



СИЛАБУС КУРСУ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ

Галузь знань: **02 «Культура і мистецтво»**

Спеціальність: **022 Дизайн**

Ступінь вищої освіти: **перший (бакалаврський)**

Освітньо-професійна програма: **«Графічний дизайн»**

Рік навчання: **3**

семестр: **V,VI**

Кількість кредитів: **9**

мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПП:

Старший викладач кафедри архітектури та дизайну, канд.пед.наук
Цідило Ірина Ігорівна

Контактна інформація: Ternopil-oks@wunu.edu.ua (0352) 47-50-50#19-222

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання навчальної дисципліни «Дизайн-проекткування» є професійна підготовка фахівця з високим рівнем графічної майстерності на основі поступового засвоєння ними теоретичних основ графічного дизайну, формування умінь та навичок використання засобів і методів графічного дизайну для формування у студентів здатностей володіння видавничою та поліграфічною термінологією, розуміння процесів підготовки та створення оригінал-макетів різних видів видань у видавничій діяльності; продуктивного володіння настільним видавничим програмним пакетом (поліграфічної системи верстки) при виготовленні оригінал-макетів різних видів видань. Знання закріплюються в процесі виконання практичних робіт.

Завдання вивчення дисципліни: навчити студентів вільно використовувати набуті знання в практичній проектній діяльності графічного дизайнера, відповідно до сучасних досягнень техніки і технологій; формування вмій критично оцінювати власні роботи та роботи інших дизайнерів; розробляти та візуально представляти портфоліо власних творів; виражати ідентичність українського народу мовою графічного дизайну.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
Змістовий модуль 1. ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ			
Модуль 1. Базові основи дизайн-проекткування			
1/ -	Тема 1. Теоретичні основи	Ознайомитись з основними поняттями та термінами дизайн-проекткування. Розглянути стилі сучасного дизайну. Розуміти базові сфери	Поточне тестування та опитування

		застосування дизайну	
1 / 3	Тема 2. Колір	<p>Розуміти Колір у дизайні. Мати чітке розуміння характеристик світла.</p> <p>Розрізняти кольорові моделі – їх походження та порівняння. Вміти кодувати колір за різними системами. Розвинути вміння створення палітр кольорів.</p> <p>Оптимально поєднувати кольори при побудові зображень</p>	Поточне тестування та опитування
1/ 3	Тема 3. Зображення	<p>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.</p>	Поточне тестування та опитування
1/ 3	Тема 4. Шрифт	<p>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.</p>	Поточне тестування та опитування
1/ 3	Тема 5. Проект	<p>Розуміння процесу проектування. Основні етапи дизайн-дослідження.</p>	Поточне тестування та опитування

		<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>	
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. Проводити дослідження аудиторії та ринку. Осмислювати зібрані дані та реагувати на них. Презентувати завершене дослідження</p>	Поточне тестування та опитування
2 / 3	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>	Поточне тестування та опитування
2 / 3	Тема 8. Модульні сітки	<p>Володіти знаннями про формати паперу і історію виникнення форматного дизайну. Вміння</p>	Поточне тестування та опитування

		використовувати модульні сітки. Знання історичного підходу та різність шкіл по використанню сіток. Опанувати принципи побудови сітки.	
1 / 3	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.	Поточне тестування та опитування
- / 3	10. Корпоративний дизайн	Ознайомлення з сучасною корпоративною діловою документацією. Вміти створити бланк, конверт, візитну картку. Розуміння підходів до корпоративної інфографіки	Поточне тестування та опитування
0 / 3	11. Поліграфія	Вміння створювати корпоративну рекламну поліграфію. Розуміння технік, обмежень щодо рекламно-сувенірної продукції. Елементи візуальної комунікації.	Поточне тестування та опитування
0 / 3	12. Наймінг	Вміти застосовувати наймінг, щодо дизайн-проектів. Розрізняти плакати і афіші. Опанувати процес створення постерів.	Поточне тестування та опитування
0 / 3	13. Поліграфічний дизайн	Розробка календарів та календарних сіток. Створення та особливості проектування меню. Розуміння підходів до створення дипломів, сертифікатів та грамот.	Поточне тестування та опитування

2 / 3	14. Друкована продукція	Вміння створити бриф та дизайн- дослідження для такої продукції графічного дизайну, як: етикетка та пакування.	Поточне тестування та опитування
2 / 3	15. Зовнішня реклама	Вивчення історії вивісок. Розуміння технологій по виготовленню торгових вивісок та розпорядків роботи. Опанування архітектурно- ландшафтний простір та дизайн- код громади. Основні рекомендації при створенні візуальної реклами	Поточне тестування та опитування

