

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ
Декан соціально-гуманітарного
факультету

Оксана ГОМОТЮК
« 06 » _____ 2024 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної
роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ
_____ 2024 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор навчально-наукового
інституту новітніх
освітніх технологій

Святослав ПИТЕЛЬ
« 06 » _____ 2024 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА
з дисципліни «Дизайн-проектування»
ступінь вищої освіти – бакалавр
галузь знань – 02 Культура та мистецтво
спеціальність – 022 Дизайн
освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»

Кафедра архітектури і дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції	Лабор.	ІРС	Тренінг	СРС	Разом	Залік (сем.)
Денна	3	5, 6	46	104	8	8	104	270	5
Заочна	3	5,6	16	8	-	-	246	270	6

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.)зі змінами, відповідно до рішення Вченої ради (протокол №11 від 26.06.2024р.).

Робочу програму склала старший викладач кафедри архітектури та дизайну, к. пед. н., **Цидило Ірина Ігорівна**

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну, протокол № 1 від «30» серпня 2024 р.

В.о. завідувача кафедри архітектури та дизайну, д.архітектури ., професор



Оксана ДЯЧОК

Розглянуто та схвалено групою забезпечення спеціальності «Дизайн» протокол № 1 від «30» серпня 2024 р.

Керівник групи
забезпечення спеціальності
к.пед.н., ст..викл.



Ірина ЦДИЛО

Гарант ОП «Графічний дизайн»
к.пед.н., ст.викл.



Ірина ЦДИЛО

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 – 5/4	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Статус дисципліни <i>основна</i> Мова навчання <i>українська</i>
Кількість залікових модулів – 4/4	Спеціальність: 022 «Дизайн»	Рік підготовки: <i>Денна – 3</i> <i>Заочна - 3</i> Семестр: <i>Денна – 5/6</i> <i>Заочна – 6/6</i>
Кількість змістових модулів – 2	Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»	Лекції: <i>Денна – 16/30 год.</i> <i>Заочна – 8/8 год.</i> Лабораторні заняття: <i>Денна – 44/60 год.</i> <i>Заочна – 4/4 год.</i>
Загальна кількість годин – 150/120	Ступінь вищої освіти: бакалавр	Самостійна робота: <i>Денна – 82/22 год.</i> <i>Заочна – 138/108 год.</i> Тренінг: <i>Денна – 4/4 год.</i> Індивідуальна робота: <i>Денна – 4/4 год.</i>
Тижневих годин – 10/8 з них аудиторних – 4/6		Вид підсумкового контролю: залік/залік

2. Мета і завдання дисципліни «Дизайн-проектування»

2.1. Мета вивчення дисципліни «Дизайн-проектування»

Мета вивчення дисципліни - 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.

2.2. Завдання вивчення дисципліни:

- 1) навчити грамотно обирати та використовувати методи та засоби графічного дизайну, працювати з візуальним та шрифтовим матеріалом;
- 2) ознайомити з принципами та етапами дополіграфічної підготовки видань;
- 3) навчити особливостям дизайнування друкованої продукції;
- 4) ознайомити студента з особливостями, етапами, технологіями та техніками розробки рішень, що забезпечують високий рівень дизайну друкованої продукції;
- 5) ознайомити з основами роботи та засобів макетування і верстки за допомогою програм верстки;
- 6) навчити основних методів створення, обробки та підготовки видавничих та інформаційних матеріалів за допомогою комп'ютерних програм для роботи з текстом і графікою;
- 7) сформуванати навички аналізу сучасних тенденцій у дизайні друкованих видань.

2.3. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни:

ІК. Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

ЗК01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК02. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК05. Здатність працювати в команді.

ЗК06. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

СК01. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.

СК02. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.

СК03. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК04. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК05. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.

СК06. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах.

СК07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК08. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності. СК12. Вираження ідентичності українського народу сучасною мовою графічного дизайну в контексті взаємодії традиції та іновації. СК13. Здатність вмотивовано обирати візуальні, шрифтові, орнаментальні, декоративні та інші рішення об'єктів графічного дизайну, які виражають регіонально та національно орієнтований дизайн.

