

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет культури та мистецтв
Кафедра дизайну

СИЛАБУС
нормативної навчальної дисципліни
КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

Рівень підготовки	Бакалавр
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна програма	Освітня кваліфікація: Бакалавр з дизайну Професійна кваліфікація: Дизайнер-виконавець.

Силабус навчальної дисципліни «**КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ**» підготовки першого (бакалавр) рівня вищої освіти, галузі знань 02 Культура і мистецтво, спеціальності 022 Дизайн.

Розробник: асистент кафедри Дизайну

Чугай Богдана Русланівна

Силабус навчальної дисципліни затверджено на засіданні кафедри

Дизайну протокол №1 від 30 серпня 2021 р.

Завідувач кафедри: _____ Авраменко Д.К.

I. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна /освітньо-наукова/освітньо-творча програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	02 Культура і мистецтво 022 Дизайн	Нормативна
Кількість годин/кредитів 37		Рік навчання 2
		Семестр 1
		Лекції –
		Лабораторні 36 год.
		Самостійна робота –
ІНДЗ: –		Консультації –
		Форма контролю: залік.
Мова навчання українська		

II. Інформація про викладача (- ів)

Чугай Богдана Русланівна

Асистент

Контактна інформація

Chuhai.Bohdana@vnu.edu.ua

Дні занять (<http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi?n=700>)

III. Опис дисципліни

Вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» спрямоване на оволодіння професійною образотворчою грамотою, використовуючи попередні знання з кольорознавства і колористики та теорії колірного тону й кольорової плям; поглиблене вивчення основних прийомів та методів виконання завдань у векторному графічному редакторі Adobe Illustrator.

«Комп'ютерні технології в дизайні» відноситься до загального циклу підготовки магістрів спеціальності 022 Дизайн. Вивчається на 2-му курсі та завершується складанням заліку.

Базові знання та навички в сфері рисунку, живопису, композиції, кольорознавства для вивчення даної навчальної дисципліни .

1. Пререквізити. «Рисунок», «Основи кольорознавства», «Перспектива і основи графіки», «Живопис».

2. Постреквізити. «Рисунок», «Живопис», «Основи кольорознавства», «Художньо-прикладна графіка», «Шрифтові композиції», «Оформлення та ілюстрація книги», «ВД Основи Web-дизайну».

3. Метою навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є формування у студентів творчого мислення, заснованого на синтезі фантазії, логіки і розрахунках, надання їм професійної майстерності, навчаються творчо мислити і виконувати графічні завдання по наростаючій ступені складності, що є основою професійної підготовки фахівця в галузі образотворчого мистецтва та графічного дизайну.

Завдання дисципліни – це розвиток творчої уяви та композиційного мислення у студентів, отримання, осмислення знань про комп'ютерні технології в цілому. Практичне засвоєння основних принципів композиційно-графічної побудови та стилізації зображень, володіння різними техніками виконання зображень за допомогою детального вивчення векторного графічного редактора Adobe Illustrator.

Поставленими завданнями є:

- засвоєння графічних прийомів та методів обробки графічних зображень;
- формування навичок графічного пошуку;
- навчити використовувати знання та вміння здобуті на предметі викладання та на практиці при розробці ілюстрацій в графічному дизайні;
- забезпечити достатній фаховий рівень для творчої діяльності на виробництві, в установах та закладах, що використовують в своїй діяльності графічний дизайн.

Процес навчання

Робота на лабораторних заняттях та обговорення ситуаційних завдань; визначення власної концепції; образ, графічна мова; початкове ескізування; створення авторських ескізів; варіативність підходу в процесі пошуку; аналіз ескізів, фотографування завершеної концепції та подальша обробка растрового зображення методом переведення у векторне (оцифровування зображеного).

4. Результати навчання

ЗК5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК8. Здатність бути критичним і самокритичним.

ЗК10. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

СК2. Здатність володіти основними класичними і сучасними категоріями та концепціями мистецтвознавчої науки.

СК4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах.

СК6. Здатність узагальнювати, інтерпретувати, гіперболізувати, стилізувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні знати:

- основні поняття і загальні відомості про процес розробки ілюстрацій;
- як застосовувати композиційні засоби при створенні власних концепцій;
- стилі ілюстрацій, тенденції розвитку сучасного графічного дизайну, вимоги до художника-дизайнера, різновиди об'єктів прикладної графіки та основні критерії естетичної цінності продукту дизайн-діяльності у прикладній графіці.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні вміти:

- навчитися генерувати ідеї і втілювати їх в графічних ілюстраціях;
- розділяти творчий процес проектування на стадії, вивчати та аналізувати аналоги, зразки стосовно тем та практичних робіт, аналоги та зразки ілюстративної графіки;
- обробляти потрібний інформаційний матеріал та систематизувати його;
- створювати власну концепцію при виконанні практичних і самостійних робіт;
- виконувати професійно виконувати графічні роботи;
- успішно використовувати закони композиції;
- вміло використовувати матеріали і інструменти, комп'ютер та іншу

підсобну техніку для досягання мети (оцифровувати готову роботу (переводити в електронний вигляд) та здійснювати обробку сфотографованої/відсканованої роботи за допомогою графічного редактора Adobe Illustrator).

5. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Лабор./ Практ.	Сам. роб.	Конс .	Заліки	Форма контролю/ Бали
2 семестр							
Модуль 1. Основні інструменти та спосіб їх застосування у Adobe Illustrator.							
<u>Тема 1.</u> Створити силуетну стилізацію зображення (що ідентифікує певного студента) для декору вмикачів	9	-	9	-	-	-	20
<u>Тема 2.</u> Створити стилізоване зображення на тему: «Мій домашній улюбленець».	9	-	9	-	-	-	30
Разом за модулем 1	18	-	18	-	-	-	50
Модуль 2. Робота з ефектами та шрифтами у Adobe Illustrator.							
<u>Тема 3.</u> Створити коміксну ілюстрацію на тему «Будні дизайнера».	9	-	9	-	-	-	20
<u>Тема 4.</u> Створити сюрреалістичну ілюстрацію на зимову тематику.	10	-	9	-	-	1	30
Разом за модулем 2	19	-	18	-	-	1	50
Види підсумкових робіт (за потреби)							Бал
Модульна контрольна робота							30/30
ІНДЗ (за наявності)							-
Інше (вказати)							Залік
Всього годин/ Балів	37	-	36	-	-	1	100

Модульний контроль здійснюється у формі виконання студентом модульного контрольного завдання згідно затвердженого графіку. Контрольні модульні роботи з дисципліни «Комп'ютерні технології в мистецтві» проводяться у формі виконання практичних робіт. Оцінка за контрольну модульну роботу доводиться до відома студентів не пізніше семи днів після проведення. Перескладання модульної контрольної оцінки з метою її підвищення не дозволяється. Максимальна кількість балів – 30.

IV. Політика оцінювання

Відвідування занять здобувачами вищої освіти є обов'язковим (у разі неможливості відвідати заняття повідомляється викладач). Пропущені заняття відпрацьовуються у визначений викладачем час. Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися усіх строків, визначених для виконання усіх видів робіт, передбачених змістом навчальної дисципліни, та старанно виконувати завдання, брати активну участь в освітньому процесі. Заохочуються експерименти з техніками, матеріалами для отримання якнайкращого результату.

Академічна доброчесність: роботи здобувачів вищої освіти повинні бути оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Відсутність посилань на використані джерела, фабрикування, списування є прикладами академічної недоброчесності. Виявлення ознак академічної недоброчесності в письмовій роботі здобувача вищої освіти є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату. Політика щодо академічної доброчесності полягає у відповідальному ставленні до процесу, доступному у викладі інформації, прозорому оцінюванні. Обов'язковою умовою творчої роботи є 80 % новизни. Робота, яка виявиться виконаною з недотриманням академічної доброчесності, (а саме виконана автором не самостійно або ж це плагіат) не зараховується. У такому разі надається можливість перескладання поточного контролю.

Політика щодо дедлайнів та перескладання: роботи, що здаються із порушенням строків без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перескладання модулів відбувається із дозволу декана факультету за наявності поважних причин.

Політика виставлення балів. Враховуються бали поточного контролю, самостійної роботи та підсумкового контролю, а також присутність здобувача вищої освіти на заняттях та його активність під час їх проведення; дотримання академічної доброчесності; своєчасність виконання поставленого завдання тощо. Лабораторні роботи студент здає до початку модульної контрольної роботи (дати модульних контрольних робіт затверджено кафедрою та представлено у графіку що є загальнодоступним) якщо причиною не складання модульної контрольної

роботи є вагомі обставини МКР №1 можна здати у проміжку до 2- гої МКР. При аналогічній ситуації МКР №2 можна скласти до заліку.

V. Підсумковий контроль

Підсумковим контролем вивчення дисципліни є оформлення «перегляду» (виставкове представлення робіт для споглядання та обговорення працівниками та студентами кафедри) та сумарність балів за поточний та модульний контроль. Студент має право підвищити оцінку шляхом здачі екзамену. У такому випадку бали набрані за модульні контрольні роботи анулюються. На іспит виносяться основні питання, та завдання, що потребують творчого підходу шляхом синтезу отриманих знання. Іспит передбачає виконання практичної роботи та усної відповіді згідно обраного білету.

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 - 81	Добре
67 -74	Задовільно
60 - 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

VII. Рекомендована література та інтернет-ресурси (літературні джерела)

1. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/graficheskiy-dizayn-kak-sredstvo-vizualnoy-kommunikatsii>
2. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
5. Исследование регулирующего воздействия формы криволинейных объектов в графическом оформлении. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-reguliruyuschego-vozdeystviya-formy-krivolineynyh-obektov-v-graficheskom-oformlenii>
6. Иванов С. Основи композиції видання. Львів : Світ, 2013. 232 с.
7. Компьютерная графика в книжной иллюстрации. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-grafika-v-knizhnoy-illyustratsii>
8. Наклейки на самоклеячому папері. URL: <https://bograch.com/Наклейки-на-самоклеячому-папері-p124651969>
10. Понятие «графический дизайн». URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-graficheskiy-dizayn>
3. Современные тренды в графическом дизайне. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-trendy-v-graficheskom-dizayne>
4. Текст и контекст в графическом дизайне: актуальные проблемы и тенденции визуализации текста. URL: <https://www.dissercat.com/content/tekst-i-kontekst-v-graficheskom-dizaine-aktualnye-problemy-i-tendentsii-vizualizatsii-teksta>
12. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
13. Яцюк О. Г. Основи графического дизайна на базе компьютерных технологий. URL: <https://unotices.com/book.php?id=97873&page=1>