

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 ФТБ
(прот. № 3 від «19» 09 2024 р.)
Декан

 Надія ВЕДМІДЬ

ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ /
ARTISTIC DESIGN

РОБОЧА ПРОГРАМА /
COURSE OUTLINE

освітній ступінь	бакалавр	/	bachelor
галузь знань	02 Культура і мистецтво	/	Culture and Art
спеціальність	022 Дизайн	/	Design
освітня програма	Дизайн	/	Design

Київ 2024

Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено

Автори: В.В. Козік, старший викладач кафедри дизайну та інжинірингу ДТЕУ
О. О. Лежнев, канд. мистецтвознавства, доцент кафедри
дизайну та інжинірингу ДТЕУ

Робочу програму розглянуто і затверджено 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»

ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ / ARTISTIC DESIGN

РОБОЧА ПРОГРАМА / COURSE OUTLINE

освітній ступінь	бакалавр	/	bachelor
галузь знань	02 Культура і мистецтво	/	Culture and Art
спеціальність	022 Дизайн	/	Design
освітня програма	Дизайн	/	Design

1. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ ТА РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ТЕМАМИ

Назва теми	Кількість годин			Форми кон-тролю
	Всього годин/ кредитів	з них		
		лекції	Практичні/ лабораторні заняття	
Тема 1. Предмет художнього проектування	6	2	4	ІПЗ
Тема 2. Основні поняття і загальні відомості про процес художнього проектування	6	2	4	ІПЗ
Тема 3. Вимоги до розробки художніх проєктів	6	2	4	ІПЗ
Тема 4. Етапи розробки художніх проєктів	6	2	6	ІПЗ
Тема 5. Техніки графічного дизайну	6	2	4	ІПЗ
Тема 6. Технології художнього проектування	6	2	4	ІПЗ
Тема 7. Методи моделювання об'єктів	6	2	4	ІПЗ
Тема 8. Прийоми моделювання об'єктів	6	2	4	ІПЗ
Тема 9. Особливості художнього проектування в залежності від визначеної мети дизайну	6	2	4	ІПЗ
Тема 10. Особливості художнього проектування в залежності від умов виконання дизайну	6	2	4	ІПЗ

Тема 11. Принципи художнього проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 12. Закономірності в художньому проектуванні	6	2	4		ІІІ
Тема 13. Ергономічні вимоги до об'єкта проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 14. Естетичні вимоги до об'єкта проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 15. Економічні вимоги до об'єкта проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 16. Етичні вимоги до об'єкта проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 17. Стилiстика художнього проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 18. Морфологія художнього формотворення	6	2	4		ІІІ
Тема 19. Формат твору дизайну і асоціативно-образне мислення	6	2	4		ІІІ
Тема 20. Виховання художнього смаку дизайнера	6	2	4		ІІІ
Тема 21. Інформативність візуальних комунікацій в дизайні	6	2	4		ІІІ
Тема 22. Художнє проектування носіїв візуальної інформації	6	2	4		ІІІ
Тема 23. Науково-технічний прогрес і художнє проектування	6	2	4		ІІІ
Тема 24. Художнє проектування і гуманність	6	2	4		ІІІ

середовища існування людини					
Тема 25. Мета творчого проєкту	9	2	4	3	ІІІ
Тема 26. Завдання творчого проєкту	9	2	4	3	ІІІ
Тема 27. Траєкторія виконання творчого проєкту	9	2	4	3	ІІІ
Тема 28. Результати і висновки виконання творчого проєкту	9	2	4	3	ІІІ
Разом	180/ 6	56	112	12	
Підсумковий контроль					екзамен

Умовні позначення:

