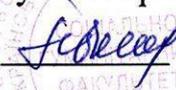


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан соціально-гуманітарного факультету

 Оксана ГОМОТЮК

« 29 » _____ 2025р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

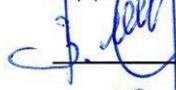
Директор ННЦІОТ

 Святослав ПИТЕЛЬ

« 29 » _____ 2025 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи

 Віктор ОСТРОВЕРХОВ

« 29 » _____ 2025 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА

з дисципліни «Ілюстрація»

ступінь вищої освіти – бакалавр

галузь знань – 02 Культура і мистецтво

спеціальність – 022 Дизайн

спеціалізація – 022.01 Графічний дизайн

освітньо-професійна програма – “Графічний дизайн”

Кафедра архітектури та дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції	Лабор.	ІРС	Тренінг	СРС	Разом	Екзамен (сем.)
Денна	4	7	16	30	3	4	67	120	7
Заочна	4	7	8	4			108	120	8

29.08.2025 

Тернопіль – ЗУНУ

2025

Робоча програма розроблена на основі освітньо-професійної програми підготовки бакалавра галузі знань 02 “Культура і мистецтво” спеціальності 022 “Дизайн” спеціалізації 022.01 “Графічний дизайн” затвердженої Вченою радою ЗУНУ (протокол № 9 від 15.06 2022 року) зі змінами відповідно до рішення Вченої ради (протокол № 11 від 26.06 2024 року).

Робочу програму склала викладач кафедри архітектури та дизайну, **Кулик Ольга Сергіївна**

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну, протокол № 1 від 26 серпня 2025 р.

В. о. завідувача кафедри архітектури та дизайну, д.архітектури, професор



Дячок Оксана Миронівна

Гарант ОПП “Графічний дизайн”
к.пед.н, доцент



Ірина Цідило

СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІЛЮСТРАЦІЯ»

1. Опис дисципліни «Ілюстрація»

Дисципліна «Ілюстрація»	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS – 4	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Статус дисципліни <i>обов'язкова</i> Мова навчання <i>українська</i>
Кількість залікових модулів – 5	Спеціальність: 022 «Дизайн» Спеціалізація: 022.01 «Графічний дизайн»	Рік підготовки: <i>Денна – 4</i> <i>Заочна – 4</i> Семестр: <i>Денна – 7</i> <i>Заочна – 8</i>
Кількість змістових модулів – 2	Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»	Лекції: <i>Денна – 16 год</i> <i>Заочна – 8 год.</i> Лабораторні заняття: <i>Денна – 30 год.</i> <i>Заочна – 4 год.</i>
Загальна кількість годин – 120	Ступінь вищої освіти: бакалавр	Самостійна робота: <i>Денна – 67 год.</i> <i>Заочна – 108 год.</i> Тренінг: <i>Денна – 4 год.</i> Індивідуальна робота: <i>Денна – 3 год.</i>
Тижневих годин – 8 з них аудиторних – 4		Вид підсумкового контролю – <i>екзамен</i> <i>Денна – 7</i> <i>Заочна - 8</i>

2. Мета і завдання дисципліни «Ілюстрація»

2.1. Мета вивчення дисципліни

Мета вивчення дисципліни - 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 нарративні прийоми

2.2. Завданнями вивчення дисципліни є:

- 1) розкрити зміст, науково-теоретичні основи та методику вивчення ілюстрації;
- 2) формування навичок графічного пошуку, аналіз та розробка системи для виконання ілюстрації;
- 3) навчити використовувати знання та вміння здобуті на предметі викладання та на практиці при розробці ілюстрацій в графічному дизайні;
- 4) сприяти розвитку художнього мислення, зорової пам'яті, просторових уявлень, та естетичного ставлення до творів мистецтва.

2.3. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни:

К. Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

ЗК01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК07. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності. СК03. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК04. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.

СК07. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК08. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн- об'єкта.

СК09. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).

СК13. Здатність вмотивовано обирати візуальні,

шрифтові, орнаментальні, декоративні та інші рішення об'єктів графічного дизайну, які виражають регіонально та національно орієнтований дизайн.

2.4. Передумови для вивчення дисципліни

«Ілюстрація» пов'язана з такими курсами професійного спрямування: «Рисунок», «Живопис», «Композиція в дизайні», «Пластична анатомія», «Історія та теорія української та світової культури».

2.5. Результати навчання

ПР01. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПР07. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розробленнях у художньо-проектних вирішень.

ПР09. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

ПР10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.

ПР11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПР13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати еко- культуру засобами дизайну.

РН14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.

ПР15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну у мистецьких практиках.

ПР16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

ПР17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ПР18. Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

3. Програма навчальної дисципліни «Ілюстрація» :

Змістовний модуль № 1 СТВОРЕННЯ ТА ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА, МАСКОТ ТА АЙДЕНТИКА ПЕРСОНАЖА.

Тема 1. Вступ до дисципліни

Загальні відомості про курс, структура та завдання. Академічна доброчесність: авторське право, допустиме використання референсів та ШІ-інструментів. Очікувані результати.

Тема 2. Стилїстика персонажа. Персонаж у сучасній ілюстрації

Стилїзація, силует, виразність, характер. Використання форм для передачі характеру та емоцій. Етапи розробки: thumbnail-ескізи, варіації, тестування. Візуальні референси та moodboard як інструмент пошуку стилю

Тема 3. Концептуалізація персонажа

Колір, Архетипи та Стратегія в дизайні персонажів. Визначення ролі персонажа: герой, гід, коментатор, талісман. Психологічні архетипи: мудрець, бунтар, захисник, жартівник. Цільова аудиторія та емоційна прив'язка. Візуальна ідентичність. Вплив культурного контексту на форму персонажа.

