СИЛАБУС КУРСУ
ІЛЮСТРАЦІЯ

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: **IV**
семестр: **VII**

Кількість кредитів: 4
мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПІП: **Кулик Ольга Сергіївна**

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

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Ілюстрація» - є формування у студентів творчого мислення, заснованого на вмінні застосовувати для досягнення результату фантазію, логіку та розрахунки, навчити з використання творчого мислення виконувати графічні завдання по наростаючій ступені складності. Викладення студентам знань про властивості матеріалів та інструментів створення ілюстративного матеріалу; формування у студентів комплексу знань та вмінь, які допоможуть їм у майбутньому самостійно створювати високоякісні ілюстрації. Мета циклу практичних занять полягає в отриманні практичного досвіду виконання ілюстрацій різних жанрів та для використання їх в різних областях друкованих та цифрових медіа. Вивчення та отримання практичних навичок з використання різноманітних технік як традиційними матеріалами, так і цифровими, для створення скетчів, колажів, сюжетних ілюстрацій. Сформувати у студентів професійні вміння створювати ілюстрації під завдання бренду, спортивних подій та редакційних матеріалів, використовуючи сучасні техніки, експресивний колір, нестандартні композиції та наративні прийоми

Завдання вивчення дисципліни: розкриття змісту, науково-теоретичних основ та методики вивчення ілюстрації; формування навичок графічного пошуку, аналізу та розробки системи для виконання ілюстрацій; навчання використанню знань та вмінь,

здобутих на предметі викладання та на практиці при створенні ілюстрацій у графічному дизайні; сприяння розвитку художнього мислення, зорової пам'яті, просторових уявлень та естетичного ставлення до творів мистецтва.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	**Тема**	**Результати навчання**	**Завдання**
Змістовний модуль № 1 СТВОРЕННЯ ТА ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА, МАСКОТ ТА АЙДЕНТИКА ПЕРСОНАЖА.			
1/ 2	Вступ до дисциплін и	*Знати:* Загальні відомості про курс, його структуру та основні завдання. Принципи академічної доброчесності: авторське право, допустиме використання референсів та ШІ-інструментів. Очікувані результати навчання. *Вміти:* Дотримуватися правил академічної доброчесності при виконанні завдань. Використовувати референси та ШІ-інструменти коректно та етично. Орієнтуватися у структурі курсу та очікуваних результатах	Творче завдання
2/ 2	Стилістика персонажа. Персонаж у сучасній ілюстрації	*Знати:* Принципи стилізації, роль силуету, виразності та характеру у графічних образах. Використання форм для передачі характеру та емоцій. Етапи розробки ілюстрацій: thumbnail-ескізи, варіації, тестування. Роль візуальних референсів та moodboard як інструменту пошуку стилю. *Вміти:* Створювати стилізовані образи з чітким силуетом та виразністю. Використовувати форми для передачі характеру та емоцій персонажів. Розробляти ескізи, варіації та тестувати ідеї. Працювати з референсами та moodboard для пошуку та визначення стилю.	Творче завдання
2/ 2	Концептуа лізація	*Знати:* Принципи використання кольору, архетипів та стратегії в дизайні персонажів. Роль персонажа в сюжеті та комунікації: герой, гід,	Творче завдання

	персонажа	коментатор, талісман. Психологічні архетипи: мудрець, бунтар, захисник, жартівник. Значення цільової аудиторії та емоційної прив'язки. Основи візуальної ідентичності персонажа. Вплив культурного контексту на форму та образ персонажа. *Вміти:* Визначати роль персонажа у дизайні та сюжеті. Використовувати психологічні архетипи для формування характеру. Підбирати кольори та стилістичні рішення відповідно до цільової аудиторії. Розробляти візуальну ідентичність персонажа з урахуванням культурного контексту.	
1/4	Маскот як брендова ілюстрація	*Знати:* Відмінності маскоту від звичайного персонажа: функціональність, впізнаваність. Роль маскота у маркетингу, кейси та приклади (Duolingo, Monobank, KFC та ін.). Принципи брифінгу та вимоги до універсальності маскота. Технічні аспекти створення: кольорова модель, формат, масштабованість. Етапи розробки маскота. *Вміти:* Визначати функціональні та маркетингові особливості маскота. Аналізувати успішні кейси для формування концепції. Використовувати бриф та вимоги до універсальності при створенні персонажа. Застосовувати технічні параметри (колір, формат, масштабованість) у розробці маскота. Розробляти маскот від концепції до фінальної версії, дотримуючись етапів створення.	Творче завдання
Змістовний модуль 2. АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА ДИНАМІЧНОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ. СПОРТИВНА ІЛЮСТРАЦІЯ			
1 / 2	Колір як енергія. Техніки кольорової експресії	*Знати:* Роль кольору в передачі настрою, емоцій та наративу в ілюстрації. Психологію кольору в контексті змагання, напруги та перемоги. Використання кольору для передачі руху, швидкості та сили. Принципи контрасту як драматургії: холодне/тепле, світле/темне,	Творче завдання

