



СИЛАБУС КУРСУ

ДИЗАЙН ПРОЄКТУВАННЯ

Галузь знань: **02 Культура і мистецтво**

Спеціальність: **022 Дизайн**

: **022.01 Графічний дизайн**

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

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

Рік навчання: **II**

Семестр: **III**

Кількість кредитів: **4**

Мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПІП

Цідило Ірина Ігорівна

к.п.н., доц.

Контактна інформація

i.tsidylo@wunu.edu.ua

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни "Дизайн проектування" є розуміння процесу дизайну від моменту отримання замовлення до моменту презентації готового дизайн-проекту, що включатиме в себе вирішення проблематики замовника, зацікавленість цільової аудиторії, художньої та маркетингової цінності продукту.

Завдання вивчення дисципліни є набуття знань та навичок по системному підходу до дизайн-проектування, вміння застосовувати методологію проектування, розвиток дизайн-мислення на системному рівні. Навчальна дисципліна «Дизайн проектування» має на меті закласти основи методичного підходу щодо створення графічного дизайну. Систематизувати підходи, навчитись брифувати замовника, проводити дослідження, генерувати ідеї та референси на системній основі. В цьому курсі буде викладено сукупний підхід до сучасного дизайну. Починаючи від основоположних знань про колір, типографіку, композицію і до трендових особливостей дизайну у сучасному швидкозмінному світі.

Предметом дизайн-проектування є встановлення закономірностей та взаємозв'язків трикутника «замовник – цільова аудиторія – дизайн» і створення дизайн продукту високої якості за мінімальну кількість ітерацій.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / лабор.)	Тема	Результати навчання	Завдання
1 / 0	1. Теоретичні основи брендингу	Ознайомитись з основними поняттями та термінами дизайн-проектування. Розглянути стилі сучасного дизайну. Розуміти базові сфери застосування дизайну	Презентації, питання
1 / 2	2. Колір у айдентиці	Розуміти Колір у дизайні. Мати чітке розуміння характеристик світла. Розрізняти кольорові моделі – їх походження та порівняння. Вміти кодувати колір за різними системами. Розвинути вміння створення палітр кольорів. Оптимально поєднувати кольори при побудові зображень	Презентація, питання
1 / 2	3. Типи зображень для використання у брендингу.	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.	Презентації, тести, реферат
1 / 2	4. Типографіка	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.	Презентація, реферат, питання
1 / 2	5. Бренд-проект	Розуміння процесу проектування. Основні етапи дизайн-дослідження. 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.	Презентації, питання, самостійне створення брифу.
1 / 2	6. Дизайнерське дослідження	Вміння проводити первинне, вторинне і третинне дослідження. Розрізняти кількісне і якісне дослідження. Створення описового та пропозиційного дослідження. Системний підхід до аналітичного дослідження.	Реферат, Презентація, питання

		Розуміння аудиторії і соціального контексту дизайну. Проводити дослідження аудиторії та ринку. Осмислювати зібрані дані та реагувати на них. Презентувати завершене дослідження	
1 / 2	7. Генерування ідей	Опанування базових принципів генерування ідей. Вміння стимулювати процес генерування ідей. Важливість роботи в групі. Залучення креативного мислення. Застосування ідей і презентація попередніх ідей замовнику.	Презентації, питання, самостійна робота
1 / 2	8. Модульні сітки	Вміння використовувати модульні сітки. Знання історичного підходу та різність шкіл по використанню сіток. Опанувати принципи побудови сітки.	Реферат, питання
1 / 2	9. Айдентика	Розуміння сучасного логотип. Володіти системною інформацією щодо видів, структура лого. Аналіз та історія логотипів існуючих брендів.	Презентації, питання проект
1 / 2	10. Наймінг	Вміти застосовувати наймінг, щодо дизайн-проектів. Опанувати процес створення наймінгу.	Презентація, питання
1 / 2	11. Корпоративний дизайн фірмового стилю.	Вміння створювати корпоративну рекламну поліграфію. Розуміння технік, обмежень щодо рекламно-сувенірної продукції. Елементи візуальної комунікації.	Презентації, питання
1 / 2	12. Особливості практичної роботи з корпоративним стилем.	Вміти застосовувати бренд-бук чи логобук в подальшій розробці макету.	Реферат, питання
1 / 2	13. Логобук.	Базові та розширені логобуки. Вміст, акцентування. Додаткові файли для передачі. Верстка логобуку для друку.	Самостійна робота, питання, презентація
1 / 2	14. Брендбук.	Вміння створити брендбук з логобуку. Робота з мокапами. Дизайн-дослідження потреб та больових точок бренду.	Реферат, тести
1 / 2	15. Цільова аудиторія	Опанування роботи з цільовою аудиторією. Залучення ЦА до проведення дизайн дослідження. Аргументація. Анкетування.	Польові дослідження, питання, презентація
1 / 2	16. Рефлексія	Пошуки шляхів покращення дизайну. Аналіз труднощів при створенні. Розробка дорожньої карти по уникненню труднощів в подальшому.	Тренінг