Тема 4. Маскот як брендова ілюстрація.

Відмінність маскоту від просто персонажа: функціональність, впізнаваність. Роль у маркетингу, кейси, брифінг, вимоги до універсальності. Аналіз успішних маскотів (Duolingo, Monobank, KFC, тощо). Технічні аспекти: кольорова модель, формат, масштабованість. Етапи створення маскота.

Змістовний модуль 2. АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА ДИНАМІЧНОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ. СПОРТИВНА ІЛЮСТРАЦІЯ

Тема 5. Колір як енергія. Техніки кольорової експресії

Роль кольору в передачі настрою, емоцій та наративу в ілюстрації. Психологія кольору в контексті змагання, напруги, перемоги. Використання кольору для передачі руху, швидкості, сили. Контраст як драматургія: холодне/тепле, світле/темне, статичне/динамічне

Тема 6. Складні/нестандартні композиції

Діагоналі, спіралі, багатоплановість, ритм, збій очікування, робота з негативним простором. Візуальний шум і ритм як елемент емоційного напруження. Композиція як сценарій: кадрування, фокус, напрямок погляду. Використання жестів та поз для розповіді історії та демонстрації характеру. Порушення класичних правил композиції.

Тема 7. Спорт в ілюстрації. Рух, емоція, момент

Використання динамічних композиційних рішень для активних сюжетів. Принципи передачі руху через лінії дії та перебільшення. Візуальні метафори: боротьба як танець, перемога як світло. Іконографія спорту: символи, кольори, національні мотиви. Вплив культурного контексту: олімпійська естетика, локальні змагання.

Змістовний модуль 3. EDITORIAL / ЖУРНАЛЬНА ІЛЮСТРАЦІЯ

Тема 8. Editorial-ілюстрація

Роль у медіа, типи редакційних завдань, співпраця з редактором/артдиректором, права і ліцензії. Типи editorial-ілюстрацій: обкладинка, розворот, колонка, інфографіка. Вимоги редакцій: стиль, формат, дедлайни, адаптивність.

Тема 9. Сучасні техніки та подача в Editorial-ілюстрації.

Колаж, мікс-медіа, 3D-елементи, текстури; адаптація під друк/веб, ретуш і препрес. Тренди: flat design, brutalism, anti-design, glitch aesthetics. Як створити подачу, що «чіпляє» редактора: mockup, контекст, візуальна історія.

Тема 10. Наратив через композицію, колір і рух

Сторітелінг, метафора, символ, робота з заголовком/рубрикаторм, інфографічні елементи. Як створити історію без слів: візуальні метафори, символи, драматургія. Колір як емоційний сценарій: тональність, контраст, ритм. Композиція як структура розповіді: фокус, напрямок погляду, пауза. Рух у статичному зображенні: повтори, лінії, ритм, деформація.

4. Структура залікового кредиту з дисципліни «Ілюстрація» (денна форма навчання)

Тема	Кількість годин					
	Лекції	Лабор. заняття	Самост. робота	Інд. р-та	Тренінг	Контр. заходи
Змістовий модуль I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ ПРО МИСТЕЦТВО ІЛЮСТРАЦІЙ. ВИДИ ТА ТЕХНІКИ ІЛЮСТРАТИВНОЇ ГРАФІКИ						
Тема 1. Вступ до дисципліни	1	2	6	1	2	Поточне оцінювання практичних робіт
Тема 2. Стилістика персонажа. Персонаж у сучасній ілюстрації	2	2	6			
Тема 3. Концептуалізація персонажа	2	2	7			
Тема 4. Маскот як брендова ілюстрація	1	4	6			
Змістовий модуль II. АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА ІЛЮСТРАЦІЇ						
Тема 5. Колір як енергія. Техніки кольорової експресії	1	2	6	2	2	Поточне оцінювання практичних робіт
Тема 6. Складні/нестандартні композиції	1	4	8			
Тема 7. Спорт в ілюстрації. Рух, емоція, момент	2	4	8			
Тема 8. Editorial-ілюстрація	2	2	6			
Тема 9. Сучасні техніки та подача в Editorial-ілюстрації	2	4	6			
Тема 10. Наратив через композицію, колір і рух	2	4	8			
Разом	16	30	67	3	4	екзамен

Заочна форма

Тема	Кількість годин		
	Лекції	Лабор. заняття	СРС

Змістовий модуль I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ ПРО МИСТЕЦТВО ІЛЮСТРАЦІЙ. ВИДИ ТА ТЕХНІКИ ІЛЮСТРАТИВНОЇ ГРАФІКИ			
Тема 1. Вступ до дисципліни			10
Тема 2. Стилїстика персонажа. Персонаж у сучасній ілюстрації	4	2	10
Тема 3. Концептуалізація персонажа			14
Тема 4. Маскот як брендова ілюстрація			12
Змістовий модуль II. АНАЛІЗ ТА РОЗРОБКА ІЛЮСТРАЦІЇ			
Тема 5. Колір як енергія. Техніки кольорової експресії	4	2	10
Тема 6. Складні/нестандартні композиції			10
Тема 7. Спорт в ілюстрації. Рух, емоція, момент			12
Тема 8. Editorial-ілюстрація			10
Тема 9. Сучасні техніки та подача в Editorial-ілюстрації			10
Тема 10. Наратив через композицію, колір і рух			10
Разом	8	4	108
Підсумковий контроль	екзамен		

5. Тематика лабораторних занять (денна форма)

Лабораторне заняття №1

Тема 2. Стилїстика персонажа: від ескізу до характеру.

