

ДЕРЖАВНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ
Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти
сертифікована на відповідність ДСТУ ISO 9001:2015 / ISO 9001:2015
Кафедра дизайну, інжинірингу та землеустрою

ЗАТВЕРДЖЕНО
вченою радою ДТЕУ
(пост. п. 8 від «06» 09 2024 р.)
Ректор

Анатолій МАЗАРАКІ

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН /
GRAPHIC DESIGN

ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY

Київ 2024

**Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ
заборонено**

Автор: О. О. Ложисв, канд. мистецтвознавства, доцент

Програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри дизайну,
інжинірингу та землеустрою від 9 серпня 2024 року, протокол № 2.

Рецензенти: О.О. Заварзін, к.т.н., доцент кафедри дизайну та інжинірингу
В.О. Вознесенський, керуючий видавничо-поліграфічним
комплексом ТОВ «Новий друк»

**ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН /
GRAPHIC DESIGN**

**ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

ВСТУП

Програма дисципліни «Графічний дизайн» призначена для студентів першого рівня вищої освіти денної форми навчання галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 022 «Дизайн», освітньої програми «Дизайн».

Програму підготовлено відповідно до Стандарту вищої освіти України із зазначеної спеціальності та відповідної освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів ДТЕУ.

Програма складається з таких розділів:

1. Мета, завдання та предмет дисципліни.
2. Передумови вивчення дисципліни як вибіркової компоненти освітньої програми.
3. Результати вивчення дисципліни.
4. Зміст дисципліни.
5. Список рекомендованих джерел.

1. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ПРЕДМЕТ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Графічний дизайн» є надання здобувачам вищої освіти необхідних компетентностей з вирішення творчих, професійних задач засобами інформаційних технологій зі створення та супроводження об'єктів графічного дизайну;

Завданням вивчення дисципліни «Графічний дизайн» є надання знань, вмінь та навичок вирішення професійних завдань, шляхом аналізу, стилізації, інтерпретації та трансформації об'єктів, розроблення художньо-проектних рішень відповідної якості і на високому професійному рівні

Предметом вивчення дисципліни є соціально-психологічні, рекламно-інформаційні, економічні, стильові мистецькі напрями, історія фірмового стилю, брендингу та інших напрямів графічного дизайну, стандарти проектування у графічному дизайні

2. ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ ЯК ВИБІРКОВОЇ КОМПОНЕНТИ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

знання

- «Рисунку і живопису», «Історії мистецтва і дизайну», «Макетування і моделювання», «Комп'ютерна та інженерна графіка», «Основи композиції та проектної графіки», «Матеріали та технології в дизайні», «Художнє проектування»;

вміння

- створювати твори рисунку, живопису, комп'ютерної графіки у різних техніках стилях та жанрах;
- формувати композицію творів;
- використовувати властивості матеріалів-носіїв графічної інформації;

- аналізувати діяльність підприємств-замовників графічної продукції;
- виконувати проекти згідно чинних стандартів.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Графічний дизайн», як обов'язкова компонента освітньої програми, забезпечує оволодіння здобувачами вищої освіти загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою.

- *«Дизайн (ОС бакалавр)»*

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
<i>Загальні компетентності за освітньою програмою</i>		
1	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
4	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
7	Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
9	Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
<i>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності за освітньою програмою</i>		
1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
2	Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12

3	Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
4	Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
8	Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
9	Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
<i>Програмні результати навчання за освітньою програмою</i>		
1	Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
6	Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
8	Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
9	Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
10	Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12

12	Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
14	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.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
16	Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
17	Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12
18	Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12

4. ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Основні терміни і поняття графічного дизайну.

Історія виникнення та формування графічного дизайну. Початок епохи книгодрукування. Буддійська священна книга. Винахід друкарського верстата Іоганном Гутенбергом. Поняття про графіку. Графічні техніки: техніки високого друку; техніки глибокого друку; техніки плаского друку. Предмет, мета і завдання Графічного дизайну. Роль графічного дизайнера в комунікаційному процесі. Головні задачі графічного дизайну. Проектування візуальних комунікацій. Різновиди графічного дизайну.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[5-15], 2[8-12].

Додатковий: 3[5-20].

Інтернет-ресурси: 1, 2, 3.