ІІІ – виконання індивідуального практичного завдання та його захист

ІІІ– індивідуальний проєкт

ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ ТА САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p>Знати: поняття та терміни сфери художнього проектування, види дизайну та специфіку діяльності дизайнера.</p> <p>Вміти: визначати пріоритети професійної діяльності; усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт; забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді</p>	<p>Лекція 1. Тема 1. Предмет художнього проектування. План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Предмет художнього проектування в системі художньої культури. 2.Короткий історичний огляд розвитку дизайну як процесу проектування. 3.Види дизайну: графічний, промисловий, середовища. 4.Специфіка проектно-художньої діяльності дизайнера. 5.Творче мислення. 6.Стадії проектування: технічне завдання, проєкт, робочий проєкт і робоча документація, графічна частина, погодження і узгодження проєкта. 7.Вартість проєктних робіт. 8.Нормативна документація проектування. 9.Затвердження проєкту. <p>Список рекомендованих джерел Основний: 3 [с.10-15],5 [с.8-17] Додатковий: 6 [с.18-29], 9 [с.24-37] Інтернет-ресурси: 15,16,19</p> <p style="text-align: center;">Практична робота №1</p> <p>Виконання графічної трансформації геометричних фігур у графічний знак (геометричний орнамент). <i>Мета:</i> навчитись методам виконання стилізації зображення простих геометричних форм для їх застосування у створенні графічного знаку, що може бути прообразом товарного логотипу. <i>Завдання:</i> графічними матеріалами на аркуші А3 виконати ескізний малюнок з трансформацією геометричних фігур у графічний знак.</p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">4</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Знати:</i> методи моделювання об'єктів та їх застосування в дизайнерських проєктах; стандарти проєктування та технології розробки і виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p><i>Вміти:</i> розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах; формувати художньо-проєктну концепцію на базі сучасних матеріалів; виконувати зображення/креслення у відповідності до вимог композиції, колористики, перспективи</p>	<p>Лекція 4. Тема 4. Етапи розробки художніх проєктів План</p> <p>Етапи і послідовність проєктування: передпроєктне дослідження, дизайнерський пошук (попереднє ескізування), розробка ескізного проєкту, складання проєктної документації, виготовлення. Аналог і прототип. Методика художнього проєктування. Етапи розробки виробів. Психологічні аспекти художнього формотворення в дизайні.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с.22-40], 4 [с.24-36] Додатковий: 10 [с.24-27], 13 [с.16-20], 14 [с.54-60] Інтернет-ресурси: 17,19,20</p> <p>Практична робота № 4</p> <p>Образ фрази – в геометричній фігурі. <i>Мета:</i> навчитись створювати умовний малюнок в заданій формі для кращого розуміння композиції та закономірностей композиції у дизайн-проєктуванні. <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А3 або за допомогою векторних комп'ютерних графічних програм розмістити в геометричній фігурі фразу.</p>	<p>2</p> <p>4</p>
<p><i>Знати:</i> теоретичні засади архітектурного та дизайнерського проєктування; фактори, що впливають на вибір дизайнерського рішення</p> <p><i>Вміти:</i> правильно застосовувати до конкретних умов алгоритм вирішення</p>	<p>Лекція 5. Тема 5. Техніки графічного дизайну. План</p> <p>Засоби і техніки графічного дизайну. Види графіки: типографіка, промислова графіка, архіграфіка, ескізна графіка.</p> <p>Засоби оформлення елементів графічного дизайну: аерографічний, штриховий, лінійний та інші види рисунка. Техніки застосування кольору. Фізичне, фізіологічне, психологічне сприйняття кольору.</p>	<p>2</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p>конкретної задачі; виконувати графічне оформлення об'єктів дизайну; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.55-65], 4 [с.78-84] Додатковий: 6 [с.64-82], 11 [с.20-31], 13 [с.33-40] Інтернет-ресурси: 15,16,19</p> <p>Практична робота № 5</p> <p>Образ фрази – шрифтове рішення (крилатий вираз, вірш, слоган). <i>Мета:</i> навчитись перетворювати образ фрази в шрифтове дизайнерське рішення, як умову виконання дизайн-проекту <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А3 або за допомогою векторних комп'ютерних графічних програм створити шрифтову композицію.</p>	4
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки); надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні</p>	<p>Лекція 6. Тема 6. Технології художнього проєктування. План</p> <p>1.Технології типографіки, промислової, рекламної і комп'ютерної графіки, архіграфіки, телевізійної графіки тощо. 2.Технології оформлення елементів графічного дизайну: типографічний набір (фотографічний, лазерний); аплікація, стафаж, макетування; фотомонтаж; аерографічний.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.55-65], 4 [с.78-84] Додатковий: 6 [с.64-82], 11 [с.20-31], 13 [с.33-40] Інтернет-ресурси: 15,16,19</p> <p>Практична робота №6</p> <p>Створення серії постерів <i>Мета:</i> застосувати засоби композиції та проєктування в створенні графічних робіт <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити серію рекламно-інформаційних постерів на вільну тему.</p>	2 4
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p>	<p>Лекція 7. Тема 7. Методи моделювання об'єктів. План</p> <p>1.Поняття проєктного моделювання. 2.Пошукове варіантне моделювання. 3.Види моделювання: робоче, демонстраційне та експериментальне.</p>	2