Мета: Створення швидких начерків. Розвивання навички бачити і створювати анімалістичних персонажів, використовувати мову форм і тіла.

Лабораторне завдання:

Створення анімалістичного персонажа, за допомогою форми і мови тіла показати різницю характерів. Розробити ряд анімалістичних персонажів (на основі одного виду тварини), використовуючи форму, позу та пластику тіла як основні засоби передачі характеру. Завдання спрямоване на розвиток навичок візуального експресії та стилізації. Формат А4, матеріали довільні (акварель, маркери, лінери, гуаш)

Послідовність виконання завдання:

- Обрати одну тварину (наприклад: лисиця, кіт, ведмідь, сова)
- Створити ряд персонажів на основі цієї тварини з протилежними характерами (наприклад: один — агресивний, інший — доброзичливий і так далі)

- Розробити силуети для кожного персонажа, акцентуючи на формі
- Оформити презентаційний аркуш, стилістичним аналізом та поясненням вибору форм і поз.

Лабораторне заняття №2

Тема 3. Концептуалізація персонажа.

Мета: Розробити персонажа, який має антропологічну стилізацію або анімалістичну, і водночас чітко передає його соціальний статус, професію, клас та характер через візуальні засоби — форму, пластику, одяг, аксесуари, колір

Лабораторне завдання:

Створення персонажа з передачею характерних рис професії. Матеріали: довільні, як цифрові так традиційні.

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати тип персонажа: анімалістичний (тварина з людськими рисами) або антропологічний (людина з етнічними/історичними/фантастичними рисами)
2. Визначити три ключові аспекти персонажа:
 - Професія (наприклад: лікар, шахтар, цирковий артист, бариста, архітектор)
 - Класова приналежність (наприклад: еліта, робітничий клас, кочівник, буржуазія)
 - Характер (наприклад: стриманий, ексцентричний, агресивний, мрійливий)
3. Створити moodboard з референсами для кожного аспекту
4. Намалювати персонажа в повний зріст, з акцентом на:
 - Одяг, аксесуари, текстури
 - Поза, міміка, пропорції
 - Візуальні маркери класу та професії

Лабораторне заняття №3

Тема 4. Маскот як брендова ілюстрація..

Мета: Розробити персонажа, який поєднує елементи живого (тваринного або людського) і неживого (механізм, предмет, матеріал, рослина), та водночас передає його соціальний статус, професію, характер і яскраву емоцію через форму, текстуру, мову тіла, колір і композицію.

Лабораторне завдання:

1. Створення та стилізація персонажа. Від одного до шести зображень на аркуші. Застосувати на практиці вміння роботи з формою, лінією та плямою, кольором, архетипами. Викристання методів та прийомів стилізації при виконання завдання. Окремо створити максимально спрощений стилізований варіант. Формат А4. Матеріали: довільні.

Послідовність виконання завдання:

1. Ідея та Дослідження:
 - Визначення ролі та характеру, професія та соціального статусу;

- Вигадати історію для персонажа, щоб зрозуміти його життєвий шлях, реакції на ситуації та типові вирази обличчя. Це допоможе зробити його не просто картинкою, а джерелом розповіді;
- Вибір архетипу
- Поєднання живого та неживого: Продумати, як саме ви поєднуються анімалістичні/антропоморфні риси з неживими елементами;
- Збір референсів

2. Визначення форми та силуету
3. Деталізація
4. Створення максимально спрощеного стилізованого персонажа
5. Оформлення презентаційного аркуша

Лабораторне заняття №4

Тема 5. Колір як енергія — техніки кольорової експресії.

Мета: Використати колір для передачі емоційного напруження та ритму.

Лабораторне робота:

Створення кольорової емоційно насичену ілюстрації. Викристання методів та прийомів стилізації при виконанні завдання. Формат А4. Матеріали: туш, перо, маркери, лінери, акварель, кольорові олівці, тощо.

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати палітру, що створює відчуття енергії, драйву, напруги
2. Зробити ескіз роботи
3. Експериментувати з контрастами, градієнтами, кольоровими плямами
4. Фінальна робота
5. Додати коротке пояснення вибору кольорів і їх функції

Лабораторне заняття №5

Тема 6. Складні/нестандартні композиції

Мета: Передати ідею або емоцію через спортивний образ.

Лабораторне завдання:

Спорт як метафора. Викристання методів та прийомів стилізації при виконанні завдання. Формат А4. Матеріали довільні (традиційні або цифрові)

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати абстрактну тему (наприклад: боротьба, перемога, самотність, командність)
2. Створити ілюстрацію, де спортивна сцена є метафорою цієї теми
3. Використати символи, жести, атрибути для посилення наративу
4. Написати короткий опис концепції та метафоричного змісту

Лабораторне заняття №6

Тема 8. Editorial-ілюстрація

Мета: Розвинути здатність студентів мислити концептуально та метафорично, використовуючи спортивну тематику як візуальний інструмент для передачі абстрактних ідей, внутрішніх станів або соціальних тем. Робота спрямована на формування навичок візуального сторітелінгу, символічного мислення та емоційної експресії через композицію, колір, пластику та контекст.