		статичне/динамічне. *Вміти:* Застосовувати колір для передачі настрою та емоцій у композиції. Використовувати психологію кольору для підкреслення динаміки змагань і перемоги. Передавати рух, швидкість та силу через колір. Використовувати контрастні поєднання для створення драматургії та емоційного ефекту.	
1 / 4	Складні/не стандартні композиції	*Знати:* Принципи використання діагоналей, спіралей, багатоплановості та ритму у композиції. Поняття «збій очікування» та негативного простору. Роль візуального шуму і ритму як елементів емоційного напруження. Композиція як сценарій: кадрування, фокус, напрямок погляду. Використання жестів та поз для розповіді історії та демонстрації характеру. Можливості порушення класичних правил композиції. *Вміти:* Застосовувати діагоналі, спіралі та багатоплановість для формування динаміки композиції. Використовувати негативний простір та «збій очікування» для створення емоційного ефекту. Організовувати кадрування, фокус та напрямок погляду для розкриття історії. Використовувати жести та пози персонажів для передачі характеру та сюжету. Порушувати класичні правила композиції для посилення виразності.	Творче завдання
2 / 4	Спорт в ілюстрації. Рух, емоція, момент	*Знати:* принципи використання динамічних композиційних рішень для активних сюжетів. Методи передачі руху через лінії дії та перебільшення. Використання візуальних метафор: боротьба як танець, перемога як світло. Іконографія спорту: символи, кольори, національні мотиви. Вплив культурного контексту на образи: олімпійська естетика, локальні змагання. *Вміти:* створювати динамічні композиції для активних сюжетів. Передавати рух та енергію	Творче завдання

		через лінії дії та перебільшення форм. Використовувати візуальні метафори для підсилення емоційного ефекту. Застосовувати спортивну іконографію та культурні мотиви у композиції. Інтегрувати культурний контекст у графічне оформлення спортивних сцен.	
Змістовний модуль 3. EDITORIAL / ЖУРНАЛЬНА ІЛЮСТРАЦІЯ			
2 / 2	Editorial-ілюстрація	*Знати:* Роль ілюстрації у медіа, типи редакційних завдань та специфіку співпраці з редактором або артдиректором. Права та ліцензії на ілюстрації. Основні типи editorial-ілюстрацій: обкладинка, розворот, колонка, інфографіка. Вимоги редакцій до стилю, формату, дедлайнів та адаптивності контенту. *Вміти:* Створювати editorial-ілюстрації відповідно до типу матеріалу (обкладинка, розворот, колонка, інфографіка). Дотримуватися стилю та технічних вимог редакції. Організовувати роботу з урахуванням дедлайнів і адаптивності. Працювати у команді з редактором або артдиректором, враховуючи права та ліцензії.	Творче завдання
2/4	Сучасні техніки та подача в Editorial-ілюстрації.	*Знати:* Принципи використання колажу, мікс-медіа, 3D-елементів та текстур у графічних роботах. Адаптацію матеріалів під друк та веб, основи ретуші та препресу. Сучасні тренди: flat design, brutalism, anti-design, glitch aesthetics. Методи створення подачі, що «чіпляє» редактора: mockup, контекст, візуальна історія. *Вміти:* Застосовувати колаж, мікс-медіа, 3D-елементи та текстури у своїх роботах. Адаптувати матеріали під друк та веб, виконувати ретуш і підготовку до препресу. Використовувати сучасні тренди для створення актуальних ілюстрацій. Створювати ефективну подачу матеріалу через mockup, контекст та візуальну історію.	Творче завдання

2/4	Наратив через композицію, колір і рух	*Знати:* Принципи сторітелінгу в ілюстрації, роль метафори та символу. Використання заголовків, рубрикаторів та інфографічних елементів для посилення нарративу. Методи створення історії без слів через візуальні метафори, символи та драматургію. Роль кольору як емоційного сценарію: тональність, контраст, ритм. Композиція як структура розповіді: фокус, напрямок погляду, пауза. Передача руху у статичному зображенні: повтори, лінії, ритм, деформація. *Вміти:* Створювати сюжетні композиції з використанням сторітелінгу, метафор та символів. Використовувати заголовки, рубрикатори та інфографіку для посилення нарративу. Передавати історію без слів через образи та композиційні прийоми. Застосовувати колір для формування емоційного сценарію. Організовувати композицію для управління увагою глядача та передавати рух у статичних зображеннях через повтори, лінії, ритм та деформації.	Творче завдання

