



СИЛАБУС КУРСУ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ. ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН ДРУКОВАНИХ ВИДАНЬ"

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

Спеціальність: **022 «Дизайн»**

Спеціалізація: **022.01 «Графічний дизайн»**

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

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

Рік навчання: **III**

семестр: **VI**

Кількість кредитів: **3**

мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПП: к.п.н., доц. **Цідило Ірина Ігорівна**

Контактна інформація: i.tsidylo@wunu.edu.ua

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Дизайн-проєктування. Змістовий модуль "Дизайн друкованих видань» — 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 грамотно обирати та використовувати методи й засоби графічного дизайну, працювати з візуальним і шрифтовим матеріалом; ознайомити зі принципами та етапами дополіграфічної підготовки видань; навчити особливостям дизайнування друкованої продукції; ознайомити з етапами, технологіями та техніками розробки рішень для забезпечення високого рівня дизайну друкованої продукції; надати знання з основ макетування та верстки за допомогою програм верстки; навчити методам створення, обробки та підготовки видавничих і інформаційних

матеріалів із використанням комп'ютерних програм для роботи з текстом і графікою; сформувати навички аналізу сучасних тенденцій у дизайні друкованих видань.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
Змістовий Модуль 1. ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ДРУКОВАНОЇ ПРОДУКЦІЇ			
2/ -	Вступ. Завдання, зміст, мета та значення курсу	<p><i>Знати:</i> Введення в дизайн друкованих видань; історію та етапи розвитку друкованих видань; види друкованих видань — книги, журнали, газети, рекламні матеріали; основні терміни та поняття у сфері дизайну друкованих видань.</p> <p><i>Вміти:</i> Орієнтуватися у видах друкованих видань та їхніх особливостях; застосовувати базові поняття дизайну при аналізі та розробці видань; використовувати знання художньо-технічного оформлення для створення макетів та композицій.</p>	поточне опитув.
2/6	Розмірні характерис- тики періодич- них ви- дань, ком- поненти газети і журналу	<p><i>Знати:</i> Систему вимірювання у газетно-журнальній сфері, розміри видань та системи мір, що застосовуються в традиційній і сучасній поліграфії; формат видань та їхні складові — титульна частина, текстові колонки, заголовки, ілюстрації, розділові елементи, колонтитули та вихідні дані.</p> <p><i>Вміти:</i> Визначати формат та складові газетно-журнальної продукції; застосовувати знання про розміри й систему мір для підготовки макетів; організовувати компонування текстових та графічних елементів у виданні.</p>	Творче завдання
2/6	Компози- ція в друкова- них ви-	<p><i>Знати:</i> Принципи композиції в дизайні друкованих видань; структуру газети, номери та шпальти; види макетів та їхні функції; роль сітки у верстці; засоби акцентування публікацій; основи естетики оформлення видань.</p>	Творче завдання

даннях	<p><i>Вміти:</i> Застосовувати принципи композиції при створенні макетів газет і журналів; організовувати структуру номера та шпальти; використовувати сітку для впорядкування елементів; виділяти ключові публікації та підкреслювати їхню значущість; забезпечувати естетично привабливе оформлення видання.</p>
--------	--

Змістовий Модуль 2. СКЛАДОВІ ДИЗАЙНУ. ЗАСОБИ ТА ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДРУКОВАНОЇ ПРОДУКЦІЇ

2/8	Шрифтове оформлення	<p><i>Знати:</i> Типи та групи шрифтів; принципи вибору шрифту; основи цифрової обробки шрифтів; принципи поєднання шрифтів; організацію та роботу з текстовими блоками у виданні.</p> <p><i>Вміти:</i> Вибирати відповідний шрифт для конкретного видання чи публікації; поєднувати шрифти для досягнення гармонії та читабельності; працювати з текстовими блоками, регулювати їхню структуру та композицію; застосовувати цифрові інструменти для обробки шрифтів.</p>	Творче завдання
2/6	Колір у дизайні друкованих видань	<p><i>Знати:</i> Психологію кольору в друкованих медіа; принципи акцентування та рубрикації за допомогою кольору; основи підготовки кольору до друку, системи СМУК та Pantone.</p> <p><i>Вміти:</i> Застосовувати колір для виділення та організації інформації в макетах; підбирати кольори для рубрикації та візуального акцентування; готувати кольорові матеріали відповідно до стандартів друку (СМУК, Pantone).</p>	Творче завдання
2/6	Складові дизайну та макетування газет, журналів, книг	<p><i>Знати:</i> Основні «ключі» та складові дизайну друкованих видань; особливості дизайну журналів і газет; принципи побудови модульної сітки для верстки періодичних видань; організацію статей і рубрик; принципи верстки текстових і графічних матеріалів.</p> <p><i>Вміти:</i> Застосовувати складові дизайну для створення ефективних макетів; будувати модульну</p>	Творче завдання