Лабораторне завдання:

Спорт як метафора: створення ілюстрації, що передає абстрактну ідею або емоцію через спортивний образ. Формат А4. Матеріали довільні (традиційні або цифрові)

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати тему (соціальна, культурна, особиста, фантастична)
2. Написати короткий текст/тезу, яку ілюстрація має візуально передати

Лабораторне заняття №7

Тема 9. Сучасні техніки та подача.

Мета: розвинути у студентів навички вибору та застосування відповідної техніки для editorial-ілюстрації, а також навчити адаптувати ілюстрацію до реального медіа-контексту (журнал, онлайн-стаття, обкладинка). Особлива увага приділяється подачі — оформленню роботи у вигляді москюр'у, що демонструє професійний рівень, розуміння формату та здатність працювати з візуальним середовищем.

Лабораторне завдання:

Техніка та подача: створення editorial-ілюстрації з урахуванням сучасних графічних прийомів, форматних вимог та презентаційної адаптації. Матеріали довільні (традиційні або цифрові).

Послідовність виконання завдання:

1. Визначити стиль і техніку (цифрова, змішана, колаж, 3D)
2. Створити ілюстрацію у форматі, придатному для друку/публікації
3. Оформити москюр: обкладинка журналу, розворот, веб-стаття

Лабораторне заняття №8

Тема 10. Наратив через композицію, колір і рух.

Мета: навчити студентів створювати editorial-ілюстрацію, яка не просто супроводжує текст, а самостійно розповідає історію — через композиційні рішення, кольорову драматургію та візуальну динаміку. Робота має продемонструвати здатність ілюстратора працювати з емоційним тоном, ритмом і візуальними акцентами, які відповідають редакційному формату та тематиці.

Лабораторне завдання:

Німи сюжет: створення editorial-ілюстрації, що передає наратив через композицію, колір і рух. Формат А4 (опціонально). Матеріали довільні (традиційні або цифрові)

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати одну з редакційних тем, які часто зустрічаються в медіа:

- «Тривожне очікування» (соціальна або психологічна стаття)
- «Ціна перемоги» (спорт, політика, особистий досвід)
- «Місто, що не спить» (урбаністика, культура, нічне життя)
- «Пошук себе» (психологія, освіта, саморозвиток)
- «Тиша після шторму» (екологія, війна, відновлення)

2. Створити editorial-ілюстрацію, яка:

- Передає обрану тему без прямого тексту — лише через композицію, колір і рух
- Має чітку композиційну побудову: фокус, ритм, пауза, напрямок
- Використовує кольорову палітру для створення емоційного тону
- Включає елементи, що передають рух або зміну (лінії, повтори, деформація)

3. Оформити презентаційний тоскуп, що демонструє ілюстрацію в редакційному контексті:

- Обкладинка журналу
- Розворот статті
- Веб-сторінка або мобільний інтерфейс

4. Написати короткий опис (до 300 слів):

- Яку історію розповідає ілюстрація
- Як композиція, колір і рух працюють на наратив
- Чому обраний формат і подача відповідають редакційному контексту

(заочна форма)

Лабораторне заняття №1

Тема. Концептуалізація персонажа.

Мета: Розробити персонажа, який має антропологічну стилізацію або анімалістичну, і водночас чітко передає його соціальний статус, професію, клас та характер через візуальні засоби — форму, пластику, одяг, аксесуари, колір

Лабораторне завдання:

Створення персонажа з передачею характерних рис професії. Матеріали: довільні, як цифрові так традиційні.

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати тип персонажа: анімалістичний (тварина з людськими рисами) або антропологічний (людина з етнічними/історичними/фантастичними рисами)
2. Визначити три ключові аспекти персонажа:
 - Професія (наприклад: лікар, шахтар, цирковий артист, бариста, архітектор)
 - Класова приналежність (наприклад: еліта, робітничий клас, кочівник, буржуазія)
 - Характер (наприклад: стриманий, ексцентричний, агресивний, мрійливий)
3. Створити moodboard з референсами для кожного аспекту

4. Намалювати персонажа в повний зріст, з акцентом на:

- Одяг, аксесуари, текстури
- Поза, міміка, пропорції
- Візуальні маркери класу та професії

Лабораторне заняття №2 Тема 8. Editorial-ілюстрація

Мета: Розвинути здатність студентів мислити концептуально та метафорично, використовуючи спортивну тематику як візуальний інструмент для передачі абстрактних ідей, внутрішніх станів або соціальних тем. Робота спрямована на формування навичок візуального сторітелінгу, символічного мислення та емоційної експресії через композицію, колір, пластику та контекст.

Лабораторне завдання:

Спорт як метафора: створення ілюстрації, що передає абстрактну ідею або емоцію через спортивний образ. Формат А4. Матеріали довільні (традиційні або цифрові)

Послідовність виконання завдання:

1. Обрати тему (соціальна, культурна, особиста, фантастична)
2. Написати короткий текст/тезу, яку ілюстрація має візуально передати

6. Самостійна робота

Мета: формування вміння розробляти ілюстраційні роботи на професійному рівні

Завдання:

1. Підготовка демонстраційної графіки всіх ілюстративних робіт, створених на курсі
2. Створення презентаційних матеріалів

Критерії оцінювання: теоретичний та художній рівень створеної презентації, графічна підготовка представлених матеріалів, володіння законами композиції, кольорознавства, вміння студента креативно репрезентувати свої роботи.

