

ВІДОКРЕМЛЕНИЙ СТРУКТУРНИЙ ПІДРОЗДІЛ  
«ІНСТИТУТ ІННОВАЦІЙНОЇ ОСВІТИ  
КИЇВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ БУДІВНИЦТВА І  
АРХІТЕКТУРИ»

Кафедра архітектурно-проектної справи

**БАКАЛАВР**

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Директор ВСП «Інститут інноваційної  
освіти Київського національного  
університету будівництва і архітектури»



/ О.С. Даневич /  
2020 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**«Графічний дизайн»**  
(назва навчальної дисципліни)

галузь знань 02 Культура і мистецтво  
(шифр та напрям підготовки)

спеціальність 022 «Дизайн»  
(шифр та назва спеціальності)

освітня програма «Дизайн»  
(назва)

Київ – 2020 рік

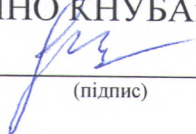
Робоча програма Графічний дизайн  
(назва навчальної дисципліни)

для студентів ВСП «ІНО КНУБА» спеціальності 022 «Дизайн», галузі знань  
02 Культура і мистецтво, освітньо-професійної програми «Дизайн»

Розробники:

викладач кафедри архітектурно-проектної справи ВСП «ІНО КНУБА»

Дудник Ігор Миколайович, к.мист., викладач  
(прізвище та ініціали, науковий ступінь, вчене звання)

  
(підпис)

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектурно-проектної  
справи

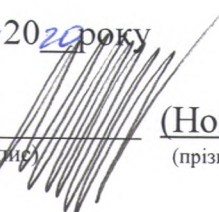
Протокол № 9 від «3» серпня 2020 року

Завідувач кафедри  (Авдєєва Н.Ю.)  
(підпис) (прізвище та ініціали)

Схвалено науково-методичною радою (НМР)  
ВСП «Інститут інноваційної освіти Київського національного університету  
будівництва і архітектури»:

Протокол № 4 від «4» вересня 2020 року

Голова НМР

  
(підпис) (Новикова І.В.)  
(прізвище та ініціали)

**ВИТЯГ З НАВЧАЛЬНОГО ПЛАНУ 2020-2022 рр.**

**Для набору 2020 року**

шифр	Перший (бакалаврський) освітній рівень	Форма навчання: <b>денна (ПЗСО)</b>										Самостійна робота(год)	Форма контролю	Семестр	Відмітка про погодження
	Назва спеціальності <b>022 «Дизайн»</b> , освітня програми «Дизайн»	Кредитів на сем.	Обсяг годин					Кількість індивідуальних робіт							
			Всього	аудиторних											
				Назва дисципліни	Разом	у тому числі									
	Л	Лр	Пз	КП		КР	РГР	Кон							
ВБ1.5	<b>Графічний дизайн</b>	<b>6,0</b>	<b>180</b>	<b>70</b>	<b>30</b>		<b>40</b>					<b>110</b>		<b>V</b>	Курс III
		<b>6,0</b>	<b>180</b>	<b>80</b>	<b>40</b>		<b>40</b>				<b>1</b>	<b>100</b>	<b>ісп</b>	<b>VI</b>	
	<b>Разом</b>	<b>12,0</b>	<b>360</b>	<b>150</b>	<b>70</b>		<b>80</b>				<b>1</b>	<b>210</b>	<b>ісп</b>		

шифр	Перший (бакалаврський) освітній рівень	Форма навчання: <b>денна</b>										Самостійна робота(год)	Форма контролю	Семестр	Відмітка про погодження
	Назва спеціальності <b>022 «Дизайн»</b> , освітня програми «Дизайн»	Кредитів на сем.	Обсяг годин					Кількість індивідуальних робіт							
			Всього	аудиторних											
				Назва дисципліни	Разом	у тому числі									
	Л	Лр	Пз	КП		КР	РГР	Кон							
ВБ1.5	<b>Графічний дизайн</b>	<b>2,0</b>	<b>60</b>	<b>30</b>	<b>16</b>		<b>14</b>					<b>30</b>		<b>III</b>	Курс IV
		<b>4,0</b>	<b>120</b>	<b>30</b>	<b>14</b>		<b>16</b>				<b>1</b>	<b>90</b>	<b>зал</b>	<b>IV</b>	
	<b>Разом</b>	<b>6,0</b>	<b>180</b>	<b>60</b>	<b>30</b>		<b>30</b>				<b>1</b>	<b>120</b>	<b>зал</b>		