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі; розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техниках і матеріалах</p>	<p>4.Засоби проєктного моделювання: словесні, візуально-графічні, предметно-пластичні. 5.Основи матеріалознавства. 6.Сучасні матеріали для моделювання і дизайну. 7.Проєктна модель, макет, дослідний зразок. 8.Композиція. 9.Закономірності композиції у дизайн-проєктуванні. 10.Значення кольорів, відтінків для гармонізації образу. 11.Національні, регіональні, сучасні традиції в кольорографії.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с.101-112], 3 [с. с.202-218, с.231-237], 4 [с.187-196], 5 [с.89-101] Додатковий: 10 [с.24-26], 12 [с.11-18, с.33-35], 14 [с.198-205, с.124-144] Інтернет-ресурси: 17,18,19</p> <p style="text-align: center;">Практична робота №7</p> <p>Виконання графічної трансформації побутового предмету <i>Мета:</i> навчитись трансформувати та інтерпретувати об'єкти оточуючого середовища для проєктних рішень. <i>Завдання:</i> Графічними засобами на аркуші А3 зобразити трансформацію побутового предмету у графічну умовну форму.</p>	4

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word</i>, <i>Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD</i>, <i>CorelDraw</i>, <i>Adobe Illustrator</i>, <i>PhotoShop</i></p>	<p>Лекція 8. Тема 8. Прийоми моделювання об'єктів. План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Макетування і моделювання. 2.Функції макетів: проєктні, навчальні і виставкові. 3.Засоби проєктного моделювання: словесні, візуально-графічні, предметно-пластичні. 4.Макетування і макет. 5.Класифікація проєктних макетів: чорнові і чистові. 6.Цілі і завдання макетування. 7.Методи і засоби макетування. 8.Композиційні прийоми і техніки. 9.Закономірності композиції у дизайн-проєктуванні. 10.Прийоми і техніки застосування кольору. 11.Значення кольорів, відтінків у графічному формоутворенні. Етнодизайн. <p>Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с.101-112], 3 [с. с.202-218, с.231-237], 4 [с.187-196], 5 [с.89-101] Додатковий: 10 [с.24-26], 12 [с.11-18, с.33-35], 14 [с.198-205, с.124-144] Інтернет-ресурси: 17,18,19</p> <p style="text-align: center;">Практична робота №8</p> <p>Пошук форми на основі поєднання двох форм – природної та штучної <i>Мета:</i> навчитись поєднувати різні за походженням та характеристикою типи об'єктів в одну дизайнерську форму. <i>Завдання:</i> Графічними засобами на аркуші А3 зобразити поєднання природної та штучної форм в умовну графічну форму.</p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">4</p>
<p><i>Знати:</i> методи створення образу; фактори впливу на інформаційні повідомлення; методи виконання стилізації та кодування зображення та їх застосування в дизайнерських проєктах</p> <p><i>Вміти:</i> оцінювання об'єкт проєктування; володіти основами малювання;</p>	<p>Лекція 9. Тема 9. Особливості художнього проєктування в залежності від визначеної мети дизайну. План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Мета і види дизайнерської діяльності. 2.Напрямки художнього проєктування: графічний дизайн, промисловий дизайн, дизайн середовища тощо. 3.Функціональні і змістовні рішення об'єктів художнього проєктування. 4.Вплив зовнішніх чинників на проєктні рішення. 	<p style="text-align: center;">2</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати графічне оформлення об'єктів дизайну; виконувати стилізацію природніх об'єктів, у відповідності до проекту графічного дизайну</p>	<p>Лекція 11. Тема 11. Принципи художнього проєктування.</p> <p>План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Наукові принципи художнього проєктування дизайн-продукції. 