Тема 2. Графічний дизайн: напрями діяльності

Загальноприйняте використання графічного дизайну – верстання багатосторінкових видань (брошури, журнали, книги), створення рекламної продукції, упаковки і вебдизайну тощо. Твори графічного дизайну та їх елементи. Продукти графічного дизайну: книжкові макети та ілюстрації; рекламні та інформаційні плакати; графічне рішення листівок та поштових марок; оформлення платівок та DVD дисків; корпоративний стиль компанії і його основний елемент — логотип; буклети, брошури, календарі та інша рекламна поліграфічна продукція; упаковки, етикетки, обкладинки; сувенірна продукція; UI UX дизайн (вебсайти та мобільні додатки).

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[8-35], 2[15-20].

Додатковий: 3[10-25].

Інтернет-ресурси: 1, 2, 3, 4.

Тема 3. Морфологія та граматики візуальної мови графічного дизайну

Графічний дизайн як соціокультурний феномен. Адекватність форми візуальних комунікацій конкретному акту спілкування. Вплив соціальних мереж на розвиток сучасної візуальної мови графічного дизайну. Елементарні візуальні форми як універсальне коріння візуальної лексики. Наочне уявлення морфології графічних форм і знаків у проектуванні шрифтів і піктографічних знакових систем, а також у верстці текстів. Комбінаторика елементарних форм. Принципи граматики з'єднання графічних форм. Основні категорії та принципи відношень елементів візуальних композицій як універсальна граматики візуальної мови: домінанта, рівновага, статика, динаміка, ритм. Композиційні відносини елементів візуальної мови за структурними принципами: число та пропорції, ієрархії, мережі, симетрія, ритм, хаос. Засоби виразності візуальної мови: контраст, нюанс, гіпербола, метафора.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[25-80], 2[40-52], 3[44-68].

Додатковий: 1[63-95], 2[20-43]; 3[48-69].

Інтернет-ресурси: 1, 2, 3.

Тема 4 Композиція у графічному дизайні

Свойства композиції. Засоби композиції. Основні форми у графічному дизайні. Квадрат, коло, трикутник. Властивості форм. Композиція форм. Базові елементи графічного дизайну. Крапка, лінія, площина. Взаємодія

базових елементів із простором. Формат і пропорції носіїв у графічному дизайні. Динаміка, акцент, контраст як прийоми формування композиції графічного дизайну. Види контрасту. Акцент, як засіб виділення центрального елемента композиції. Засоби формування динамічної композиції. Специфіка статичних композицій.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[50-96], 2[59-78], 3[44-68].

Додатковий: 1[63-95], 2[48-75]; 3[59-92].

Інтернет-ресурси: 1, 2, 3.

Тема 5. Шрифт у композиції

Проектування графічних знакових систем, шрифт як окрема форма візуальної комунікації. Генеза трьох базових типів систем письма: ідеографічний, фоноідеографічний (ієрогліфічний) фонетичний (алфавітний) типи. Основні класифікації шрифтів, історичні, стильові, географічні, функціональні підходи. Вибір шрифтів, естетичні та функціональні параметри оцінки. Комунікаційні можливості засобів типографіки. Верстка тестів. Інфографіка як функціональний підхід до проектування візуальних текстів. Універсальність мови інфографіки. Оптимізація графічних форм візуальних комунікацій. Найбільш економні та надійні способи візуально-графічного кодування інформації, що вимагають мінімуму витрат для сприйняття (К. Шеннон). Причини тенденції до зростання кількості інфографіки в сучасному графічному дизайні. Специфіка мови інфографіки, підвищення її ефективності в процесах проектування і сприйняття.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[85-122], 2[63-84], 3[120-138].

Додатковий: 1[73-106], 2[49-86]; 3[35-67].

Інтернет-ресурси: 1, 2, 3.