2.4. Передумови для вивчення дисципліни:

Курс «Дизайн рекламної продукції» тісно пов'язаний із такими дисциплінами: «Історія та теорія української та світової культури», «Рисунок», «Композиція в дизайні», «Шрифти та типографія», «Нарисна геометрія».

2.5. Результати навчання:

ПР03. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методiku дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.

ПР04. Визначати мету, завдання та етапи проєктування.

ПР05. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

ПР06. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПР07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розробленнях у художньо-проєктних вирішень.

ПР08. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні вирішення професійних завдань, формувати художньо-проєктну концепцію.

ПР09. Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.

ПР10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

ПР11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПР12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

ПР13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати еко-культуру засобами дизайну.

ПР14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

ПР15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнотворчості у мистецьких практиках.

ПР16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

ПР17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ПР18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

ПР19. 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.

ПР20. Знати особливості української культури у контексті її співіснування з культурами інших народів .

ПР21. Знати принципи та методи застосування графічного дизайну для створення регіонально- та національно-орієнтованого дизайн-продукту.

ПР22. Популяризувати українську ідентичність через сучасний український графічний дизайн.

3. Зміст дисципліни «Дизайн-проектування»

Змістовий модуль 1. ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Змістовий модуль 1. Базові основи дизайн-проектування

Тема 1. Теоретичні основи

Основні поняття та терміни дизайн-проектування. Стили сучасного дизайну.

Основні сфери застосування дизайну.

Тема 2. Колір

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

Тема 3. Зображення

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

Тема 4. Шрифт

Історія. Шлях до сучасної типографіки. Одиниці типометрії. Гарнітури шрифтів.

Формати шрифтів. Основи верстки

Тема 5. Проект

Процес проектування. Основні етапи. Дизайн-дослідження. Дизайн-мислення

Розробка концепції. Ескізний пошук. Макет та прототип. Авторський нагляд.

Патентування виробів. Розробка брифа

Тема 6. Дизайнерське дослідження

Первинне, вторинне і третинне дослідження. Кількісне і якісне дослідження.

Описове дослідження. Пропозиційне дослідження. Аналітичне дослідження.

Аудиторія і соціальні контексти. Контексти дизайну. Дослідження аудиторії.
Дослідження ринку. Осмислення зібраних даних. Реакція на зібрані дані.

Презентація дослідження

Тема 7. Генерування ідей

Базові принципи генерування ідей. Як стимулювати процес генерування ідей.
Робота в групі. Креативне мислення. Аудиторія і контекст. Застосування ідей.
Презентація.

Змістовий модуль 2. Практичні аспекти і особливості дизайн-проектування.

Тема 8. Модульні сітки

Сітка і поліграфія. Історії і школи. Види сіток. Принципи побудови сітки.

Тема 9. Айдентика

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

Тема 10. Корпоративний дизайн

Корпоративна ділова документація. Бланк, конверт, візитна картка. Корпоративна інфографіка. Формати паперу.

Тема 11. Поліграфія

Корпоративна рекламна поліграфія. Рекламно-сувенірна продукція. Елементи візуальної комунікації.

Тема 12. Неймінг

Неймінг. Плакати і афіші. Постери.

Тема 13. Поліграфічний дизайн

Календарі. Меню. Дипломи, сертифікати, грамоти. Спільні чинники, що впливають на дизайн-проект.

Тема 14. Друкована продукція

Етикетка. Особливості проектування етикеток, специфічні вимоги. Упаковка.
Важливі принципи підготовки дизайну упаковки. Інженерні рішення.

Тема 15. Зовнішня реклама

Історія. Торгові вивіски. Розпорядки роботи. Архітектурно-ландшафтний простір.

Дизайн-код громад. Основні рекомендації при створенні візуальної реклами

Змістовий модуль 2. ДИЗАЙН ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ

Модуль 1. Основи дизайну друкованої продукції

Тема 1. Вступ. Завдання, зміст, мета та значення курсу

Введення в дизайн друкованих видань. Історія та розвиток друкованих видань. Художньо-технічне оформлення, дизайн видань. Види друкованих видань: книги, журнали, газети, рекламні матеріали. Основні терміни та поняття.