### 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітній ступень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів–12/6	Галузь знань: <u>02 Культура і мистецтво</u> (шифр і назва) Освітня програма: <u>«Дизайн»</u> (назва)	Нормативна (за вибором)	
Модулів –	Спеціальність: <u>022 Дизайн</u> (шифр і назва)	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів –		3-й	4-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання  _____ (назва)		<b>Семестр</b>	
Загальна кількість годин –360/180		5,6-й	3,4-й
	Освітній ступінь: <u>БАКАЛАВР</u>	<b>Лекції</b>	
		70 год.	30 год.
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		80 год.	30 год.
		<b>Лабораторні</b>	
		год.	год.
		<b>Самостійна робота</b>	
		210 год.	120 год.
		<b>Індивідуальні завдання:</b>	
		1 Кон	
<b>Вид контролю:</b>			
іспит	залік		

## **2. Мета та завдання навчальної дисципліни**

**Мета вивчення дисципліни** «Графічний дизайн» полягає у набутті студентами теоретичних знань, оволодінні практичними навичками проектування інтер'єрів різного призначення, створенні екологічно безпечного, комфортного і водночас сучасного середовища та мікроклімату приміщень.

**Основними завданнями** навчальної дисципліни є:

- ознайомлення з поняттям «Графічного дизайну» та його видами;
- набуття навичок створення об'єктів дизайну засобами проєктно-графічного моделювання;
- набуття навичок використання засобів комп'ютерного моделювання, ІТ-технологій та інтернет-ресурсів.

**У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:**

**знати:**

- основи «Графічного дизайну»
- основні композиційні прийоми і графічні засоби проектування інтер'єрів;
- особливості доцільного та технічно грамотного використання засобів графічного моделювання, рисунку, живопису та скульптури, зображення об'єктів навколишнього середовища і постаті людини у 3-d.

**вміти:**

- застосувати одержані теоретичні знання під час аналізу інтер'єрів збудованих споруд різного призначення;
- застосовувати виражальні можливості сучасних матеріалів, інноваційних методів і технологій на практиці;

**загальні компетентності:**

- знання та розуміння предметної області і професійної діяльності та здатність аргументувати вибір шляхів вирішення завдань професійного характеру, критично і самокритично оцінювати отримані результати та обґрунтовувати прийняті рішення;
- здатність письмово та усно спілкуватися державною та іноземною (-ними) мовами;
- здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу, до проведення досліджень на відповідному рівні, до адаптації та дії в новій ситуації шляхом творчого застосування наявних та згенерованих нових ідей;
- здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми, ухвалювати обґрунтовані рішення через пошук, обробку та аналіз інформації з різних джерел, формувати ефективну комунікаційну стратегію, використовуючи інформаційні й комунікаційні технології;
- здатність працювати в команді, мати комунікативні навички

- міжособистісної взаємодії, діяти соціально відповідально, на основі етичних міркувань, дотримуючись засад професійної етики та усвідомлюючи рівні можливості учасників процесу, а також гендерні проблеми, розуміти та дотримуватися морально-етичних норм поведінки;
- здатність розробляти проекти, оцінювати та забезпечувати якість проєктних робіт, працювати автономно, безпечно і відповідально при розробці та управлінні проєктами;
  - здатність цінувати і поважати національну своєрідність та мультикультурність;
  - здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області дизайну, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, розвиток техніки і технологій, прагнення до збереження навколишнього середовища, розуміння необхідності норм здорового способу життя та їх дотримання;
  - здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями та застосовувати їх, генерувати ідеї, які відповідають вимогам новизни, оригінальності та практичної доцільності;
  - здатність до ефективного спілкування в письмовій, усній та візуальній формах з представниками інших професій, а також з фахівцями у міжнародному професійному середовищі (з експертами з інших галузей знань/видів професійної діяльності) для донесення до фахівців і нефахівців інформації та власного досвіду в професійній діяльності;
  - здатність до постановки та досягнення творчої мети, визначати відповідні задачі та окреслювати їх таким чином, щоб отримати високоякісний інформаційний продукт;
  - здатність працювати самостійно, керувати часом, організовувати свій час для набуття теоретичних та практичних навичок задля отримання високих професійних показників у виробничій сфері;
  - здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями в галузі інформатики й сучасних інформаційних технологій, створювати бази даних і використовувати інтернет-ресурси, мати навички роботи з використання програмних засобів і комп'ютерних мереж, мати розуміння процесів, які лежать в основі перетворення матеріальних елементів на дизайн продукцію.