ЛІТЕРАТУРНІ ДЖЕРЕЛА

1. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01 Підхід і мова. ArtHuss, 2019. 192 с.
2. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 02 Дизайнерське дослідження. ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 03 Генерування ідей, ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Іттен И. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. ArtHuss, 2021. 136 с.
5. Кен Сіґал. Шалено просто. Ідея, що привела Apple до успіху / пер. з англ. Валерія Колодій — Київ: ArtHuss, 2023.— 224 с.
6. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філліпс. Пер. з англ. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
7. Беркун С. Дизайн всього. Як з'являються речі, про які ми не замислюємось. Альпіна Паблішер, 2020. 192 с.
8. Девід Ейрі. Лого Дизайн Любов: Посібник зі створення довершеної айдентики бренду, ArtHuss, 2024, 232с

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

- Політика щодо дедлайнів і перескладання. Роботи, що подаються з порушенням термінів без поважних причин, оцінюються нижче (-20 балів). Перескладання модулів відбувається з дозволу деканату за умови, що причина відсутності студента на модулі була поважною.
- Політика щодо академічної доброчесності. Усі роботи повинні бути оригінальними і виконаними самостійно.
- Політика щодо відвідування. Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. З об'єктивних причин (наприклад, стан здоров'я, сімейні обставини, міжнародне стажування) навчання може відбуватись за індивідуальним графіком.

ПОЛІТИКА ЩОДО ВИЗНАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання»

https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenyua/Polozhennya_ruzult_poper_navch.pdf) здобувачам вищої освіти може бути зараховано результати навчання (неформальної / інформальної освіти, академічної мобільності тощо) на підставі документів, що їх підтверджують (сертифікати, довідки, документи про підвищення кваліфікації тощо). Рішення про

зарахування здобувачу результатів (певного освітнього компонента в цілому, або ж окремого виду навчальної роботи за таким освітнім компонентом) приймає вповноважена Комісія з визнання результатів навчання за процедурою, визначеною вищезазначеним положенням. Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «ДИЗАЙН ПРОЄКТУВАННЯ» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту.

ОЦІНЮВАННЯ

Модуль 1 (теми 1-16)		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль	Тренінг	Самостійна робота
1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять 2. Підсумкова модульна робота, яка охоплює всі теми курсу. Оцінка визначається як складова теоретичних знань – макс.20 балів, проведеного дослідження – максимум 20 балів та фінального проєкту – максимум 60 балів..		Оцінка за тренінг визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих під час виконання двох тренінгів	1. Створення проєкту айдентики, яке включає створення структури проєкту, каркасного макету, дизайн-системи та безпосередньо логотипу. 2. Захист проєкту.

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 ТВОРЧОГО ЗАВДАННЯ З ДИЗАЙН ПРОЄКТУВАННЯ

Назва критерію	Характеристика критерію
ціннісно-цільовий	переклад (інформування)
художній	володіння основами образотворчої грамоти
творчий	створення (надання форми)
технологічний	технологія цифрових зображень
оцінювально-аналітичний	артикуляція (пояснення ідей)

ХАРАКТЕРИСТИКА РІВНІВ ПРОЄКТНИХ ЗАВДАНЬ З ДИЗАЙН ПРОЄКТУВАННЯ

За шкалою ЗУНУ	Характеристика рівнів виконаних завдань
90-100	<p>Точно визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано особливу систему ефектів в монтажних переходах; застосовано точно керовані ефекти; виконано коректно трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Можливо, створено тривимірні об'єкти, поєднано з будь-якими відзнятими зображеннями. Відредаговано виразність написання шрифтів. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено якісні характеристики художнього образу. Відібрано необхідну (за можливості найменшу) кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту та образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення. Знайдено композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію .</p>
85-89	<p>Визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано систему ефектів в монтажних переходах; застосовано керовані ефекти; виконано трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено характеристики художнього образу. Відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту та образ.</p> <p>Знайдено композиційний прийом.</p>
75-84	<p>Визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано ефекти в монтажних переходах; застосовано ефекти; виконано трансформації зображення. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено характеристики художнього образу. Відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту. Не знайдено композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію .</p>
65-74	<p>Неточно визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано неточно керовані ефекти; виконано некоректно трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу. Не відібрано необхідну кількість</p>

	значущих для змісту компонентів майбутнього твору, не вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів та образ, який у концентрованому вигляді не є сенсом повідомлення. Не знайдено композиційний прийом.
60-64	Неточно визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Не застосовано точно керовані ефекти; не виконано трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу, не вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Не створено набір виражальних засобів та образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення.
35-59	Не визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Не застосовано керовані ефекти; не виконано трансформації зображення. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу.
1-34	Не визначено тонально-колірні параметрами зображення. Не застосовано ефекти; не виконано трансформації. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення.

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

№ п/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-16 1-16
2	Проекційний екран	
3	Комунікаційне програмне забезпечення (Google Chrome)	
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	
9	Онлайн доступне програмне забезпечення	