Тема 2. Розмірні характеристики періодичних видань, компоненти газети і журналу

Система вимірювання у газетно-журнальній сфері, розміри видань та системи мір, що застосовуються як у традиційній, так і в сучасній поліграфії. Форматами видань, їхні складові, такі як титульна частина, текстові колонки, заголовки, ілюстрації, розділові елементи, колонтитули та вихідні дані.

Тема 3. Композиція в друкованих виданнях.

Принципи композиції в дизайні друкованих видань. Структура газети, номери, шпальти. Види макетів та їх функції. Використання сітки у верстці. Засоби акцентування публікацій. Естетика оформлення.

Модуль 2. Складові дизайну. Засоби та інструменти для створення друкованих продукції

Тема 4. Шрифтове оформлення

Типи і групи шрифтів. Вибір шрифту. Цифрова обробка шрифтів. Принципи поєднання шрифтів. Робота з текстовими блоками.

Тема 5. Колір у дизайні друкованих видань

Психологія кольору в друкованих медіа. Підготовка кольору до друку (СМУК, Pantone).

Тема 6. Складові дизайну та макетування газет, журналів, книг

Головні «ключі», складові дизайну. Дизайн журналів і газет. Модульна сітка для верстки. Побудова статей і рубрик. Принципи верстки текстових і графічних матеріалів.

Тема 7. Редакційний процес випуску видання. Препрес і підготовка до друку
Основні етапи препресу. Коректура. Підготовка файлів до друку. Технічні вимоги

Тема 8. Портфоліо, презентація

Репрезентація проекту. Створення презентації. Мета і засоби візуалізації продукції. Ресурси для розміщення портфоліо.

4. Структура залікового кредиту з дисципліни «Дизайн-проектування»

Денна форма

Тема	Кількість годин					
	Лекції і	Лабор. заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контр. заходи
5с.						
Змістовий модуль 1. ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ						
Модуль 1. Базові основи дизайн-проектування						

Тема 1. Теоретичні основи	1		2	1	1	Поточне тестування та опитування
Тема 2. Колір	1	3	3			
Тема 3. Зображення	1	3	6			
Тема 4. Шрифт	1	3	5			
Тема 5. Проект	1	3	5			
Тема 6. Дизайнерське дослідження	2	2	6			
Тема 7. Генерування ідей	2	3	5			
Модуль 2. Практичні аспекти і особливості дизайн-проектування.						
Тема 8. Модульні сітки	2	3	5	1	1	Поточне тестування та опитування
Тема 9. Айдентика	1	3	6			
Тема 10. Корпоративний дизайн		3	5			
Тема 11. Поліграфія		3	5			
Тема 12. Неймінг		3	6			
Тема 13. Поліграфічний дизайн		3	6			
Тема 14. Друкована продукція	2	3	6			
Тема 15. Зовнішня реклама	2	3	6			
Разом	16	44	82	2	2	залік
Змістовий модуль 2. ДИЗАЙН ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ						
Модуль 1. Основи дизайну друкованої продукції						
Тема 1. Вступ. Завдання, зміст, мета та значення курсу	3	-	2	2	2	Поточне опитування
Тема 2. Розмірні характеристики періодичних видань, компоненти газети і журналу.	3	9	2			Поточне оцінювання практичної роботи
Тема 3. Композиція в друкованих виданнях.	4	9	3			
Модуль 2. Складові дизайну. Засоби та інструменти для створення друкованих продукції						
Тема 4. Шрифтове оформлення	4	8	3	2	2	Поточне оцінювання практичної роботи
Тема 5. Колір у дизайні друкованих видань	4	9	3			
Тема 6. Складові дизайну та макетування газет, журналів, книг	4	8	3			
Тема 7. Редакційний процес випуску видання. Препрес і підготовка до друку	4	9	3			
Тема 8. Портфоліо, презентація	4	8	3			
Разом	30	60	22	4	4	залік