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Базова література:

1. Володимир Овчінніков. Історія книги: Еволюція книжкової структури. Львів, Видавництво «Світ», 2005, 420 с.
2. Денис Зільбер. Розмова про ілюстрацію в піжамі та з філіжанкою кави Київ : ArtHuss, 2023. 256 с.
3. Денні Грегорі. Малювання на сніданок. Тисяча способів насолодитися життям, навіть якщо часу немає ні на що. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
4. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
5. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
6. Джон берджер. Як ми бачимо. Київ : ist publishing, 2020. 176 с.
7. Дорон Маєр.WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу.

Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
8. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
9. Ендрю Луміс. Рисуємо голови та руки. Київ : ArtHuss, 2024. 156 с.
10. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
11. Іванов С. Основи композиції видання. Львів : Світ, 2013. 232 с.
12. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менґерт . Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ : ArtHuss, 2023. 304 с.
13. Мартін Солсбері, Мораґ Стайлз. Дитячі книжки-картинки: Мистецтво візуальної оповіді. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.
14. Мішель Пастуро. Книга Кольори наших споминів. Київ: Видавництво Анетти Антоненко. 2020. 232 с.
15. Роберт Шор. Благай, кради і позичай. Митці проти оригінальності. Київ : ArtHuss, 2019. 186 с.
16. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
17. Композиція і наратив (Від майстрів мистецтва). Київ : ArtHuss, 2025. 288 с.
18. Методичні рекомендації до практичних занять з навчальної дисципліни ілюстрація "Композиція в дитячій ілюстрації». Тернопіль: Західноукраїнський національний університет. 2024. 30 с.

Додаткова література

1. Martha Alderson. Boundless Creativity: A Spiritual Workbook for Overcoming Self-Doubt, Emotional Traps, and Other Creative Blocks. Reveal Press. 2020. 242 с.
2. Martin Salisbury. Drawing for Illustration. Thames & Hudson. 2022. 224 с.
3. Andrew Selby. Editorial Illustration: Context, content and creation. Bloomsbury Visual Arts. 2022. 224 с.
4. Fundamentals of Character Design How to Create Engaging Characters for Illustration Animation and Visual Development. 3DTotal Publishing. 2020. 288 с.
5. Stephen Silver. The Silver Way. Design Studio Press. 2017. 248 с.

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. The education of an illustrator by Heller, Steven; Arisman, Marshall; School of Visual Arts (New York, N.Y.) *Internet Archive*

URL: https://archive.org/details/isbn_9781581150759
3. Creative illustration by Andrew Loomis. *Internet Archive* URL:https://archive.org/details/andrewloomiscreative.illustration/Andrew%20Loomis%20-%20Creative.Illustration/page/n1/mode/2up
4. Сайт з референсами. *Line of action* URL: https://line-of-action.com/

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 " Ілюстрація " 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 «Ілюстрація» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		**Модуль 2**		**Модуль 3**	**Модуль 4**	**Модуль 5**
10%	10%	10%	10%	5%	15%	40%
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Поточне оцінювання	Модульний контроль 2	Модульний контроль 3 Тренінги	Модульний контроль 4 Самостійна робота	Модульний контроль 5 Екзамен

1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять, 1-4 теми, 3 роботи – 3 оцінки). 2. Оцінка за Модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування світотіні, тональних співвідношеннь та дотримання правил композиції.	1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять, 5-10 теми, 3 роботи – 3 оцінки). 2. Оцінка за Модульний контроль 2 виставляється на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування світотіні, тональних співвідношеннь та дотримання правил композиції.	Оцінювання розробленого і проведеного тренінгу, на тему «Ілюстрація для святкового банера або на тему певної події».	Оцінювання завдання «Підсумкова презентація»	Оцінка за Модульний контроль 5 виставляється на підставі виконання модульного (екзаменаційного) завдання

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 комп'ютерної графіки

1. **Формальні знання.** Знання формальних характеристик: пропорції, форма, колір, композиція, тональні співвідношення; знання понять композиційна цілісність, кольорово-графічна виразність, узагальнення та умовність в передачі основного задуму; розуміння стилістичних особливостей.