**та фахові компетентності:**

- здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну, адаптувати та розвивати дизайнерські навички, методи

та технології при вирішенні нових типів завдань та розпізнавати проблеми, які можна вирішити за допомогою дизайну, володіти практичними навичками з проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну;

- здатність застосовувати базові знання з композиційної побудови об'єктів дизайну (площинна, об'ємна, глибинно-просторова композиції), основні закони і принципи формування образу і стилю у процесі дизайн-проєктування;
- здатність застосовувати навички та базові знання проєктної графіки, виконання технічних і художніх зображень в професійній діяльності, володіти різними спеціальними техніками та технологіями роботи з відповідними художніми матеріалами в проєктно-художньому, ландшафтному дизайн-проєктуванні;
- здатність застосовувати навички роботи з сучасним програмним забезпеченням, комп'ютерними графічними програмами, ІТ-технологіями та інтернет-ресурсами для створення об'єктів дизайну та творів графічного дизайну;
- здатність володіти знаннями з кольорознавства та теорії сприйняття штучного та природного освітлення середовища, створювати колористичне вирішення майбутніх об'єктів предметного та ландшафтного дизайну;
- здатність до креативності та конкурентоздатності, брати участь у конкурсах проєктів дизайну, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для проведення дизайн-діяльності;
- здатність до розуміння дизайну як одного із видів образотворчого мистецтва, враховувати його естетичну складову для створення художнього образу та психоемоційного впливу на людину;
- здатність оцінювати рівень розвитку власних пізнавальних процесів (відчуття, сприймання, уява, пам'ять, мислення, увага) із застосуванням відповідних методичних засобів та встановлених критеріїв, здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;
- здатність до розуміння основ проєктування об'єктів дизайну.

### **3. Програма навчальної дисципліни**

#### **Модуль 1. Графічне дизайн-моделювання.**

**Змістовий модуль 1. Предмет графічного дизайну. Структура курсу.**

**Тема 1. Основні терміни і поняття графічного дизайну.**

**Тема 2.** Графічний дизайн у комп'ютерному моделюванні.

**Тема 3.** Інтерфейс програм векторної та растрової графіки пакету Adobe. Графічні формати.

**Тема 4.** Напрямки графічного дизайну.

**Тема 5.** Поняття дизайну фірмового стилю.

**Тема 6.** Етапи проектування в графічному дизайні.

**Тема 7.** Основи композиції. Колір у композиції.

**Тема 8.** Шрифт у композиції.

**Змістовий модуль 2. Графічні середовища.**

**Тема 1.** Фото і плани існуючого об'єкта (графічні середовища).

**Тема 2.** Інформаційно-графічний дизайн території та споруд (графічні середовища).

**Тема 3.** Інформаційно-графічний дизайн інтер'єрів основних приміщень (перспективи, розгортки або окремі функціональні зони тощо) (графічні середовища).

**Тема 4.** Ознайомлення з конструкторською документацією на виробі інформаційно-графічного обладнання (креслення загального вигляду, розрізи, вузли і деталі, перспектива або аксонометрія, ергономічні схеми і текстова документація).

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин(ПЗСО)						Кількість годин(денна)					
	Усього	у тому числі					Усього	у тому числі				
		Лекц.	Практ. (Семін.)	Лаб.	Інд.	Сам. роб.		Лекц.	Практ. (Семін.)	Лаб.	Інд.	Сам. роб.
1	2	3	4	5	6	7	2	3	4	5	6	7
<b>Модуль 1. Графічне дизайн-моделювання.</b>												
<b>Змістовий модуль 1. Предмет графічного дизайну. Структура курсу.</b>												
<b>Тема 1.</b> Графічний дизайн Основні терміни і поняття.	<b>24</b>	6	-	-	-	18	<b>16</b>	2	-	-	-	14
<b>Тема 2.</b> Графічний дизайн у комп'ютерному моделюванні.	<b>22</b>	6	2	-	-	14	<b>16</b>	2	2	-	-	12
<b>Тема 3.</b> Інтерфейс програм векторної та растрової графіки пакету Adobe. Графічні формати.	<b>22</b>	8	4	-	-	10	<b>14</b>	2	2	-	-	10
<b>Тема 4.</b> Напрямки графічного дизайну.	<b>20</b>	4	4	-	-	12	<b>14</b>	2	2	-	-	10