Заочна форма

Тема	Кількість годин		
	Лекції	Лабор. заняття	СРС

Змістовий модуль 1. ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ			
<i>Змістовий модуль 1. Базові основи дизайн-проекування</i>			
Тема 1. Теоретичні основи	2		9
Тема 2. Колір	2		10
Тема 3. Зображення	2		10
Тема 4. Шрифт	2		9
Тема 5. Проект	2		9
Тема 6. Дизайнерське дослідження	2		10
Тема 7. Генерування ідей	2		9
<i>Змістовий модуль 2. Практичні аспекти і особливості дизайн-проекування</i>			
Тема 8. Модульні сітки	2		10
Тема 9. Айдендика	2		9
Тема 10. Корпоративний дизайн			9
Тема 11. Поліграфія	2		10
Тема 12. Неймінг			9
Тема 13. Поліграфічний дизайн		2	10
Тема 14. Друкована продукція	2		9
Тема 15. Зовнішня реклама	2		9
Разом	8	4	138
<i>Змістовий модуль 2. ДИЗАЙН ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ</i>			
Модуль 1. Основи дизайну друкованої продукції			
Тема 1. Вступ. Завдання, зміст, мета та значення курсу	1	2	10
Тема 2. Етапи розробки рекламної продукції.	1		10
Тема 3. Закони візуального сприйняття	1		16
Тема 4. Фірмовий стиль в дизайні рекламної продукції	1		18
Модуль 2. Модуль 2. Складові дизайну. Засоби та інструменти для створення друкованих продукції			
Тема 5. Складові дизайну	1	2	18
Тема 6. Сітки у дизайні	1		10
Тема 7. Логотипи, іконки, графіка в рекламній продукції	1		16
Тема 8. Портфоліо, презентація	1		10
Разом	8	4	108

5. Тематика лабораторних занять (денна форма)

Практичне заняття 01. Вступ. Інтерфейс. Створення документів

Мета: ознайомитися з початком роботи в растровому редакторі

Практичні завдання:

1. Створення документа з монтажною області
2. Відкриття документа. Збереження в різних форматах із різними параметрами
3. Створення простих колажів

Практичне заняття 02. Скасування дій. Розміри зображень. Трансформація

Мета: підготовка фото для блогу, зведення до єдиного розміру.

Практичні завдання:

1. Просте масштабування
2. Точне кадрування, обрізка фото до потрібного розміру.
3. Додавання фону
4. Додавання плашки для підпису
5. Роздільна здатність зображення. Визначення допустимого розміру для друку
6. Команда «Розмір полотна» для роботи з роздільною здатністю і лінійним розміром (мм)
7. Вирівнювання лінії горизонту

Змістовий модуль 1. Базові основи дизайн-проектування

Практичне заняття 1. Теоретичні основи

Мета: ознайомитися з основними поняттями та термінами дизайн-проектування.

Практичні завдання:

1. Розглянути стилі сучасного дизайну.
2. Розглянути основні сфери застосування дизайну.

Практичне заняття 2. Колір

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

Практичне заняття 3. Зображення

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

Практичне заняття 4. Шрифт

Історія. Шлях до сучасної типографіки. Одиниці типометрії. Гарнітури шрифтів.

Формати шрифтів. Основи верстки

Практичне заняття 5. Проект

Процес проектування. Основні етапи. Дизайн-дослідження. Дизайн-мислення

Розробка концепції. Ескізний пошук. Макет та прототип. Авторський нагляд.

Патентування виробів. Розробка брифа

Практичне заняття 6. Дизайнерське дослідження

Первинне, вторинне і третинне дослідження. Кількісне і якісне дослідження.

Описове дослідження. Пропозиційне дослідження. Аналітичне дослідження.

Аудиторія і соціальні контексти. Контексти дизайну. Дослідження аудиторії.
Дослідження ринку. Осмислення зібраних даних. Реакція на зібрані дані.

Презентація дослідження

Практичне заняття 7. Генерування ідей

Базові принципи генерування ідей. Як стимулювати процес генерування ідей.
Робота в групі. Креативне мислення. Аудиторія і контекст. Застосування ідей.
Презентація.

Змістовий модуль 2. Практичні аспекти і особливості дизайн-проектування.

Практичне заняття 8. Модульні сітки

Сітка і поліграфія. Історія і школи. Види сіток. Принципи побудови сітки.

Практичне заняття 9. Айдентика

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

Практичне заняття 10. Корпоративний дизайн

Корпоративна ділова документація. Бланк, конверт, візитна картка. Корпоративна інфографіка. Формати паперу.

Практичне заняття 11. Поліграфія

Корпоративна рекламна поліграфія. Рекламно-сувенірна продукція. Елементи візуальної комунікації.

Практичне заняття 12. Наймінг

Наймінг. Плакати і афіші. Постери.