Обсяг і зміст самостійної роботи визначається робочою програмою та робочим планом в межах встановленого обсягу годин із навчальної дисципліни, методичними вказівками викладача. Навчальний матеріал з дисципліни, передбачений для засвоєння студентом у процесі самостійної роботи, виноситься на підсумковий контроль поряд з навчальним матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять.

Навчальний матеріал, передбачений навчальним планом для засвоєння студентом в процесі самостійної роботи, виноситься на підсумковий контроль поряд з навчальними матеріалом, який опрацьовувався при проведенні навчальних занять.

Викладач проводить діагностику якості самостійної роботи студента на індивідуальних заняттях. Вони проводяться в позааудиторний час за окремим графіком, складеним кафедрою.

Самостійна робота студента проводиться за такими напрямками:

1. Підготовка до практичних занять:
 - вивчення лекційного матеріалу;
 - вивчення теми за підручниками і посібниками;

- опрацювання рекомендованої монографічної літератури та періодики, передбаченої списком літератури;
 - опрацювання завдань до практичних занять.
2. Опрацювання програмних питань, що не розглядаються на навчальних заняттях і виносяться на самостійне опрацювання.
 3. Підготовка до виконання модульних контрольних робіт.
 4. Підготовка до виконання екзаменаційної контрольної роботи.

№ п/п	Тематика
1.	Оцифрування всіх зроблених робіт за семестр та створення pdf презентації у вигляді кейсу для Біхансу

Критерії оцінювання аналогічні до критеріїв оцінювання ілюстраційних робіт.

Додаткові бали та заохочення за неформальну освіту

Здобувачі освіти мають можливість отримати додаткові бали (до 10% від загальної оцінки за модуль) за участь у неформальних освітніх активностях, пов'язаних із тематикою курсу:

завершення онлайн-курсів з векторної графіки, дизайну інтерфейсів, типографіки тощо на платформах (Coursera, Udeemy, Prometheus, LinkedIn Learning) з наданням сертифікату;

участь у вебінарах, майстер-класах або конкурсах з графічного дизайну; публікація власних робіт на професійних платформах (Behance, Dribbble) з

посиланням на курс;

участь у хакатонах або дизайн-чемпіонатах.

Умови зарахування балів: для отримання додаткових балів необхідно надати викладачу сертифікат, посилання на роботу або інший підтверджуючий документ із коротким описом (до 200 слів) того, як отриманий досвід допоміг у вивченні дисципліни. Важливо: максимальна кількість додаткових балів за неформальну освіту не може перевищувати 10% від загального вагового коефіцієнта залікового модулю. Деталі

зарахування узгоджуються з викладачем індивідуально.

7. Тренінг з дисципліни

Мета тренінгу: Навчити учасників створювати ілюстрації, які ефективно передають атмосферу свята або події, працюють у форматі банера (друк/діджитал), враховують композиційні, стилістичні та комунікаційні особливості, а також адаптуються до різних платформ і аудиторій.

Завдання тренінгу: Ілюстрація для святкового банера або на тему певної події. Формат - банери для соцмереж.

Порядок проведення:

1. Аналіз події — як зчитати емоцію, контекст і аудиторію

- Типи подій: культурні, комерційні, соціальні, освітні
 - Атмосфера: радість, урочистість, ностальгія, драйв
 - Цільова аудиторія: діти, молодь, професіонали, громада
 - Візуальні коди: кольори, символи, ритм, типографіка
2. Композиція банера — формат, фокус, ритм
 - Горизонтальні/вертикальні формати
 - Баланс між текстом і зображенням
 - Візуальні акценти
 - Простір для адаптації: мобільна версія, друк, соцмережі
 3. Стилїстика — вибір стилю, що відповідає події
 - Мінімалізм vs декоративність
 - Ручна графіка vs цифрова експресія
 - Тренди: flat, grainy texture, folk revival, 3D pop
 - Вплив культурного контексту (напр. українські орнаменти, локальні мотиви)
 4. Вибір кольору та емоції
 - Палїтра як емоційний інструмент
 - Теплі/холодні кольори для святкової атмосфери
 - Контраст, насиченість, світлотїнь
 - Колір як носій наративу (наприклад: червоний — енергія, синій — спокій)
 5. Практика — створення банера для події.

8. Методи навчання

Для забезпечення ефективного та всебічного опанування дисциплїни пропонується застосовувати комбїнацію традиційних, інтерактивних та інноваційних методів

навчання, що сприятимуть розвитку теоретичних знань, практичних навичок, критичного мислення та творчих здібностей студентів.

1. Лекційні заняття: проблемні лекції, лекції-візуалїзації, інтерактивні елементи, запрошені експерти.

2. Лабораторні заняття: проєктний підхід, завдання з підвищеною складністю, використання реальних кейсів.

3. Самостійна робота студентів :

Робота над проєктами: продовження та поглиблення роботи над проєктними завданнями, розпочатими на практичних заняттях, з подальшою презентацією та захистом.

Онлайн-ресурси та відеоуроки: рекомендація та використання сучасних онлайн- платформ (Coursera, Domestika, YouTube-канали професійних дизайнерів) для самостійного вивчення програмного забезпечення та технік.

Ведення портфолїо: створення та регулярне оновлення студентами власного цифрового портфолїо з виконаними роботами, що є важливим

для їхнього майбутнього працевлаштування.

4. Інноваційні та технологічні методи:

Використання сучасного програмного забезпечення: та постійне оновлення навчального процесу відповідно до останніх версій та функцій. Гейміфікація: включення елементів гри або змагання у навчальний процес для підвищення мотивації та залучення (наприклад, “дизайнерські челенджі”, конкурси на найкраще рішення).