<b>Тема 5.</b> Поняття дизайну фірмового стиля.	<b>24</b>	4	6	-	-	14	<b>12</b>	2	2	-	-	8
<b>Тема 6.</b> Етапи проектування в графічному дизайні.	<b>20</b>	4	6	-	-	10	<b>10</b>	2	2	-	-	6
<b>Тема 7.</b> Основи композиції. Колір у композиції.	<b>26</b>	4	4	-	-	18	<b>10</b>	2	2	-	-	6
<b>Тема 8.</b> Шрифт у композиції.	<b>22</b>	4	4	-	-	14	<b>8</b>	2	2	-	-	4
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>180</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	-	-	<b>110</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	-	-	<b>70</b>
<b>Змістовий модуль 2. Графічне середовище.</b>												
<b>Тема 1.</b> Фото і плани існуючого об'єкта (графічні середовища).	<b>46</b>	8	14	-	-	24	<b>26</b>	4	4	-	-	18
<b>Тема 2.</b> Інформаційно-графічний дизайн території та споруд (графічні середовища).	<b>44</b>	8	12	-	-	24	<b>26</b>	4	4	-	-	18
<b>Тема 3.</b> Інформаційно-графічний дизайн інтер'єрів основних приміщень (перспективи, розгортки або окремі функціональні зони тощо) (графічні середовища).	<b>44</b>	8	10	-	-	26	<b>20</b>	6	4	-	-	10
<b>Тема 4.</b> Ознайомлення з конструкторською документацією на виробі інформаційно-графічного обладнання (креслення загального вигляду, розрізи, вузли і деталі, перспектива або аксонометрія, ергономічні схеми і текстова документація).	<b>46</b>	6	14	-	-	26	<b>8</b>	-	4	-	-	4
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>180</b>	<b>30</b>	<b>50</b>	-	-	<b>100</b>	<b>80</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	-	-	<b>50</b>
<b>Усього годин за модулем 1</b>	<b>360</b>	<b>70</b>	<b>80</b>	-	-	<b>210</b>	<b>180</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	-	-	<b>120</b>

### 5. Теми семінарських занять

№	Назва теми	Кількість годин	
		ПЗСО	д/ф
-	-	-	
Разом		-	

### 6. Теми практичних занять

№	Назва теми	Кількість годин	
		ПЗСО	д/ф
1	Основні терміни і поняття.	2	-
2	Інтерфейс програм векторної та растрової графіки. Графічні формати.	4	2
3	Поняття «Фірмового стилю»	4	2
4	Співвідношення цілого та його частин. Формотворення	4	-
5	Розгортки геометричних фігур та їх перетворення в об'єм.	8	4
6	Формалізація та стилізація в об'ємному моделюванні.	8	4
7	Ознайомлення з конструкторською документацією виробу	4	4
8	Презентації та обговорення контрольної роботи на тему Графічний виріб об'єкту дизайну. Графічні середовища.	6	4
Разом		40	20

### 7. Теми лабораторних занять

№	Назва теми	Кількість годин	
		ПЗСО	д/ф
Разом		-	-

### 8. Самостійна робота

№	Назва теми	Кількість годин	
		ПЗСО	д/ф
1	Опрацювання теоретичного матеріалу лекційних занять модуля №1 та збір аналітичного матеріалу сучасних інтер'єрів та оздоблювальних матеріалів. Розробка, презентація та захист контрольної роботи №1 на тему «Графічний виріб об'єкту дизайну».	160	80
Разом		160	80

### 9. Індивідуальні завдання

№	Назва	Кількість годин	
		ПЗСО	д/ф
1	<b>Модуль №1. Контрольна робота №1</b> на тему «Графічний виріб об'єкту дизайну».	122	64
Разом		122	64

## 10. Методи навчання

**Лекційний курс** дисципліни складається із 7 тем теоретичного матеріалу. Для їх викладання передбачено 40 годин лекційних занять для денної форми навчання на базі ПЗСО, та 20 годин для денної форми на базі молодшого спеціаліста. За відвідування і конспектування однієї лекції студенту надається 1-2 бали.

**Практичні заняття** дисципліни призначаються для ознайомлення студентів з методикою графічного дизайну на реальних та спроектованих прикладах.

На основі засвоєння матеріалу лекцій та напрацювань практичних занять студенти самостійно та під контролем викладача виконують контрольну роботу в складі комплексного дизайн-проєкту приміщення громадської споруди. За відвідування та активну роботу над своєю контрольною на практичному занятті студенту надається 1-2 бали.

### **Індивідуальні завдання (курсів роботи).**

Виконання контрольної роботи здійснюється з використанням теоретичного матеріалу лекцій та самостійних наробок, де вирішуються загальні питання розробки креслень та схем складових частин інтер'єру приміщення.