Практичне заняття 13. Поліграфічний дизайн

Календарі. Меню. Дипломи, сертифікати, грамоти. Спільні чинники, що впливають на дизайн-проект.

Практичне заняття 14. Друкована продукція

Етикетка. Особливості проектування етикеток, специфічні вимоги. Упаковка.

Важливі принципи підготовки дизайну упаковки. Інженерні рішення.

Практичне заняття 15. Зовнішня реклама

Історія. Торгові вивіски. Розпорядки роботи. Архітектурно-ландшафтний простір.

Дизайн-код громад. Основні рекомендації при створенні візуальної реклами

Модуль 1. Основи дизайну друкованої продукції

Тема 1. Вступ. Завдання, зміст, мета та значення курсу

Введення в дизайн друкованих видань. Історія та розвиток друкованих видань. Художньо-технічне оформлення, дизайн видань. Види друкованих видань: книги, журнали, газети, рекламні матеріали. Основні терміни та поняття.

Тема 2. Розмірні характеристики періодичних видань, компоненти газети і журналу

Система вимірювання у газетно-журнальній сфері, розміри видань та системи мір, що застосовуються як у традиційній, так і в сучасній поліграфії. Форматами видань, їхні складові, такі як титульна частина, текстові колонки, заголовки, ілюстрації, розділові елементи, колонтитули та вихідні дані.

Тема 3. Композиція в друкованих виданнях.

Принципи композиції в дизайні друкованих видань. Структура газети, номери, шпальти. Види макетів та їх функції. Використання сітки у верстці. Засоби акцентування публікацій. Естетика оформлення.

Модуль 2. Складові дизайну. Засоби та інструменти для створення друкованих продукцій

Тема 4. Шрифтове оформлення

Типи і групи шрифтів. Вибір шрифту. Цифрова обробка шрифтів. Принципи поєднання шрифтів. Робота з текстовими блоками.

Тема 5. Колір у дизайні друкованих видань

Психологія кольору в друкованих медіа. Підготовка кольору до друку (СМУК, Pantone).

Тема 6. Складові дизайну та макетування газет, журналів, книг

Головні «ключі», складові дизайну. Дизайн журналів і газет. Модульна сітка для верстки. Побудова статей і рубрик. Принципи верстки текстових і графічних матеріалів.

Тема 7. Редакційний процес випуску видання. Препрес і підготовка до друку

Основні етапи препресу. Коректура. Підготовка файлів до друку. Технічні вимоги

Тема 8. Портфоліо, презентація

Репрезентація проекту. Створення презентації. Мета і засоби візуалізації продукції. Ресурси для розміщення портфоліо.

Заочна форма навчання

№ п/п	Тематика
1.	Монограма. Створення власної монограми.
2.	Візитка дизайнера. Креатив і обмеження
3.	Буклетиспеціальностей для СГФ.
4.	Соціальний постер.
5.	Афіша.
6.	Етикетка.

Лабораторне заняття №1

Тема 1. Основи роботи з програмами для верстки.

Робота з текстом.

Мета: Вивчення інтерфейсу, інструментів та команд професійної програми для верстки. Ознайомитися з основними функціями професійної програми для верстки для роботи з текстом, освоїти базові принципи створення та форматування текстових блоків, а також навички організації текстових елементів у макеті. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданному форматі.

Лабораторне завдання: Розробити простий макет, використовуючи отримані знання.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Створення документа;
- 2) Робота зі шрифтом та текстовими блоками;
- 3) Форматування та оформлення тексту;
- 4) Робота зі стилями тексту;
- 5) Збереження макету.

Лабораторне заняття №2

Тема 2. Основи роботи з програмами для верстки.

Початок роботи з з програмами для верстки. Робота з кольором, градієнтами та інструментами для керування кольором.

Мета: Вивчення інтерфейсу, інструментів та команд професійної програми для верстки. Навчитися використовувати основні інструменти професійної програми для верстки для роботи з кольорами, створювати та налаштовувати градієнти, керувати палітрами кольорів, а також застосовувати кольори до тексту, фігур та інших елементів макету. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданному форматі.