Змістовий модуль 2. ДИЗАЙН ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ

Модуль 1. Основи дизайну друкованої продукції

3/-	Тема 1. Вступ. Завдання, зміст, мета та значення курсу	Знати про дизайн друкованих видань. Історію та розвиток друкованих видань. Знати про художньо-технічне оформлення, дизайн видань. Види друкованих видань: книги, журнали, газети, рекламні матеріали. Основні терміни та поняття.	Поточне опитування
3/9	Тема 2. Розмірні характеристики періодичних видань, компоненти газети і журналу	Знати і розуміти поняття систем вимірювання у газетно-журнальній сфері, розміри видань та системи мір, що застосовуються як у традиційній, так і в сучасній поліграфії. Знати формати видань, їхні складові, такі як титульна частина, текстові колонки, заголовки, ілюстрації, розділові елементи, колонтитули та вихідні дані.	Поточне оцінювання практичної роботи
4/9	Тема 3. Композиція в друкованих виданнях.	Знати і вміти застосовувати в роботах принципи композиції в дизайні друкованих видань. Структуру газети, номера, шпальти. Види макетів та їх функції. Використання сітки у верстці. Засоби акцентування публікацій. Розуміти та знати естетику оформлення.	Поточне оцінювання практичної роботи
4/8	Тема 4. Шрифтове оформлення	Знати і вміти застосовувати типи і групи шрифтів. Вміти вибирати шрифт. Володіти цифровою обробкою шрифтів. Знати принципи поєднання шрифтів. Вміти працювати з текстовими	Поточне оцінювання практичної роботи

		блоками..	
4/9	Тема 5. Колір у дизайні друкованих видань	Знати психологія кольору в друкованих медіа. Вміти зробити підготовку кольору до друку (СМҮК, Pantone).	Поточне оцінювання практичної роботи
4/8	Тема 6. Складові дизайну та макетування газет, журналів, книг	Знати і вміти застосовувати у роботі головні «ключі», складові дизайну. Знати дизайн журналів і газет. Вміти застосовувати в роботі модульні сітки для верстки. Знати побудову статей і рубрик, принципи верстки текстових і графічних матеріалів.	Поточне оцінювання практичної роботи
4/9	Тема 7. Редакційний процес випуску видання. Препрес і підготовка до друку	Знати основні етапи препресу. Коректуру. Вміти підготувати файлів до друку. Знати технічні вимоги	Поточне оцінювання практичної роботи
4/8	Тема 8. Портфоліо, презентація	Знати способи репрезентації проекту. Вміти створювати презентації. Розуміти мету і засоби візуалізації продукції. Знати про ресурси для розміщення портфоліо.	Поточне оцінювання практичної роботи

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Базова література:

1. Веселовська І., Ходаков Є., Веселовська О. Комп'ютерна графіка, Харків 2013, 345 с.
2. Цідило І. І. Основи графічного та комунікаційного дизайну в процесі вивчення комп'ютерної графіки. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. №14. 25 с. URL: <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/576>
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14740543>
3. Цідило І. І. Підготовка майбутніх дизайнерів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Тернопіль, 2015. 244 с.
4. Цідило І. І., Цідило Х. І. Інтеграція естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у дистанційному курсі «Комп'ютерна графіка». *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи*: матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 28 квітня, 2022), С. 170-173. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/25980>
5. Цідило І. І., Цідило Х. І. Інформаційний інтерактивний дизайн. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали VIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 11-12 листопада, 2021). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2021. 243 с. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/23458>

Додаткова література:

1. Andrew Faulkner & Conrad Chavez. Adobe Photoshop Classroom in a Book (2020 release). The official training workbook from Adobe. Adobe Inc., 345 Park Avenue, San Jose, California 95110-2704, USA. 2020 Adobe. 480 p.

2. Bill Byrne. 5 - Designing for Depth: Illustrator 3D Techniques. *3D Motion Graphics for 2D Artists. Conquering the Third Dimension*. 2012. P. 65-77. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81533-6.00005-3> (дата звернення: 31.10.2017)
3. Derek Lea. Chapter 3 - Live Trace and Pathfinder Effects: Combining Illustrator with Photoshop. *Beyond Photoshop Advanced Techniques Integrating Photoshop with Illustrator, Poser, Painter, Cinema 4D, and ZBrush*. 2010. P. 85-121. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81190-1.00003-0>
4. Tsidylo I. I., Tsidylo K. I. Methodology of Use of Font in Polygraphic Compositions. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали XII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 9-10 листопада, 2023 р.) Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2023. С. 11-14 UPL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/31428>
5. Tsidylo I. I., Tsidylo Kh. I. Encoding and Decoding Visual Information Using Computer Graphics. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали X Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 10-11 листопада, 2022). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2022. С. 65-68. UPL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/27481>
6. Tsidylo I. I., Tsidylo Kh. I. Visual experimentation with geometric primitives in computer graphics. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали XI Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 6 квітня, 2023). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2023. С. 9-14. UPL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/29320>
7. Wood, Brian. *Adobe Illustrator Classroom in a Book* (2022 release). Publisher: Pearson, 2021. 480 p. ISBN 10: 0137622155 ISBN 13: 9780137622153