2. **Технологічні вміння.** Знання ілюстративних технік, знання ілюстративних технік комп'ютерної графічної програми.
3. **Художня виразність.** Уміння студента передати загальну ідею і настрій ілюстративної роботи.

Характеристика рівнів ілюстраційних робіт

За шкалю ЗУНУ	**Характеристика рівнів ілюстраційних робіт**
90-100	1. В ілюстративній роботі максимально розкрито зміст статті/замітки/есе. 2. Композиція цілісна, характеризується оптимальною підпорядкованістю складових елементів та гармонійно розміщена на форматі. 3. Персонажі та елементи зображені у відповідності до основних класичних законів візуального мистецтва. 4. Достовірно відтворено особливості матеріальної культури та психологічний настрій твору. 5. Дотримано єдності обраного стилістичного напрямку. 6. Продемонстровано вправне володіння обраною технікою та охайність виконання.Створено композиційне рішення кожної ілюстрації як оригінального і неповторного зображення; об'єднано усі ілюстрації до тексту загальним принципом побудови візуальних образів та стильовими ознаками графічної мови.
85-89	1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи в основному розкриває зміст статті/замітки/есе. 2. Композиція цілісна, складові її елементи взаємо-підпорядковано та добре розміщено на форматі. 3. Персонажі та елементи зображені у із незначними порушеннями класичних законів візуального мистецтва. 4. Особливості матеріальної культури або психологічний настрій твору розроблено з невеликими похибками. 5. Окремі елементи зображення не відповідають єдиному обраному стилістичному напрямку. 6. Продемонстровано основи володіння обраною технікою та охайність виконання.

75-84	1. Сюжет композиції ілюстраційної роботи істотно відходить від змісту статті/замітки/есе. 2. Композиція відзначається роздробленістю, або невдалою взаємопідпорядкованістю складових її елементів, із недоліками розміщена на форматі. 3. Персонажі чи елементи зображені із виразними порушеннями класичних законів візуального мистецтва. 4. Особливості матеріальної культури відтворюваного сюжету та психологічний настрій твору розроблено з виразними похибками. 5. Окремі елементи зображення еклектичні та не відповідають єдиному обраному стилістичному напрямку. 6. Спостерігаються недоліки у володінні основами обраної техніки або неохайність у виконанні.
65-74	1. Сюжет композиції ілюстраційної роботи істотно відходить від змісту чи теми статті/замітки/есе. 2. Композиція відзначається значною роздробленістю, або невдалою взаємо-підпорядкованістю складових її елементів, із недоліками розміщена на форматі. 3. Слабо пропрацьовані персонажі чи елементи зображені із виразними порушеннями класичних законів візуального мистецтва. Не відображають характер і зміст вибраної теми. 4. Особливості матеріальної культури відтворюваного сюжету та психологічний настрій твору розроблено зі значними виразними похибками. 5. Помилки в цільному образі ілюстрації. Окремі елементи зображення еклектичні та не відповідають єдиному обраному стилістичному напрямку. 6. Спостерігаються значні недоліки у володінні основами обраної техніки або неохайність у виконанні.

60-64	1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи дуже слабо відображає зміст статті/замітки/есе. 2. Композиція сильно невпорядкована і незбалансована, із недоліками розміщена на форматі, порушенні основні композиційні закони 3. Непропрацьовані персонажі та елементи зображені без дотримання класичних законів візуального мистецтва. 4. Слабо відтворено особливості матеріальної культури чи психологічний настрій озвученого твору. 5. Спостерігаються дуже значні недоліки у володінні основами обраної техніки або неохайність у виконанні.
35-59	1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи дуже слабо відображає зміст статті/замітки/есе. 2. Композиція сильно невпорядкована і не збалансована, із значними недоліками розміщена на форматі, порушенні основні композиційні закони. 3. Непропрацьовані персонажі та елементи зображені без дотримання класичних законів візуального мистецтва. 4. Не відтворено особливості матеріальної культури чи психологічний настрій озвученого твору. 5. Слабке володіння основами обраної техніки або сильна неохайність у виконанні.
1-34	1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи не відображає зміст статті/замітки/есе. 2. Не дотримання правил композиції, непропрацьовані персонажі та елементи ілюстрації. 3. Не відтворено особливості матеріальної культури чи психологічний настрій озвученого твору. 4. Не продемонстровано основ володіння обраною технікою. Представлено ілюстрації

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

№ з/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	**1-10**
2	Проєкційний екран	**1-10**
3	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	**1-10**
4	Ноутбук	**1-10**
5	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	**1-10**
6	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	**1-10**