Лабораторне завдання: Розробити простий макет, використовуючи отримані знання.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Створення документа;
- 2) Робота з кольоровою палітрою;
- 3) Створення та налаштування градієнта;
- 4) Додавання текстових елементів;
- 5) Створення декоративних елементів;
- 6) Використання кольорових ефектів;
- 7) Збереження макету.

Лабораторне заняття №3

Тема 2. Основи роботи з програмами для верстки.

Початок роботи з з програмами для верстки. Робота з ілюстраціями, фотоматеріалом та їх взаємодія з текстом.

Мета: Вивчення інтерфейсу, інструментів та команд програми професійної програми для верстки. Навчитися імпортувати, редагувати та інтегрувати

ілюстрації та фотоматеріал у макет професійної програми для верстки, гармонійно поєднувати їх із текстом за допомогою обтікання, шарів та налаштувань стилів. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданному форматі.

Лабораторне завдання: Розробити простий макет, використовуючи отримані знання.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Створення документа;
- 2) Робота з фотоматеріалом;
- 3) Робота з текстом;
- 4) Інтеграція ілюстрацій;
- 5) Додавання шарів;
- 6) Створення декоративних елементів;
- 7) Збереження макету.

Лабораторне заняття № 4

Тема 1. Оформлення та створення журнальних видань. Підготовка до друку макету журналу.

Мета: Навчитися створювати дизайн макету журнального видання, працювати з текстом, графікою та композицією. Освоїти основи підготовки макету до друку (налаштування кольорів, додавання припусків, створення PDF-файлу). Сформулювати бриф з визначенням цільової аудиторії, мети та завдання журнальної продукції. Розроблення концепції: вибір кольорової гами, комбінації шрифтів, логотипу, пошук зображень. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданному форматі.

Лабораторне завдання: Розробити дизайн журнальної продукції (восьмисторінковий номер журналу).

Послідовність виконання завдання:

- 1) аналіз і розробка брифу. Пошук референсів. Вибір формату;
- 2) розробка концепції дизайну. Пошук зображень, кольорової гами, шрифтових композицій, використання логотипу;
- 3) застосування трьох основних засобів дизайну при розробці. Виявлення головного і другорядного в дизайні друкованої продукції; підпорядкування всіх частин зображення задуму концепції;
- 4) композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих предметів на заданому форматі;
- 5) фінальний етап, підготовка до друку. Друк продукції.

(заочна форма)

Лабораторне заняття № 1

Тема 1. Основи роботи з програмами для верстки

Мета: Вивчення інтерфейсу, інструментів та команд програми професійної програми для верстки. Робота з текстом, кольором та з об'єктами та

ілюстраціями. Робота зі скріптами та екшенами. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданному форматі.

Лабораторне завдання: Ознайомитися з інтерфейсом професійної програми для верстки. Навчитися працювати з текстовими блоками, форматовувати текст, змінювати шрифти та налаштовувати кольори. Вставляти і редагувати ілюстрації в макеті. Розробити простий макет двохстороннього флаєру, використовуючи отримані знання.

Послідовність виконання завдання:

1. Створення документа;
2. Робота з текстовими блоками;
3. Форматування тексту;
4. Додавання кольорових елементів;
5. Робота з ілюстраціями;
6. Збереження макету.

Лабораторне заняття № 2

Тема 1. Оформлення та створення журнальних видань. Підготовка до друку макету журналу.

Мета: Навчитися створювати дизайн макету журнального видання, працювати з текстом, графікою та композицією. Освоїти основи підготовки макету до друку (налаштування кольорів, додавання припусків, створення PDF-файлу). Сформулювати бриф з визначенням цільової аудиторії, мети та завдання журнальної продукції. Розроблення концепції: вибір кольорової гами, комбінації шрифтів, логотипу, пошук зображень. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданному форматі.

Лабораторне завдання: Розробити дизайн журнальної продукції (обкладинка і макет розвороту статті).

Послідовність виконання завдання:

- 1) аналіз і розробка брифу. Пошук референсів. Вибір формату;
- 2) розробка концепції дизайну. Пошук зображень, кольорової гами, шрифтових композицій, використання логотипу;
- 3) застосування трьох основних засобів дизайну при розробці. Виявлення головного і другорядного в дизайні друкованої продукції; підпорядкування всіх частин зображення задуму концепції;
- 4) композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих предметів на заданому форматі;
- 5) фінальний етап, підготовка до друку. Друк продукції.