Інтернет-ресурси

1. Цідило І. І. Комп'ютерна графіка та анімація (растровий редактор). Електронний курс на освітній платформі Moodle. URL: <https://moodle.wunu.edu.ua/course/view.php?id=9447>
2. Цідило І. І. Комп'ютерна графіка та анімація (векторний редактор). Електронний курс на освітній платформі Moodle. URL: <https://moodle.wunu.edu.ua/course/view.php?id=9448>

Базова література:

1. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с
2. Дорон Маєр. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
3. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
4. Джон берджер. Як ми бачимо. Київ : ist publishing, 2020. 176 с.
5. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
6. Том Грівер. Формулювання дизайнерських рішень, ArtHuss.
7. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну. Третє видання. Київ : ArtHuss, 2023. 232 с.
8. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
9. Йозеф Альберс. Взаємодія кольору. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.
10. Криштопайтіс В. В. Класична типографіка друкованих видань: функціональні та естетичні аспекти: автореф. дис. на здобуття вченого ступеня канд.

мистецтвознавства: спец. 17.00.07 «Дизайн»/В. В. Криштопайтіс.— Харків, 2010.— 20 с.

11. Сава В.І. Основи техніки творення книги: Навч. посіб. – Л.: Каменяр, 2000. – 136 с.
12. Шон Адамс, Пітер Доусон, Джон Фостер, Тоні Седон. Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад. Київ : ArtHuss, 2025. 384 с.
13. Ліатріс Айзмен, Кіт Рекер. PANTONE: XX століття в кольорах. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.
14. Йозеф Мюллер-Брокманн. Сіткові системи в графічному дизайні. Київ : ArtHuss, 2025. 176 с.

Додаткова література

1. Josef Muller Brockmann. Grid Systems In Graphic Design. Niggli Verlag. 2008. 176 с.
2. Principles for Good Layout Design. SendPoints. 2019. 256 с.
3. Visual communication in digital design. Park, Ji Yong. Seoul, Korea : YoungJin.com. 2007. 218 с.
4. Design basics : ideas and inspiration for working with layout, type, and color in graphic design. Kaye, Joyce Rutter. Gloucester, Mass. : Rockport. 251 с.
5. Mia Cinelli. Giving Type Meaning Context and Craft in Typography. Bloomsbury Visual Arts. 2024. 224 с.
6. Ellen Lupton. Thinking with Type, Third Edition: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. Princeton Architectural Press, 2024, 256 p

Електронні ресурси

1. Серія безплатних онлайн тренінгів. Лекції, майстер-класи та онлайн консультації. Для графічних дизайнерів та ілюстраторів. *Graphic Design Lab*
URL: <https://www.graphic-design-lab.com/>
1. Grid Systems In Graphic Design Josef Muller Brockmann by Josef Muller-Brockman.
Internet Archive
URL: <https://archive.org/details/GridSystemsInGraphicDesignJosefMullerBrockmann>
(дата звернення: 01.09.2024).

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 і електронних джерел інформації під час контрольних заходів та екзаменів заборонено.

Політика щодо відвідування. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету.

Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту.

5, 6 семестр – залік

Модуль 1		Модуль2		Модуль 3	Модуль4
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 2. Оцінка за модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання практичних завдань		1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять 2. Оцінка за модульний контроль 2 виставляється на підставі виконання практичних завдань		Оцінювання демонстраційних та презентаційних матеріалів дизайн-проекту	Оцінювання представлення дизайн-проекту

6 семестр

Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	Модуль 4
20%	20%	20%	20%	5%	15%
Поточне опитування	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. 2. Оцінка за Модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання практичного завдання, оцінюється правильність застосування принципів розробки дизайну, кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та дотримання правил композиції		1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять. 2. Оцінка за Модульний контроль 2 на підставі виконання практичного завдання, оцінюється правильність застосування принципів розробки дизайну, кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та		Оцінювання завдання «Створення газетного розвороту на тему "Тернопіль туристичний"»	Оцінювання розробленого і проведеного тренінгу на теми: «PDF-презентація журнального номеру у вигляді кейсу для сайту Behance»

	дотримання правил композиції		
--	------------------------------	--	--

Шкала оцінювання

За шкалою ЗУНУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	відмінно	A (відмінно)
85–89	добре	B (дуже добре)
75–84		C (добре)
65–74	задовільно	D (задовільно)
60–64		E (достатньо)
35–59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1–34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

ІНСТРУМЕНТИ, ОБЛАДНАННЯ ТА ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ ЯКИХ ПЕРЕДБАЧАЄ НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА

№ п/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-15
2	Проекційний екран	
3	Комунікаційне програмне забезпечення (Google Chrome, Firefox)	
4	Наявність доступу до мережі Інтернет	
5	Персональні комп'ютери, ноутбук.	
6	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	
7	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	
8	Програмне забезпечення: ОС Windows, векторні графічні редактори.	
9	Інструменти Microsoft Office (Word; Excel; Power Point і т. і.)	
10	Взірці робіт, репродукції	