



**Силабус навчальної дисципліни  
«Графічний дизайн»**

**Спеціальність: ВЗ "Декоративне мистецтво та ремесла"**

<b>Освітній рівень</b>	Фахова передвища освіта
<b>Освітньо-професійний ступінь</b>	Фаховий молодший бакалавр
<b>Освітньо-професійна програма</b>	Декоративно-прикладне мистецтво
<b>Статус дисципліни</b>	Вибіркова
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Курс / семестр</b>	Курс 1 / семестр 1
<b>Обсяг дисципліни: кількість кредитів ЄКТС/загальна кількість годин</b>	3 кредита / 90 годин
<b>Розподіл за видами занять та годинами навчання</b>	Лекції – 4 год Практичні роботи – 52 год Семінарські заняття – 8 год Самостійна робота – 26 год
<b>Форма підсумкового контролю</b>	Залік
<b>Викладач</b>	Кримська Оксана Романівна
<b>Контактна інформація</b>	vxru_3@ukr.net

**Анотація навчальної дисципліни**

Навчальна дисципліна “Графічний дизайн” для професійно-технічних навчальних закладів передбачає розширення і поглиблення змісту курсу “Комп’ютерна графіка”, посилення його прикладної спрямованості. Курс спрямований на підготовку майбутніх спеціалістів з навиками комп’ютерної грамотності, які володіють технічними прийомами і особливостями роботи в графічному програмному середовищі. Дисципліна належить до циклу вибірових освітніх компонент освітньо-професійної програми (ОПП) “Декоративно-прикладне мистецтво” спеціальності ВЗ “Декоративне мистецтво та ремесла”.

Освітня мета курсу “Графічний дизайн” передбачає формування в здобувачів освіти знань та умінь, необхідних для ефективного обробки інформації, поданої в графічній формі, для роботи з програмами комп’ютерної верстки та використання комп’ютерних технологій у навчальній і професійній діяльності.

Набуття вмінь та навичок досягається через практичне оволодіння сучасними графічно-інформаційними технологіями та вивчення комп’ютерних засобів і середовищ створення, обробки й візуалізації растрових і векторних зображень, сучасних програм комп’ютерної верстки.

Однаково важливими є уміння створювати нові зображення, рисунки і редагувати наявні, перетворювати формати комп’ютерних зображень та їхні колірні моделі, імпортувати належним чином підготовлені графічні зображення в офісні документи, у вебсторінки, у електронні та поліграфічні видання, у рекламу.

## **Зміст навчальної дисципліни**

До теоретичних знань, яких мають набути здобувачі освіти, належать:

- історія та закономірності розвитку графічного дизайну;
- методи обробки зображень у растрових і векторних графічних редакторах;
- засоби і прийоми композиції у графічному дизайні;
- принципи організації та типи колірних моделей;
- застосування зображень в поліграфічних виданнях;
- технологічні схеми виробництва друкованої продукції, методи і способи їх моделювання;
- способи і правила розміщення заголовків та ілюстрацій;
- можливості сучасних комп'ютерних видавничих систем.

До вмінь і навичок, які мають бути сформовані в результаті опанування змісту курсу, належать:

- використання середовищ графічних редакторів та видавничих систем;
- перетворення форматів графічних файлів, обмін зображеннями між різними застосунками;
- набір, редагування, оформлення і дизайн тексту;
- створення макету видання;
- верстка із застосуванням відповідного програмного забезпечення.

В результаті вивчення навчальної дисципліни у здобувачів освіти мають бути сформовані програмні компетентності:

ЗК3 Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК4 Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

ЗК5 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК7 Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК8 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, розуміння професійної діяльності.

ЗК9 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК10 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт.

СК1 Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.

СК7 Здатність адаптувати творчу діяльність (індивідуальну та колективну) до вимог і умов споживача.

СК8 Здатність проводити аналіз та систематизацію зібраної інформації теоретичного та емпіричного матеріалу.

СК9 Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.

СК10 Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

СК11 Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій

Предметні компетентності:

- навички застосування графічних редакторів та видавничих систем у галузі графічного дизайну;
- вміння створювати, обробляти, верстати об'єкти графічного дизайну (ілюстрації, фотографії, тексти), використовуючи засоби настільних видавничих систем, графічних редакторів;
- дотримання стандартів та технологій виготовлення об'єктів графічного дизайну в графічних редакторах та програмах верстки;
- презентація результатів власної творчої діяльності.

## **Результати навчання**

Відповідно до освітньо-професійної програми “Декоративно-прикладне мистецтво”, вивчення навчальної дисципліни повинно забезпечити досягнення здобувачами передвищої освіти таких програмних результатів навчання (РН):

PH1 Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу.

PH2 Збирати, аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел, використовувати її для професійної діяльності.

PH5 Застосовувати загальне та спеціалізоване програмне забезпечення для виконання конкретних професійних завдань.

PH8 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерело творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурно-мистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу.

PH9 Застосовувати базові знання з історії мистецтв у професійній діяльності, впроваджувати український та зарубіжний мистецький досвід, орієнтуватися в сучасних процесах мистецької сфери.