Тема 6. Прийоми стилізації в графічному дизайні

Формально-естетичні ознаки візуальних стилів. Еволюція форми в історії європейських «великих стилів», синхронна лінійна історична послідовність. Системи класифікації візуальних стилів. Географічні, етнографічні й інші основи логіки уявлень про атрибути того чи іншого стилю. Основні стильові прийоми провідних сучасних дизайнерів-графіків. Зв'язок зовнішніх стильових ознак візуальної художньої форми з внутрішніми основами й цінностями певної культурної традиції. Логіка стилю як граматична закономірність візуальної мови, засобами якої вона представляється. Основні візуальні коди та схеми, відповідні стилям

комунікації. Визначення специфіки психічного стану і настрою учасників комунікативного акту. Основні візуальні стилістичні стереотипи: офіційно-діловий, розважально-ігровий та ін. Стилi, що відповідають конкретному віку, статі, національності, соціальному, економічному й освітньому статусу, релігійним і політичним орієнтирам, психологічним типам темпераменту. Естетична особливість якості зображення, композиція, пластика, просторовість, фактурність, колір та ін. Зв'язок двох взаємодоповнюючих напрямів у проектуванні: інноваційне «виділення» та актуалізаційне «вбудовування».

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[85-122], 2[63-84], 3[120-138].

Додатковий: 1[108-209], 2[75-79]; 3[200-230].

Інтернет-ресурси: 2, 3.

Тема 7. Поняття дизайну фірмового стиля

Поняття фірмового стилю. Іміджева, ідентифікаційна, диференційна функції фірмового стилю. Товарний знак, логотип, фірмовий блок, фірмовий слоган, фірмовий комплект шрифтів, інформаційний дизайн, архітектурний дизайн, оформлювальний дизайн, зовнішній вигляд співробітників, стиль управління, стиль ділових відносин, стиль поведінки персоналу, як складові фірмового стилю. Бренд-бук, буклети, флаери, сувенірна продукція, вказівники та номери приміщень, уніформа та ідентифікатори персоналу, вивіски, інформаційні покажчики, як засоби реалізації фірмового стилю.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[220-245], 2[95-110], 3[221-242].

Додатковий: 1[207-240], 2[45-69]; 3[150-190].

Інтернет-ресурси: 4, 5.

Тема 8. Графічний дизайн у комп'ютерному моделюванні

Синтетичні підходи до проектування в сучасному графічному дизайні, перехід у нове комунікативне середовище – аудіо-відео-реальність. Анімація, відео, звук, інтерактивність. Домінанта невербальності, асемічності та психологізму в сучасних проектних пошуках форми візуальних комунікацій. Аспект інтерактивності як фактор зворотного зв'язку, як інформаційне та емоційне збагачення комунікації, як новий критерій ефективності сприйняття і розуміння. Динамічна форма впливу і взаємодії у спілкуванні через спільні зусилля в організації процесу обміну інформацією. Адаптація форм візуальних комунікацій до багатих

можливостей технології анімації та відео, привнесення у графічний дизайн сценарної атрибутики часу і сюжету.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[231-262], 4[31-58].

Додатковий: 2[18-75].

Інтернет-ресурси: 1, 4.

Тема 9. Проектування. Проектна графіка

Орнаменти, їхні декоративні та образні можливості, адаптація декоративно-образотворчої форми у графічному дизайні. Графічна мова серії. Колір і серія. Стил ь у графічному дизайні. Знаки і знакові системи. Екслібрис. Трансформація образотворчого об'єкту у знаковий. Монограма. Образно-ілюстративний знак. Шрифтова виразність у знаках. Ілюстрація. Ілюстрація у контексті інформації. Фотографія. Книга. Образ і книга. Періодичні видання. Журнал. Плакат. Диптих. Триптих. Серія. Естетика форми у типографі ці. Естетика типографського набору. Орнамента льна тип графіка. Типографське верстання.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[130-142], 2[101-152], 3.

Додатковий: 1[203-245], 3[157-196].

Інтернет-ресурси: 2, 3, 4.

Тема 10. Інтерфейс програм векторної та растрової графіки пакету Adobe. Графічні формати

Графічні зображення. Особливості комп'ютерної графіки. Растрові і векторні зображення. Складові інтерфейсу програм комп'ютерної графіки. Стандарти створення додатків у операційних системах. Меню програмних додатків. Структура, гарячі поєднання клавіш. Панелі інструментів. Засоби формування графічних зображень. Пензлі. Олівці. Ластик. Налаштування розміру та жорсткості. Фігури. Прямокутники, еліпси, лінії, довільні фігури. Основні налаштування фігур. Тексти, налаштування текстових блоків. Панелі налаштування об'єктів і зображень. Налаштування інтерфейсу користувача. Експорт і імпорт графічних зображень.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[53-99], 2[11-152].