5. Контроль та оцінювання:

Критеріальне оцінювання: чітко визначені критерії оцінювання для кожного завдання та проєкту, що дозволяють студентам розуміти вимоги та шляхи покращення своєї роботи.

Регулярний зворотний зв'язок: надання конструктивного та своєчасного зворотного зв'язку студентам щодо їхніх робіт на всіх етапах навчання.

Презентації та захист проєктів: обов'язкова презентація та захист виконаних проєктів, що розвиває навички публічних виступів та аргументації своїх дизайнерських рішень. На цьому курсі дозволено використовувати ШІ-інструменти тільки для незначних правок та кольорокорекції.

9. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання У процесі вивчення дисципліни «Ілюстрація» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- поточне оцінювання виконаних самостійних завдань;
- оцінювання результатів тренінгів;
- екзамен.

10. ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Політика щодо дедлайнів і перескладання. Для виконання усіх видів завдань студентами і проведення контрольних заходів установлюються конкретні терміни. Перескладання модулів здійснюється в установленому порядку.

Політика щодо академічної доброчесності. Списування під час проведення контрольних заходів заборонені. Під час контрольного заходу студент може користуватися лише дозволеними допоміжними матеріалами або засобами, йому забороняється в будь-якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами, використовувати, розповсюджувати, збирати варіанти контрольних завдань.

Політика щодо відвідування. Відвідування занять є обов'язковим, пропуски практичних занять відпрацьовуються. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету чи інституту.

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.

11. 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
<p>1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять, 1-4 теми, 3 роботи – 3 оцінки).</p> <p>2. Оцінка за Модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування світотіні, тональних співвідношень та дотримання правил композиції.</p>		<p>1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять, 5-10 теми, 3 роботи – 3 оцінки).</p> <p>2. Оцінка за Модульний контроль 2 виставляється на підставі виконання модульного завдання, оцінюється правильність застосування світотіні, тональних співвідношень та дотримання правил композиції.</p>		<p>Оцінювання розроблено го і проведеного тренінгу, на тему «Ілюстрація для святкового банера або на тему певної події».</p>	<p>Оцінювання завдання «Підсумкова презентація»</p>	<p>Оцінка за Модульний контроль 5 виставляється на підставі виконання модульного (екзаменаційного) завдання</p>

Шкала оцінювання

За шкалою університету 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: пропорції, форма, колір, композиція, тональні співвідношення; знання понять композиційна цілісність, кольорово-графічна виразність, узагальнення та умовність в передачі основного задуму; розуміння стилістичних особливостей.
- Технологічні вміння.** Знання ілюстративних технік, знання ілюстративних технік комп'ютерної графічної програми.
- Художня виразність.** Уміння студента передати загальну ідею і настрої ілюстративної роботи.

Критерії оцінювання практичних навичок (виконання ілюстративних робіт):

Відмінно (90–100 балів/ A): Студент повністю володіє практичними навичками створення ілюстрації на професійному рівні (від пошукового ескізу до фінального втілення). Вміє бездоганно пов'язати теорію композиції з практикою, демонструє високу технічну майстерність, стилістичну цілісність та оригінальне авторське рішення.

Дуже добре (85–89 балів/ B): Студент на високому рівні володіє практичними навичками, правильно застосовує теоретичні положення (робота з кольором, світлотінню, анатомією персонажа). Робота естетична, проте присутні поодинокі дрібні недоліки у фінальній деталізації, які не впливають на загальне позитивне сприймання образу.

Добре (75–84 бали/ C): Студент впевнено володіє практичною навичкою та технікою виконання. Проте у роботі спостерігається певна відсутність авторської виразності або незначні похибки у цілісності серії ілюстрацій та їх стилістичній відповідності.

Задовільно (65–74 бали/ D): Студент володіє обов'язковим мінімумом виконання практичного завдання. Технічно відтворює ілюстрацію, але не до кінця розкриває художній образ. Припускається композиційних помилок, що свідчить про недостатньо сформоване вміння працювати із візуальним нарративом.

Достатньо (60–64 бали/ E): Студент ознайомлений із технікою виконання, проте володіє навичками на початковому рівні. Робота виглядає незавершеною,

спостерігаються суттєві порушення у побудові простору або пластиці персонажа. Завдання виконано з мінімально допустимим результатом.

Незадовільно (35–59 балів/ FX): Студент не опанував практичні навички в необхідній мірі (нездатність створити персонажа чи побудувати простір). Робота містить критичні помилки або не виконана у повному обсязі. Потрібне серйозне доопрацювання проєкту.

Незадовільно (1–34 бали/ F): Студент продемонстрував повну відсутність практичних навичок та нездатність працювати у вибраній техніці ілюстрування. Завдання не виконано.