2.Змістовність, оптимальність, комплексність, комбінаторність, прогресивність та естетичність. 3.Формотворча діяльність у форматі об'єктивних знань про природу і зміст речей. 4.Об'єктивні закони композиції. 5.Архітектоніка формоутворення <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.77-96], 2 [с.111-137] Додатковий: 9 [с.42-56], 10 [с.48-68] Інтернет-ресурси: 18, 19, 20</p> <p>Практична робота №11</p> <p>Виконання графічної трансформації мушлі в малу архітектурну форму. <i>Мета:</i> навчитися трансформувати біологічний об'єкт для художньо проектного рішення. <i>Завдання:</i> Графічними засобами на аркуші А3 зобразити трансформацію мушлі у малуархітектурну форму (як приклад: пересувна мушля-кофейня).</p>	<p>2</p> <p>4</p>
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>;</p> <p>використовувати отримані знання для виконання дизайнерських проєктів; виконувати проектну документацію з урахуванням комплексу вимог на високому професійному рівні; виконувати дизайн-</p>	<p>Лекція 12. Тема 12. Закономірності в художньому проєктуванні.</p> <p>План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Традиційні (симетрія й асиметрія, масштабність, ритмічна організація, нюанс, тотожність, контраст і пропорційність) і сучасні (ассамбляж, комбінаторика, інсталяція, монтаж та ін.) засоби художнього проєктування дизайн-продукції. 2.Традиційні засоби композиції в художньому проєктуванні. 3.Суб'єктивні закономірності композиції. 4.Естетичний смак і культура проєктування. <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.77-96], 2 [с.111-137] Додатковий: 9 [с.42-56], 10 [с.48-68] Інтернет-ресурси: 18, 19, 20</p>	<p>2</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
проекти з використанням зображень та шрифтів	<p align="center">Практична робота №12</p> <p>Виконання графічної трансформації елемента тваринного світу в образ герою анімаційного фільму, рекламного повідомлення, тощо.</p> <p><i>Мета:</i> навчитися трансформувати об'єкт тваринного світу для рекламного або художньо проектного рішення.</p> <p><i>Завдання:</i> Графічними засобами на аркуші А3 зобразити трансформацію реальної тварини у вигаданого персонажа анімації чи рекламного ролику.</p>	4
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 13. Тема 13. Ергономічні вимоги до об'єкта проектування.</p> <p align="center">План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Поняття «ергономіки». 2.Система "людина-машина-середовище". 3.Особливості життєдіяльності у системі «людина – машина – середовище». 4.Вимоги ергономіки до проектування об'єктів. 5.Ергономіка і людина. 6.Ергономічні фактори і вимоги. 7.Оптимальні умови існування і праці людини за допомогою проектування об'єктів для виробничого процесу, відпочинку та оточуючого середовища. <p>Список рекомендованих джерел</p> <p>Основний: 2 [с.174-185], 3 [с.239-247], 5 [с.251-267]</p> <p>Додатковий: 12 [с.84-85], 14 [с.172-181]</p> <p>Інтернет-ресурси: 19, 20</p> <p align="center">Практична робота №13</p> <p>Проект інтер'єру вагону метро</p> <p><i>Мета:</i> краще зрозуміти технічну естетику, а саме систему "людина-техніка-середовище".</p> <p><i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити проект інтер'єру вагону метро.</p>	2
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p>	<p>Лекція 14. Тема 14. Естетичні вимоги до об'єкта проектування</p> <p align="center">План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Поняття естетики як науки про красу. 2.Технічна естетика. 3.Особливості естетичного сприйняття людиною предметного середовища. 	4
		2