Додатковий: 3[82-99].

Інтернет-ресурси: 5, 6.

Тема 11. Основні етапи розробки об'єктів графічного дизайну

Попередній аналіз та складання технічного завдання. Ескізний проект. Технічне дизайн-проекування. Макетування. Прототипування. Авторський нагляд. Супровід.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[32-68], 2[45-92].

Додатковий: 1[105-152], 3[83-121].

Інтернет-ресурси: 4, 6.

Тема 12. Основні поняття Web-дизайну

Поняття web-дизайну. Web-дизайнер. Web-сайт, Web-сторінка, Web-палітра. Логічна і фізична структура сайту. Верстання web-сторінок. Особливості верстки документів сайту. Фіксований макет. «Гумовий» макет. Розрізання зображення на фрагменти. Модульна сітка. Одноколонна сітка. Двоколонна сітка. Трьохколонна сітка. Принципи компоування web-сайту. Статичне і динамічне компоування сторінки. Елементи web – сторінки. Проектування (створення) об'єктів (Web-сторінок, банерів, аплетів, скриптів, окремих елементів Web-сторінок) Оформлення Web-сторінок.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[89-134], 2[120-189], 3[156-221], 4[15-189].

Додатковий: 1[205-298], 2[49-63]; 3[205-220].

Інтернет-ресурси: 1, 2, 3, 5.

5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Основний

1. Е.Лаптон, Д. К. Філліпс. Графічний дизайн. Нові основи /навчальний посібник/ – К: ArtHuss, 2020, 264 с.
2. Н. Леонард, Г. Емброуз. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. /навчальний посібник/ – К: ArtHuss, 2019, 192с.
3. С. Хеллер, С. Кваст. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів /навчальний посібник/– К: ArtHuss, 2019, 296 с.
4. Mike McGrath HTML in Easy Steps /навчальний посібник/ – In Easy Steps, 2020, 192 с.

Додатковий

1. Michael Bierut. How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People

- Cry, and (Every Once in a While) Change the World – Harper Design, 2015, 320 с.
2. Sophie Cure, Barbara Seggio. Graphic Design Play Book: An Exploration of Visual Thinking (Logo, Typography, Website, Poster, Web, and Creative Design) – Laurence King Publishing, 2019, 80с.
 3. Cath Caldwell. Graphic Design For Everyone: Understand the Building Blocks so You can Do It Yourself – DK, 2019, 224 с.

Інтернет-ресурси

1. An Interdisciplinary Approach to Graphic Design стаття (Режим доступу: <https://libarts.olemiss.edu/an-interdisciplinary-approach-to-graphic-design/>)
2. How Graphic Design Can Make Flying Just a Little Bit Safer стаття (Режим доступу: <https://nautil.us/how-graphic-design-can-make-flying-just-a-little-bit-safer-2230/>)
3. Frascara, Jorge (1988). Graphic Design: Fine Art or Social Science? Стаття (режим доступу: <https://www.jstor.org/stable/1511556?origin=crossref>)
4. Блог «Lemon.school» Хто такий графічний дизайнер, чим він займається та як ним стати? (режим доступу: <https://lemon.school/blog/hto-takuj-grafichnyj-dyzajner-chym-vin-zajmayetsya-ta-yak-nym-staty>)
5. Сторінка World Wide Web Consortium (режим доступу: <https://www.w3.org/>)
6. Офіційна сторінка «Adobe Photoshop» (Режим доступу: <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html>)

6. ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
програми дисципліни «Графічний дизайн»

Погоджено
Завідувач кафедри дизайну та
інжинірингу

_____ О.О. Палієнко

« _____ » _____ 2023р.

Погоджено
Директор РА «Спрінт-Медіа»

_____ М.М. Миколайчук

« _____ » _____ 2023р.

Погоджено
Гарант освітньої програми «Дизайн»

_____ О.О. Заварзін

« _____ » _____ 2023р.