Критерії оцінювання модульного завдання

При виставленні підсумкової оцінки за модуль (наприклад, «Розробка персонажа» або «Спортивна ілюстрація») враховуються такі компоненти:

Назва критерію	Характеристика критерію
<i>Пошуковий етап</i>	Якість та кількість ескізів, робота з референсами, пошук пластичного рішення.
<i>Технічне виконання</i>	Володіння графічними редакторами або традиційними художніми матеріалами. Робота з лінією, плямою, текстурою
<i>Композиція та концепція</i>	Оригінальність ідеї, цілісність образу, відповідність ілюстрації поставленому тексту чи темі
<i>Колористичне рішення</i>	Гармонійність кольорової гами Виразність кольору як засобу емоційного впливу Здатність передати світлотінь, об'єм, атмосферу
<i>Творчий підхід і самовираження</i>	Оригінальність задуму Вміння інтерпретувати тему через особисту художню мову Наявність авторського стилю або пошуку
<i>Відповідність завданню</i>	Виконання поставленої теми або концепції Дотримання вимог до формату, техніки, термінів Повнота розкриття ідеї
<i>Рефлексія та самооцінка</i>	Усвідомлення власного процесу роботи Вміння аргументувати вибір засобів вираження Здатність до самокритики та аналізу результату
<i>Презентація та оформлення</i>	Охайність подачі, відповідність формату та технічним вимогам

Відмінно (90–100 балів/ A): Студент продемонстрував вичерпні знання теорії модуля та бездоганно виконав практичну частину. Робота (персонаж або тематична ілюстрація) вирізняється оригінальною концепцією, високою технічною майстерністю та естетичною довершеністю. Студент вільно володіє засобами художньої виразності, дотримується стилістичної єдності та демонструє професійний рівень деталізації.

Дуже добре (85–89 балів/ B): Завдання виконано на високому рівні. Проєкт логічний, технічно грамотний та демонструє глибоке розуміння теми (наприклад, вірно передана динаміка у спортивній ілюстрації або характер персонажа).

Присутні поодинокі дрібні зауваження до нюансів кольорокорекції чи другорядних деталей, які не впливають на загальну високу якість.

Добре (75–84 бали/ С): Студент впевнено володіє інструментарієм і виконав завдання у повному обсязі. Робота відповідає всім технічним вимогам та композиційним принципам, проте має стандартне візуальне рішення без творчого пошуку чи особливої авторської манери.

Задовільно (65–74 бали/ D): Модульне завдання виконано загалом правильно, але на пороговому рівні. У практичній роботі спостерігаються помилки в анатомії персонажа, порушення плановості або невпевнена робота з лінією та плямою. Візуальний нарратив розкритий поверхнево.

Достатньо (60–64 бали/Е): Студент продемонстрував мінімально допустимі навички. Практична частина має суттєві недоліки (порушення пропорцій, композиційний хаос), проте основні умови завдання виконані. Робота виглядає незавершеною або технічно слабкою.

Незадовільно (35–59 балів/ FX): Студент не опанував ключові навички проєктування образу. Робота незавершена, містить критичні композиційні чи технічні помилки (наприклад, нездатність побудувати фігуру в русі для спортивної ілюстрації). Потрібне серйозне доопрацювання проєкту.

Незадовільно (1–34 бали/ F): Студент не з'явився на модульний контроль або подана робота свідчить про повну відсутність розуміння принципів ілюстрування та неволодіння графічними інструментами.

Критерії оцінювання тренінгу

Відмінно (90–100 балів/ A): Студент бездоганно засвоїв матеріал щодо створення подієвої ілюстрації. Демонструє високий рівень художньої майстерності та володіння графічними інструментами. Робота вирізняється оригінальною ідеєю, яка точно передає атмосферу свята чи події. Композиція банера професійна, враховує специфіку формату та ієрархію візуальних акцентів. Представлено завершений, естетично довершений концептуальний продукт.

Дуже добре (85–89 балів/ B): Студент на високому рівні володіє практичними навичками створення тематичного контенту. Аргументовано викладає творчий задум, вдало підбирає колірну гаму та символіку відповідно до обраної події. Проєкт банера якісний та цілісний, проте присутні поодинокі технічні огріхи у деталізації або незначні похибки у логіці візуального нарративу.

Добре (75–84 бали/ С): Студент впевнено володіє інструментарієм і правильно застосовує теоретичні положення на практиці. Ілюстрація відповідає заданій темі, композиція стабільна. Проте робота має стандартне візуальне рішення (використання кліше) без вираженого авторського пошуку. Присутні незначні неточності у технічному виконанні фінального файлу.

Задовільно (65–74 бали/ D): Студент загалом орієнтується в основах створення ілюстрації для банерів, але виявляє невпевненість під час обґрунтування вибору візуальних засобів. Практична робота виконана на пороговому рівні: тема події впізнавана, проте композиція невірноважена, а зв'язок між ідеєю та її втіленням розкритий поверхнево.

Достатньо (60–64 бали/ E): Студент опанував лише обов'язковий мінімум матеріалу. Ілюстрація містить суттєві помилки в техніці виконання, робота з

кольором та шрифтами (якщо вони є) хаотична. Завдання виконано з мінімально допустимим результатом, проєкт виглядає незавершеним або технічно слабким.

Незадовільно з можливістю повторного складання (35–59 балів/ FX): Студент не опанував матеріал тренінгу, практичні навички створення тематичної ілюстрації не сформовані. Робота не передає суті події або містить критичні композиційні помилки, що роблять банер непридатним для використання. Потрібне доопрацювання проєкту.

Незадовільно з обов'язковим повторним курсом (1–34 бали/ F): Повна відсутність результату. Студент не продемонстрував навичок роботи над ілюстрацією та не виконав умови тренінгу. Потрібне повторне вивчення дисципліни.

Критерії оцінювання самостійної роботи

Відмінно (90–100 балів/A): Студент виконав оцифрування всіх робіт семестру на професійному технічному рівні. Зображення мають бездоганну чіткість та правильну кольорокорекцію. Презентаційний кейс має чітку логічну структуру (обкладинка, концепція, етапи розробки, фінальні візуалізації). Продемонстровано високий рівень володіння графічними редакторами для верстки презентації, витримано стилістичну єдність та естетику подачі.