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>4.Вимоги естетики до якості проектування об'єктів. 5.Естетика у повсякденному житті людини. 6.Естетичні чинники художнього проектування і вимоги змовника проектів. 7.Оптимальні умови існування людини в предметному середовищі.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с.174-185], 3 [с.239-247], 5 [с.251-267] Додатковий: 12 [с.84-85], 14 [с.172-181] Інтернет-ресурси: 19, 20.</p> <p style="text-align: center;">Практична робота № 14</p> <p>Проект зовнішнього оформлення вагону метро <i>Мета:</i> опанувати умови існування людини за допомогою проектування об'єктів оточуючого середовища. <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити проект зовнішнього оформлення вагону метро.</p>	4

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 15. Тема 15. Економічні вимоги до об'єкта проектування План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Поняття економіки в дизайні. 2.Економіка дизайн-бізнесу. 3.Особливості визначення техніко-економічних показників результатів художнього проектування. 4.Вимоги економічно доцільних вирішень проектування. 5.Економічні чинники і вимоги. 6.Оптимальні витрати на реалізацію об'єктів проектування для виробничого процесу, відпочинку та оточуючого середовища. <p>Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с.174-185], 3 [с.239-247], 5 [с.251-267] Додатковий: 12 [с.84-85], 14 [с.172-181] Інтернет-ресурси: 19, 20</p> <p>Практична робота №15</p> <p>Створення оформлення вітрини на фасаді будівлі (супермаркету, кафе, ресторану). <i>Мета:</i> зрозуміти принципи створення стилю вітрини відповідно до конкретних проектних завдань створення екстер'єру. <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити оформлення будівлі фірмовим стилем за власним вибором.</p>	<p>2</p> <p>4</p>
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 16. Тема 16. Етичні вимоги до об'єкта проектування План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Поняття етики проектування. 2.Культура проектування. 3.Цінування та повага різноманітності та мультикультурності. 4.Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області. <p>Список рекомендованих джерел Основний: 2 [с.174-185], 3 [с.239-247], 5 [с.251-267] Додатковий: 12 [с.84-85], 14 [с.172-181] Інтернет-ресурси: 19, 20</p>	<p>2</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
	<p style="text-align: center;">Практична робота №16</p> <p>Створення фірмового стилю (супермаркету, кафе, ресторану). <i>Мета:</i> зрозуміти принципи створення стилю відповідно до конкретних проектних завдань для створення в екстер'єрі. <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити оформлення будівлі фірмовим стилем за власним вибором.</p>	4
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки); <i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 17. Тема 17. Стилїстика художнього проектування План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Поняття стилю і стилізації. 2.Класичний стиль, мінімалізм, поп-арт, вінтаж, типографіка, ампір, модерн, арт-деко, гранж, швейцарський і вікторіанський стилі, психоделіка, кітч, Digital, хіпстер (Hipster stile), інфографіка. 3.Стильове рішення об'єкту дизайну. 4.Закономірності розвитку соціокультурного фактора і стилеутворення. 5.Еволюція стилю. 6.Стиль в дизайні. 7.Вибір стильових рішень відповідно до проектних завдань. 8.Функціоналізм. 9.Стайлінг. <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.117-128, с.161-175], 2 [с.84-96], 3 [304-357с.], 5 [с.73-81] Додатковий: 8 [с.75], 10 [с.55-76], 11 [с.13], 12 [с.167-159],14 [с.199-221] Інтернет-ресурси: 17, 18, 19, 20</p> <p style="text-align: center;">Практична робота №17</p> <p>Виконання проекту носіїв внутрішнього фірмового стилю. <i>Мета:</i> зрозуміти принципи створення стилю відповідно до конкретних проектних завдань для створення в інтер'єрі. <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити проект носія внутрішнього фірмового (в інтер'єрі) стилю.</p>	2
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних,</p>	<p>Лекція 18. Тема 18. Морфологія художнього формотворення План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Поняття морфу в дизайні. 	4
		2