		сітку для верстки видань; організувати структуру статей і рубрик; поєднувати текстові та графічні матеріали у композиційно збалансованих макетах.	
2/8	Редакційний процес випуску видання. Препрес і підготовка до друку	<p><i>Знати:</i> Основні етапи препресу; принципи проведення коректури; підготовку файлів до друку; технічні вимоги до друківаних матеріалів.</p> <p><i>Вміти:</i> Виконувати коректуру макетів; готувати файли до друку з урахуванням технічних вимог; контролювати відповідність макетів стандартам препресу.</p>	Творче завдання
2/6	Портфоліо, презентація	<p><i>Знати:</i> Принципи репрезентації проекту; методи створення презентацій; мету та засоби візуалізації продукції; ресурси для розміщення портфоліо.</p> <p><i>Вміти:</i> Планувати та готувати презентацію проекту; застосовувати ефективні засоби візуалізації для демонстрації продукції; створювати та розміщувати портфоліо на відповідних платформах.</p>	Творче завдання

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Базова література:

1. 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>
2. 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.
3. 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>
4. 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>
5. 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>
6. 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>
7. 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>
8. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с
9. Дорон Маєр. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
10. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
11. Джон берджер. Як ми бачимо. Київ : ist publishing, 2020. 176 с.
12. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
13. Том Грівер. Формулювання дизайнерських рішень, ArtHuss.
14. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну. Третє видання. Київ : ArtHuss, 2023. 232 с.
15. Гевін Емброуз, Ніл Леонард. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
16. Йозеф Альберс. Взаємодія кольору. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.
17. 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.
18. Сава В.І. Основи техніки творення книги: Навч. посіб. – Л.: Каменяр, 2000. – 136 с.
19. Шон Адамс, Пітер Доусон, Джон Фостер, Тоні Седон. Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад. Київ : ArtHuss, 2025. 384 с.
20. Ліатріс Айзмен, Кіт Рекер. PANTONE: XX століття в кольорах. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.
21. 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
7. 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.

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/GridSystemsInGraphicDesignJosefMullerBrockman> n (дата звернення: 01.09.2024)
3. 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>
4. 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>

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок отриманих під час занять (кожен здобувач має бути оцінений не рідше як раз на два заняття). Пропуски лабораторних занять обов'язково відпрацьовуються в години консультацій, в іншому випадку вони вважаються оцінкою "0" та враховуються при визначенні середнього арифметичного. Для здобувачів, які навчаються за індивідуальним графіком, поточне оцінювання проводиться під час консультацій та шляхом виконання завдань в системі Moodle. Модульний контроль планується на половині проведених занять. Модульний контроль проводиться в системі Moodle в позааудиторний час.

Із урахуванням впливу штучного інтелекту (ШІ) на сферу графічного дизайну/ілюстрації та дизайн-мислення, *політика використання ШІ* в курсі «Дизайн-проекткування. Змістовий модуль "Дизайн друкованих видань» спрямована на сприяння відповідальному та етичному його застосуванню, заохочуючи студентів експериментувати з інструментами ШІ для розширення творчих можливостей, автоматизації рутинних завдань та генерації ідей, проте з обов'язковим збереженням критичного мислення, оригінальності та людиноцентричного підходу, а також чітким посиланням на використання ШІ та уникненням плагіату чи шахрайства.

ПОЛІТИКА ЩОДО ВИЗНАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання» (https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenya/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.

КРИТЕРІЇ, ФОРМИ ПОТОЧНОГО ТА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Дизайн-проектування. Змістовий модуль «Дизайн друкованих видань» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

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
<p>1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять. 1-3 теми</p> <p>2. Оцінка за Модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування принципів розробки дизайну, кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та дотримання правил композиції</p>		<p>1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять. 4-8 теми</p> <p>2. Оцінка за Модульний контроль 2 на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування принципів розробки дизайну, кольорових, шрифтових та змістових співвідношень та дотримання правил композиції</p>		<p>Оцінювання завдання «Створення газетного розвороту на тему "Тернопіль туристичний"»</p>	<p>Оцінювання розробленого і проведеного тренінг на теми: «PDF-презентація журнального номеру у вигляді кейсу для сайту Behance»</p>

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:

- Формальні знання.** 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.
- Технологічні вміння.** Знання технологічних операцій комп'ютерної графічної програми; здатність до інтеграції естетичних та інформаційно-візуальних інновацій у навчальному дизайн- проектуванні.
- Художньо-графічні навички.** 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.
- Аналітична самооцінка.** Уміння визначати рівень власної готовності до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності; уміння аналізувати ступінь відповідності результату поставленій меті.