Дуже добре (85–89 балів/B): Студент підготував повний обсяг робіт у вигляді цілісного кейсу. Роботи оцифровані якісно, творчий задум кожного проєкту аргументовано розкритий через візуальний ряд. Присутні поодинокі технічні неточності у верстці самої презентації або дрібні огріхи в постобробці зображень, які не впливають на загальне позитивне враження від портфоліо.

Добре (75–84 бали/C): Студент впевнено володіє інструментарієм для підготовки презентаційних матеріалів. Кейс реалізований у повному обсязі, проте припускаються певні неточності у логіці візуального наративу (послідовності подачі матеріалу) або художньому оформленні сторінок PDF-презентації.

Задовільно (65–74 бали/D): Студент загалом орієнтується в основах презентації проєктів, але не впевнено володіє процесом технічної підготовки файлів. Практична робота виконана на пороговому рівні: присутня частина робіт семестру, виявлено труднощі у створенні цілісного візуального образу кейсу, структура подачі розмита.

Достатньо (60–64 бали/E): Студент опанував лише обов'язковий мінімум технічних навичок. Презентація демонструє володіння початковими вміннями оцифрування, проте містить суттєві помилки: низька роздільна здатність зображень, відсутність ретуші, випадковий набір слайдів без презентаційної логіки.

Незадовільно (35–59 балів/FX): Студент не опанував матеріал у достатній мірі, практичні навички презентації візуального контенту не сформовані. Робота незавершена (відсутня значна частина семестрових робіт) або кейс містить критичні технічні помилки. Потрібне суттєве доопрацювання та повторне подання матеріалів.

Незадовільно (1–34 бали/F): Студент не володіє інструментарієм для оцифрування та верстки, не знає основних вимог до оформлення портфоліо та не продемонстрував результатів виконання завдання. Потрібне повторне вивчення дисципліни.

*Екзаменаційне завдання
з дисципліни "Ілюстрація"*

Змістовий модуль “ EDITORIAL / ЖУРНАЛЬНА ІЛЮСТРАЦІЯ ”

1. Вибір теми періодичного видання (цифрове/друковане медіа). Аналіз тексту і виділення в ньому тематичних блоків, які передбачається ілюструвати. Розробка образів дійових осіб для ілюстрацій відповідно до вибраної сцени. Розробка композиції та кольорового рішення, техніки для ілюстрації відповідно до вибраної сцени.
2. Виконання сюжетної чи тематичної ілюстрації на основі статті/замітки. 2 аркуші формату А3 (2 журнальних розвороти). Техніка виконання довільна.
3. Перегляд готових робіт (40% балів)

Характеристика рівнів ілюстраційних робіт до редакційних текстів

За шкалю ЗУНУ	Характеристика рівнів ілюстраційних робіт
90-100	<ol style="list-style-type: none"> 1. В ілюстративній роботі максимально розкрито зміст статті/замітки/есе. 2. Композиція цілісна, характеризується оптимальною підпорядкованістю складових елементів та гармонійно розміщена на форматі.
	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи в основному розкриває зміст статті/заметки/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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжет композиції ілюстраційної роботи істотно відходить від змісту статті/заметки/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 еkleктичні та не відповідають єдиному обраному стилістичному напрямку. 6. Спостерігаються недоліки у володінні основами обраної техніки або неохайність у виконанні.
65-74	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжет композиції ілюстраційної роботи істотно відходить від змісту чи теми статті/заметки/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 еkleктичні та не відповідають єдиному обраному стилістичному напрямку. 6. Спостерігаються значні недоліки у володінні основами обраної техніки або неохайність у виконанні.

60-64	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи дуже слабо відображає зміст статті/заметки/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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи дуже слабо відображає зміст статті/заметки/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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетна композиція ілюстраційної роботи не відображає зміст статті/заметки/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

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

№ з/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-10
2	Проекційний 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

Рекомендовані джерела інформації

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
3. : ArtHuss, 2023. 256 с.
4. Денні Грегорі. Малювання на сніданок. Тисяча способів насолодитися життям, навіть якщо часу немає ні на що. Київ : ArtHuss, 2020. 160 с.
5. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як зрозуміти ілюстрацію. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
6. Дерек Бразелл, Джо Девіс. Як стати успішним ілюстратором. Київ : ArtHuss, 2019. 208 с.
7. Джон берджер. Як ми бачимо. Київ : ist publishing, 2020. 176 с.
8. Дорон Маєр. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2020. 304 с.
9. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
10. Ендрю Луміс. Рисуємо голови та руки. Київ : ArtHuss, 2024. 156 с.
11. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
12. Іванов С. Основи композиції видання. Львів : Світ, 2013. 232 с.
13. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт . Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ : ArtHuss, 2023. 304 с.
14. Мартін Солсбері, Мораг Стайлз. Дитячі книжки-картинки: Мистецтво візуальної оповіді. Київ : ArtHuss, 2024. 208 с.
15. Мішель Пастуро. Книга Кольори наших споминів. Київ: Видавництво Анетти Антоненко. 2020. 232 с.
16. Роберт Шор. Благай, кради і позичай. Митці проти оригінальності. Київ : ArtHuss, 2019. 186 с.
17. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Київ : ArtHuss, 2019. 296 с.
18. Композиція і наратив (Від майстрів мистецтва). Київ : ArtHuss, 2025. 288 с.
19. 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*
5. URL: <https://line-of-action.com/>