванов и Фербер, 2012. 240 с.

Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. Пітер Пресс, 2016. 226 с.

Шервин Д. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера. Пітер, 2013. 240 с.

Cleaver Phil. What They Didn't Teach You in Design School. Іlex, 2014. 224 с.