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p>графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки); <i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>2. Антропоморфні, рослино морфні та тваринно морфні формати в художньому проектуванні. 3. Еволюція форми в дизайні. 4. Визначення морфу відповідно до проектних завдань. 5. Художнє формоутворення предметного середовища. 6. Біоніка в дизайні середовища.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.117-128, с.161-175], 2 [с.84-96], 3 [304-357с.], 5 [с.73-81] Додатковий: 8 [с.75], 10 [с.55-76], 11 [с.13], 12 [с.167-159], 14 [с.199-221] Інтернет-ресурси: 17, 18, 19, 20</p> <p style="text-align: center;">Практична робота №18</p> <p>Виконання графічної трансформації рослинного та тваринного світу в графічний знак: рослинний орнамент, тваринний орнамент (графічні засоби – олівець, маркери, фарби, туш, комп. графіка тощо) <i>Мета:</i> навчитись методам виконання стилізації зображення елементів рослинного чи тваринного світу для їх застосування у створенні графічного знаку, що може бути прообразом товарного логотипу. <i>Завдання:</i> графічними матеріалами на аркуші А3 виконати ескізний малюнок з трансформацією елементів рослинного чи тваринного світу у графічний знак.</p>	4
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки); <i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 19. Тема 19. Формат твору дизайну і асоціативно-образне мислення План</p> <p>1. Образ об'єкта дизайну – формат – єдність форми і змісту. 2. Головний принцип творення об'єкта художнього проектування. 3. Ідентифікація інформаційних повідомлень і чинники, які на його впливають: життєвий досвід людини, її вподобання, релігії, народні традиції тощо. 4. Асоціативно-образне сприйняття. 5. Доцільність використання різноманітних форматів для побудови естетичного повідомлення.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.37-42], 3 [с.52-77] Додатковий: 10 [с.154-162], 13 [с.60-71] Інтернет-ресурси: 17, 19, 20</p>	2

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 23. Тема 23. Науково-технічний прогрес і художнє проєктування</p> <p>План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Розвиток сучасної науки і технологій. 2.Опосередкований та безпосередній впливи нових галузей науки на художнє проєктування. 3.Біоніка (природні аналоги) в дизайні середовища і проєктуванні. 4.Функціональний аналіз біоформ для дизайну об'єктів середовища. 5.Використання знань та спостереження за біонічними формами у проєктній діяльності. 6.Креативне мислення, кібернетика, піктограма, інфографіка. <p>Список рекомендованих джерел</p> <p>Основний: 1 [с.197-213], 3 [с.454-472] Додатковий: 11 [с.12], 12 [с.167-176],14 [с.219-244] Інтернет-ресурси: 19, 20</p> <p>Практична робота № 23</p> <p>Створення плакату.</p> <p><i>Мета:</i> навчитись створювати плакат, підготовлений до промислового втілення <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А3 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити плакат технологічно підготовлений до промислового відтворення.</p>	<p>2</p> <p>4</p>
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 24. Тема 24. Художнє проєктування і гуманність середовища існування людини</p> <p>План</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Біоніка в художньому проєктуванні гуманістичного середовища існування людини. 2.Естетичні аспекти біоніки. 3.Композиційний аналіз біоформ та узагальнення результатів спостережень за елементами біоформ для їх застосування в дизайнерських проєктах екстер'єрів та інтер'єрів будівель. 4.Стилізація природнього об'єкту. 5.Графічна трансформація об'єкта в орнамент, букви тощо. 6.Створення стилізованих форматів, графічна трансформація об'єктів природного середовища. 7.Контрформа як засіб стилізації та створення формату. 	<p>2</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність	Робочий час студента, год
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 26. Тема 26. Завдання творчого проєкту План 1.Підготовчий етап. 2.Визначення завдань для досягнення поставленої мети і цілей. 3.Аналіз аналогів і вихідних даних до проєкту. 4.Пошукові ескізи варіантів вирішення технічного завдання, погодженого із замовником. 5.Фор-проєкт. 6.Попередньо визначені техніко-економічні показники майбутнього вирішення об'єкта дизайну.</p> <p>Список рекомендованих джерел Основний: 1 [с.133-148],3 [с.65-92], 5 [с.42-78] Додатковий: 11 [с.17], 13 [с.12-28],14 [с.54-82] Інтернет-ресурси: 17, 20</p> <p style="text-align: center;">Етап проєктної роботи № 2</p> <p>Створення календаря (перекидний, настінний, постер) рішення шрифтової та ілюстраційної взаємодії, масштабне співвідношення, колірне та текстурне вирішення аркушів <i>Мета:</i> створення інформаційного носія з елементами реклами. <i>Завдання:</i> графічними засобами на аркуші А4 або за допомогою комп'ютерних графічних програм створити макет календаря на поточний рік.</p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">7</p>
<p><i>Знати:</i> основи інформаційних технологій (операційну систему <i>Windows</i>, бази даних, графічні формати, основи комп'ютерної та інженерної графіки);</p> <p><i>Вміти:</i> вільно працювати з офісними додатками <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point</i> і графічними пакетами <i>AutoCAD, CorelDraw, Adobe Illustrator, PhotoShop</i>; виконувати дизайн-проекти з використанням зображень та шрифтів</p>	<p>Лекція 27. Тема 27. Траскторія виконання творчого проєкту План 1.Етапи і стадії художнього проектування об'єкта дизайну. 2.Ескізний проєкт, проєкт, робочий проєкт, робоча документація. 3.Художня розробка. 4.Конструкторська розробка. 5.Технологічний етап. 6.Рекомендації щодо виготовлення виробу. 7.Завершальний етап. 8.Оформлення проєкту.</p> <p>Список рекомендованих джерел</p>	<p style="text-align: center;">2</p>

3. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Основний

1. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник/ За редакцією проф. Є.А.Антоновича/ Видання третє, перероблене та доповнене. – К.: Кондор-Видавництво, 2015. – 544с;
2. Г.Емброуз, Н. Леонард. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей: навч. посіб. / переклад М. Мельник, В. Пугач/ – К: ArtHuss, 2019. – 192 с.
3. Дональд А. Норман. Дизайн звичних речей (The Design of Everyday Things): навч. посіб.-Харків: Книжковий клуб "Клуб Сімейного Дозвілля", 2019.-320 с.
4. Білодід Ю.М., О.П. Поліщук. Основи дизайну: навч.посібник. - К., ПАРАПАН. 2004.–240 с.
5. Шумєга С.С. Дизайн навч. посіб./ - К.: Центр навчальної літератури, 2004.-300 с.

Додатковий

6. Шевченко В.Я. Композиція плаката: Навч. Посіб. – 2-ге вид., доп. – Х.: Колорит, 2007. – 133с.: іл. ISBN 978-966-8536-42-7;
7. Білл Барнет, Дейв Еванс. Дизайн-мислення. Спроектуй своє життя: посібник. – Київ: Наш формат, 2018.-223 с. ISBN 978-617-7552-20-7.
8. Коберник О.М. Технології: підручник / О.М. Коберник - Київ : Літера ЛТД, 2011;
9. Мадзігон В.М. Технології: підручник / В.М. Мадзігон - Київ: Педагогічна думка, 2011;
- 10.022 Дизайн: Стандарт вищої освіти / Антонович Є. А. та ін. Київ: Міністерство освіти і науки України, 2018. 14 с.
11. Adobe Premiere Pro - Навчання й підтримка [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/ua/support/premierepro.html?promoid=6WTV761Q&mv=other>
12. Adobe Illustrator – універсальний редактор для роботи на різних пристроях [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.adobe.com/ua/products/illustrator.html>
13. Софі Купе. Graphic Design Play Book: посібник / Laurence King Publishing: 2019.- 80 с.
14. Creating Stylized Characters. 3DTotal Publishing. Worcester.: 2018.-264 с.

Інтернет ресурси

- 15.Бібліотека українських підручників [Електронний ресурс]: <http://pidruchniki.ws>
- 16.Що таке концепт-арт [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://telegraf.design/shho-take-kontsept-art/>
- 17.Blender. Безкоштовне програмне забезпечення з відкритим кодом для створення 3D [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://www.blender.org/>
- 18.Дизайн і web дизайн – історія, теорія, практика [Електронний ресурс]: колористика, психологія, сприйняття кольору, колір та людина. Режим доступу: <http://rosdesign.com/design/kolorofdesign.htm>
- 19.Дизайн. [Електронний ресурс]: Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>
- 20.Державна науково-технічна бібліотека України: електронні бази даних [Електронний ресурс]: Режим доступу: <http://gntb.gov.ua/ua/e/temple.html>

** Курсивом виділені джерела, що є у бібліотеці ДТЕУ*