**Контрольна робота №1 «Графічний виріб об'єкту дизайну» (за вибором).**

#### **Завдання:**

- аналіз розробки виробу графічного дизайну в різні історичні епохи;
- аналіз аналогів та досягнень в дизайні відомих художників-графіків і дизайнерів.
- аргументація обраного стилю об'єкта дизайну і стильоутворюючих елементів відносно загальної концепції дизайну об'єкта, адресність і ефективність обраних засобів і способів;

Контрольна робота виконується в обсязі 4 аркушів креслень формату аркуша 4хА3.

**Самостійна робота студента** передбачає роботу над учбовою літературою, виконання контрольної роботи, розробку та виконання ескізних і чистових креслень візуалізації об'єкту графічного дизайну за обраною темою та складання пояснювальної записки.

## 11. Методи контролю

**Поточний контроль** з навчальної роботи студента здійснюється:

- контролюванням та перевіркою етапів виконання контрольної роботи;
- систематичним обліком з нарахуванням балів за самостійне виконання студентом запланованих за графіком ескізних розробок та чистових креслень дизайну інтер'єра;
- засобом підсумкового контролю є презентація та захист контрольної роботи.

**Модульні контролю** з навчальної роботи студента проводяться в кінці кожного модульного періоду і включають:

- бали нараховані студенту при поточних контролях, проведених в межах виконання кожного змістового модуля;
- бали, які отримав студент за виконання контрольної роботи.

### Підсумковий контроль

- у підсумковому контролі студенти можуть набрати різну кількість підсумкових балів, з урахуванням яких визначаються рейтингові рівні підготовки студентів з вивченої дисципліни;
- засобами підсумкового контролю є захист контрольних робіт.

## 12. Розподіл балів, які отримують студенти денна форма навчання (ПЗСО)

Поточне оцінювання				Підсумковий іспит	Сума балів
Лекції	Практичні заняття	Контрольна робота			
		Графічна частина	Пояснювальна записка		
до 35	до 20	до 20	до 8	до 17	100

### денна форма навчання

Поточне оцінювання				Підсумковий залік	Сума балів
Лекції	Практичні заняття	Контрольна робота			
		Графічна частина	Пояснювальна записка		
до 30	до 15	до 30	до 8	до 17	100

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

### 13. Методичне забезпечення

- опорні конспекти лекцій та завдання для контролю знань;
- навчальні посібники;
- комплекс навчально-методичного забезпечення дисципліни;
- Матеріали дистанційного курсу в системі MOODLE та GoogleClassroom;
- електронні презентації та наочні матеріали.

### 14. Рекомендована література

#### Базова

1. Adobe InDesign CS: офіц. учеб. курс / [пер. с англ. Климович А., Горлач А.]. – М.: изд
2. Блатнер Д. QuarkPress 5. Искусство допечатной подготовки. – DiaSoft, 2002. – 912 с.
3. Божко А.Н. Adobe FrameMaker. Сложная верстка. Серия Для дизайнеров. – ДМК, 2000. – 576 с.
4. Буковецкая О. А. Дизайн текста: Шрифт, эффекты, цвет. М.: ДМК, 2000. 304 с.
5. Віленсон. Справочник художественного и технического редактора. М., 1988

6. Глушаков С.В. Компьютерная верстка: Учебный курс. – Харків: Фолио, 2002. – 485 с.
7. Картер М. А. Сучасний дизайн газет. – К.: Нац. ін-т Преси, 1998. – 18 с.
8. Кириленко А. Самоучитель по компьютерной верстке. – К., 2001. – 600 с.
9. Джеймс Феличи. Типо-графика: шрифт, верстка, дизайн. Петербург, 2004.
10. Донни О'Куин. Допечат-ная подготовка. Руковод-ство дизайнера. СПб, 2001. 592 с.
11. ДСТУ 3018-95. Полігра-фічне виконання. Терміни та визначення. К: Держс-тандарт України, 1995. 21 с.
12. Яцюк О.Г. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. С-Пб., 2002. 464с.

#### **Допоміжна**

1. Пикок Дж. Издательское дело. / Пер. с англ. 2-е издание, исправленное и дополненное – М.: Издательство ЭКОМ, 2002. – 424 с.: илл.
2. Сава В. І. Основи техніки творення книги.: Навч. посібник. – Л.: Каменяр, 2000. – 136 с.: табл., рис.
3. Стоцкая Т. Верстка в PageMaker 7. Самоучитель. – Спб: Питер, 2002. – 304 с.
4. Комолова Н. Компьютерная верстка и дизайн. – Спб: ВHV, 2003. – 500 с.