Характеристика рівнів лабораторних робіт з дизайну друкованих видань

За шкалю ЗУНУ	Характеристика рівнів дизайну друкованих видань (номер журналу, сторінка газети)
90-100	<ol style="list-style-type: none"> Композиція макету гармонійна, стилістично витримана, відображає тему номеру, візуально приваблює та утримує увагу читача. Правильно створені всі три сітки (модульна, колонкова, сітка базових ліній), горизонтальні лінії співпадають. Повністю налаштовані стилі абзацу і шрифту для всіх елементів номеру: заголовків, підзаголовків, основного тексту, цитат, лід-абзаців, вірзок, бокових колонок тощо. Текст чітко прив'язаний до сітки базових ліній. Розміщення матеріалів і графічних елементів відповідає

	<p>модульній сітці. Допускаються окремі відхилення з аргументованим поясненням. Композиція врівноважена й гармонійна.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Використані фотографії професійно кадровані, якісно оброблені, комерційно привабливі, підібрані за форматом і змістом. 6. Макет якісно підготовлений до друку (правильні кольорові профілі, роздільна здатність зображень, поля, випуски під обріз).
85-89	<ol style="list-style-type: none"> 1. Композиція макету логічна та відповідає темі номеру, але не завжди максимально виразна. 2. Три сітки створені правильно, незначні похибки у збігу горизонталей. 3. Стили абзаців та шрифтів налаштовані з дрібними неточностями, але застосовані до більшості елементів. 4. Композиція здебільшого відповідає модульній сітці, є дрібні невинувачені відхилення. 5. Фотографії якісні, але з дрібними недоліками у кадруванні чи обробці. 6. Підготовка до друку виконана, але є незначні технічні помилки.
75-84	<ol style="list-style-type: none"> 1. Композиція макету частково відображає тему номеру, увага читача не завжди утримується. 2. Сітки створені, але помітні похибки у збігу горизонталей, частина блоків не прив'язана до базових ліній. 3. Стили абзаців застосовані не до всіх елементів або мають помилки. 4. Композиція частково відповідає модульній сітці, але є невинувачені відхилення. 5. Фотографії в цілому відповідають темі, але з технічними недоліками. 6. Підготовка до друку виконана частково, деякі елементи не відповідають вимогам.

65-74	<ol style="list-style-type: none"> 1. Композиція макету не розкриває теми номеру, візуальна цілісність слабка, увага читача розсіюється. 2. Сітки побудовані з помилками, відсутня узгодженість між модульною, колонковою та базовою. 3. Стили абзаців налаштовані частково, багато елементів оформлено вручну. 4. Матеріали часто не відповідають модульній сітці. 5. Фотографії використані з помилками у підборі чи обробці. 6. Макет недостатньо підготовлений до друку.
60-64	<ol style="list-style-type: none"> 1. Композиція випадкова, тема номеру не простежується, увага читача не втримується. 2. Сітки формально створені, але не використовуються при верстці. 3. Стили абзаців відсутні або застосовані некоректно. 4. Композиція перевантажена, відсутня логіка розташування матеріалів. 5. Фото невідповідні за якістю чи змістом. 6. Макет не відповідає вимогам до друку.
35-59	<ol style="list-style-type: none"> 1. Композиція хаотична, тема номеру не відображена. 2. Відсутня або неправильно побудована сітка. 3. Відсутні стилі абзаців, хаотичне оформлення тексту. 4. Макет некерований, матеріали розташовані випадково. 5. Фото низької якості або непридатні. 6. Макет не підготовлений до друку.
1-34	<ol style="list-style-type: none"> 1. Відсутнє розуміння принципів побудови сітки. 2. Відсутні будь-які стилі. 3. Композиція повністю хаотична. 4. Фото відсутні або непридатні. 5. Макет неможливо використати для друку. 6. Відсутня композиційна ідея, тема номеру не розкрита.

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

№ з/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-8
2	Проекційний екран	1-8

3	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	1-8
4	Ноутбук	1-8
5	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1-8
6	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1-8