



## СИЛАБУС КУРСУ ДИЗАЙН РЕКЛАМНОЇ ПРОДУКЦІЇ

Галузь знань: **02 «Культура і мистецтво»**  
Спеціальність: **022 Дизайн**  
Ступінь вищої освіти: **перший (бакалаврський)**  
Освітньо-професійна програма: **«Графічний дизайн»**

Рік навчання: **III**  
семестр: **V**

Кількість кредитів: **5**  
мова викладання: **українська**

### *КЕРІВНИК КУРСУ*

**ПП:** викладач кафедри архітектури та дизайну  
**Кулик Ольга Сергіївна**

**Контактна інформація:** o.kulyk@wunu.edu.ua

### *ОПИС ДИСЦИПЛІНИ*

Метою 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 створення рекламної продукції. Знання з «дизайну рекламної продукції» закріплюються в процесі виконання практичних робіт.

### *СТРУКТУРА КУРСУ*

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
<b>Змістовий модуль I.</b>			
<b>Основи дизайну рекламної продукції</b>			
4	Завдання, зміст, мета та значення курсу	Мати уявлення про концепцію реклами, види рекламної продукції. малу поліграфічну продукцію, цифрову рекламну продукцію, про завдання рекламної продукції.	поточне опитув.

4 / 2	Етапи розробки рекламної продукції.	Знати етапи розробки рекламної продукції. Вміти створювати і бріф, робити аналіз цільової аудиторії, мети та завдання дизайну в розробці рекламної продукції. Виконувати пошук референсів і вміти застосовувати референси в своєму дизайні. Створювати візуальний рекламний образ. Знати методи рекламного впливу	Поточне оцінювання практичної роботи
4 / 2	Закони візуального сприйняття	Знати і вміти застосовувати методи гештальт-психології в розробці рекламної продукції. Знати про візуальне сприйняття елементів дизайну.	Поточне оцінювання практичної роботи
4 / 2	Фірмовий стиль в дизайні рекламної продукції	Знати поняття фірмового стилю, базові елементи фірмового стилю: знак, логотип, фірмовий блок, кольорова гамма, шрифти. Знати і вміти використовувати в дизайні продукції стилеутворюючі елементи. Вміти розробляти та використовувати в дизайні маскота, фірмового персонажа	Поточне оцінювання практичної роботи

### **Змістовий модуль II.**

#### **Складові дизайну. Засоби та інструменти для створення рекламної продукції**

6 / 2	Складові дизайну	Знати і вміти застосовувати в дизайні головні «ключі», складові дизайну: основу (формат, відступи під обрізку, поля, сітка), візуальні елементи (колір, форми, зображення, іконографіка, текстури), композицію та композиційні елементи (візуальна ієрархія, ай-стопер, основний/головний елемент «хук», другорядний елемент, заклик до дії, довідкові данні, колонтитули/колонцифри).	Поточне оцінювання практичної роботи
-------	------------------	--	--------------------------------------

2 / 2	Сітки у дизайні	Знати і вміти застосовувати різні види сіток. Знати Швейцарську школу дизайну. Знати модульні сітки в рекламній продукції. Вміти створювати модульної сітки в графічних редакторах.	Поточне оцінювання практичної роботи
4 / 2	Логотипи, іконки, графіка в рекламній продукції	Знати і розуміти різницю між іконками та логотипами. Знати види і типи логотипів, правила створення логотипів. Знати графічні програми для створення логотипів.	Поточне оцінювання практичної роботи
4 / 2	Портфоліо, презентація	Вміти створювати презентації. Розуміти і знати мету і засоби візуалізації продукції. Знати ресурси для розміщення портфоліо.	Поточне оцінювання практичної роботи

### **РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ**

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. Josef Muller Brockmann. Grid Systems In Graphic Design. Niggli Verlag. 2008. 176 с.
11. Principles for Good Layout Design. SendPoints. 2019. 256 с.
12. 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.

13. Visual communication in digital design. Park, Ji Yong. Seoul, Korea : YoungJin.com. 2007. 218 с.
14. Design basics : ideas and inspiration for working with layout, type, and color in graphic design. Kaye, Joyce Rutter. Gloucester, Mass. : Rockport. 251 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 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.

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання практичних робіт	Поточне оцінювання практичних робіт	Тренінг	Самостійна робота
<p>1. Оцінка за поточне опитування визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять</p> <p>2. Оцінка за Модульний контроль 1 на підставі виконання практичного завдання, оцінюється правильність застосування принципів розробки дизайну, кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та дотримання правил композиції</p>		Оцінювання завдання «Розробка святкового банера (на тему Різдва, Нового Року, «Дня студента») для двох проєктів, зроблених на практичних заняттях	Оцінювання розробленого і проведеного тренінгу на теми: «PDF-презентація першого проєкту «рекламна продукція для кафедри архітектури та дизайну» у вигляді кейсу для сайту Behance» «PDF-презентація другого проєкту «рекламна продукція для ветеринарної клініки/зоомагазину або для косметичного бренду/магазину» у вигляді кейсу для сайту Behance

### Шкала оцінювання

<i>За шкалою ЗУНУ</i>	<i>За національною шкалою</i>	<i>За шкалою ECTS</i>
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

<b>№ з/п</b>	<b>Найменування</b>	<b>Номер теми</b>
<b>1</b>	Мультимедійний проектор	1-8
<b>2.</b>	Проекційний екран	1-8
<b>3.</b>	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	1-8
<b>4.</b>	Ноутбук	1-8
<b>5.</b>	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1-8
<b>6.</b>	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1-8