6. Самостійна робота

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. Самостійний пошук і освоєння матеріалу на завдану тематику;
3. Підготовка та створення презентації окремих частин дизайн-проекту.

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

Мета: формування уміння розробляти якісні демонстраційні та презентаційні матеріали макету журнальної продукції.

Завдання:

1. Підготовка демонстраційної графіки макету журнальної продукції.
2. Створення презентаційних матеріалів.

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

Обсяг і зміст самостійної роботи визначається робочою програмою та робочим планом в межах встановленого обсягу годин із навчальної дисципліни, методичними вказівками викладача. Навчальний матеріал з дисципліни, передбачений для засвоєння студентом у процесі самостійної роботи, виноситься на підсумковий контроль поряд з навчальним матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять.

Навчальний матеріал, передбачений навчальним планом для засвоєння студентом в процесі самостійної роботи, виноситься на підсумковий контроль поряд з навчальними матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять.

Викладач проводить діагностику якості самостійної роботи студента на індивідуальних заняттях. Вони проводяться в позааудиторний час за окремим графіком, складеним кафедрою.

Самостійна робота студента проводиться за такими напрямками:

1. Підготовка до практичних занять:
 - вивчення лекційного матеріалу;
 - опрацювання рекомендованої монографічної літератури та періодики;
 - опрацювання завдань до практичних занять.
2. Підготовка до модульних контрольних робіт.

№ п/п	Тематика
1.	PDF-презентація журнального номеру у вигляді кейсу для сайту Behance

7. Тренінг з дисципліни

Презентація та донесення ідей дизайн-проектів.

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

Завдання тренінгу:

1. Проведення дослідження на задану тему
2. Підготовка та презентація ідей, щодо проекту
3. Представлення дизайн-проекту

«Створення газетного розвороту»

Основна мета тренінгу: Навчитись створювати концепції дизайну газетного розвороту: вибір кольорової гами, комбінації шрифтів, логотипу, пошук мокапів. Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих елементів на заданому форматі.

Тема: Створення макету розвороту газети

Практичне завдання: Розробити макет газетної статті "Тернопіль туристичний". Розробка візуального ряду, використання мокапів і фонів.

Послідовність виконання завдання:

- 1) Аналіз і розробка бріфу. Пошук референсів. Вибір формату;
- 2) Розробка концепції дизайну. Пошук зображень, кольорової гами, шрифтових композицій, використання логотипу/герба;
- 3) Застосування трьох основних засобів дизайну при розробці. Виявлення головного і другорядного в дизайні газетного розвороту; підпорядкування всіх частин зображення задуму концепції;
- 4) Композиційне розміщення зображення всієї групи та окремих предметів на заданому форматі.

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 тестування та опитування;
- підсумкове оцінювання по кожному змістовному модулю;
- оцінювання результатів тренінгів
- залік;
- підготовка презентація практичних проєктів.

У процесі вивчення дисципліни «Дизайн-проектування» 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 кожної складової залікового кредиту:

5 семестр.

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 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		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,		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	кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та 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)

Критерії оцінювання:

- Знання формальних характеристик: ідея, образ, форма, колір, композиція, шрифт; знання понять композиційна цілісність, кольорово-графічна виразність, узагальнення та умовність в передачі основного задуму; розуміння стилістичних особливостей.
- Знання технологічних операцій комп'ютерної графічної програми; здатність до інтеграції естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у навчальному дизайн-проектванні.
- Уміння та навички візуалізувати проєктований об'єкт художньо-образними засобами в середовищі графічного редактора; вміння обирати програмні засоби для вирішення дизайн-образу, здатність до гнучкого та оригінального застосування комп'ютерної технології (актуальність, складність); вміння застосовувати можливості комп'ютерних графічних інструментів як художньо-виражальні засоби.
- Уміння визначати рівень власної готовності до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності; уміння аналізувати ступінь відповідності результату поставленій меті.

10. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№ з/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проєктор	1-15
2	Проекційний екран	
3	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	
4	Ноутбук	
5	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для	

	проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	
6	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	

11. 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 URL: <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.

URL: <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.

URL: <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>

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/>
2. 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).