PH18 Презентувати власні професійні компетентності, створені об'єкти або їх елементи в професійному середовищі.

PH19 Проявляти ініціативу, креативність та підприємницькі навички у практичній діяльності та просуванні власного творчого проєкту.

У результаті вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти повинен вміти:

- застосовувати набуті знання і розуміння предметної області у практичних ситуаціях;
- враховувати конкретні умови в процесі художнього конструювання та дизайну;
- застосовувати композицію, гармонію, пропорції, масштаб та симетрію при створенні графічного образу;
- визначати характеристики шрифтів, кольору та зображень при створенні художнього образу та реклами;
- створювати, обробляти, верстати об'єкти графічного дизайну (ілюстрації, фотографії, тексти), використовуючи засоби настільних видавничих систем, професійних редакторів;
- дотримуватися стандартів та технологій виготовлення об'єктів графічного дизайну в графічних редакторах та програмах верстки;
- застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у галузі графічного дизайну.

### Структура навчальної дисципліни “Графічний дизайн”

Назви модулів	Кількість годин			
	Усього	у тому числі		
		лекції	практичні, семінарські	самостійна робота
<b>Модуль 1. Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації</b>				
Змістовий модуль 1. Основні поняття та засоби комп'ютерної графіки	15	2	10	3
Змістовий модуль 2. Основи растрової графіки	30	-	18	12
<b>Разом за модулем 1</b>	<b>45</b>	<b>2</b>	<b>28</b>	<b>15</b>
<b>Модуль 2. Графічний дизайн у поліграфії</b>				
Змістовий модуль 1. Основи дизайну	15	2	6	7
Змістовий модуль 2. Векторна графіка	15	-	14	1
Змістовий модуль 3. Основні поняття поліграфії	15	-	12	3
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>45</b>	<b>2</b>	<b>32</b>	<b>11</b>
<b>Всього годин</b>	<b>90</b>	<b>4</b>	<b>60</b>	<b>26</b>

## Оцінювання

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання з навчальної дисципліни є:

- поточний контроль;
- модульний контроль.

Поточний контроль здійснюється під час проведення семінарських занять (включає, в тому числі, перевірку якості підготовки завдань, які винесені на самостійне вивчення та виконання) і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача освіти. Формами проведення поточного контролю з дисципліни є:

- 1) оцінювання виконаних робіт на практичних заняттях;
- 2) поточне тестування та опитування;
- 3) участь в обговоренні питань на семінарах;
- 4) якість пошуку необхідної літератури тощо.

Модульний контроль знань (МКЗ) проводиться з метою виявлення знань, умінь та навичок здобувачів освіти, набутих у результаті опанування певної частини навчального матеріалу, що складає завершений навчальний модуль. Сумарна кількість балів модульного контролю визначається як середнє арифметичне балів за всі види робіт.

Підсумковий модульний контроль (ПМК) проводиться у формі заліку та включає всі теми курсу, винесені на лекції та практичні заняття.

Розподіл відсотків, які отримують здобувачі освіти

Модульний контроль			Всього
Модуль 1	Модуль 2	Залік	
35%	35%	30%	100%

## Політика оцінювання та академічної доброчесності

**Політика щодо дедлайнів та перескладання:** роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчий бал (75% від можливої максимальної кількості балів). Перескладання відбувається за наявності поважних причин.

**Політика щодо академічної доброчесності:** очікується, що здобувач освіти буде дотримуватися Положення про академічну доброчесність учасників освітнього процесу Вищого художнього професійного училища №3 м. Івано-Франківська та Методичних рекомендацій з підтримки принципів академічної доброчесності, затверджених Міністерством освіти і науки України.

У разі порушення здобувачем освіти академічної доброчесності (списування під час тестування чи заліку; присвоєння чужих практичних робіт) робота оцінюється незадовільно та має бути виконано повторно.

### Політика щодо відвідування і засвоєння навчального курсу:

Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання.

Здобувач освіти повинен дотримуватися усіх термінів, які визначені для виконання всіх видів робіт, передбачених навчальною дисципліною.

За об'єктивних причин (хвороби, карантинні умови, надзвичайна ситуація техногенного, воєнного або природного характеру) навчання може відбуватися онлайн або за індивідуальним планом.

## Рекомендовані джерела

### Базові:

1. Потієнко В.О. Інформатика: графічний дизайн (вибірковий модуль). Навчальний посібник. – Х.: Видавництво “Ранок”, 2020. – 160 с.
2. Співак С.М. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: Навчальний посібник / Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: Навчальний посібник. Київський університет імені Бориса Грінченка. – К.:2013.
3. Технології поліграфічного виробництва: навчальний посібник / О.І. Пушкар, Є.М. Грабовський, М.М. Оленич. – Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2019. – 195 с.

### Електронні ресурси:

1. Графічний дизайн. Вікіпедія - <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
2. Курси графічного дизайну - <https://cloud.itstep.org/computer-graphics-and-design1>
3. Методична розробка «Графічний дизайн» - <https://drive.google.com/file>
4. Посібник «Графічний дизайн» - <https://drive.google.com/file>
5. Цифровий посібник. Графічний дизайн - <https://sites.google.com/view/dcptoformat/>