

Рівненський державний гуманітарний університет  
Кафедра образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва  
імені Степана Шевчука

## РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### **ВК09 Художньо-проектна графіка**

---

спеціальність – 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,  
реставрація

освітня програма - Образотворче та декоративне мистецтво

кваліфікація - бакалавр

факультет - художньо-педагогічний

2024-2025

Робоча програма «ВК09Художньо-прєктна графіка  
для здобувачів І курсу спеціальності 023 Образотворче мистецтво,  
(2024 р.)

Мова навчання - українська  
Розробники: ст. викл Гузь Я.В.

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри образотворчого та  
декоративно-прикладного мистецтва ім. С.Шевчука

Протокол від “29”серпня 2024 року № 7

Завідувач кафедри (доц. Власюк О.П.)

Робочу програму схвалено навчально- методичною комісією факультету  
29.08.2024р. протокол №6

Голова навчально-методичної комісії (ст.в. Рабченюк С.В.)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 6	Галузь знань 02 Культура і мистецтво	Обов'язкова	
Змістових модулів – 2	Спеціальність: 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Рік підготовки	
		2-й	2-й
Загальна кількість годин – 180		Семестр	
		3,4-й	3,4-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних : 3 семестр – 3 4 семестр – 3 самостійної роботи: 3 семестр – 48 год. 4 семестр – 51 год.	Освітній рівень: бакалавр	Лекції	
		20 год.	6 год.
		Лабораторні	
		40 год.	12 год.
		Самостійна робота	
		120 год.	120 год.
		Вид контролю:	
4 семестр залік			

### Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання – 40% до 60%

для заочної форми навчання – 11,9% до 88,1%

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

**Мета:** оволодіння студентами основами графічної майстерності. Формування творчого відношення студента до проектної діяльності, спроможність переконливо довести особисту концепцію, вміння знайти і відобразити композиційно-пластичні та колористичні переваги виробів, які проектуються.

### **Завдання:**

- вивчення основних прийомів та засобів виразності проектної графіки;
- набуття професійних навичок графічного моделювання та технологічного виконання проектів;
- залучення студентів до художньої культури через ознайомлення з кращими зразками світового мистецтва в області дизайну;
- вивчення основних вимог до побудови композиції в розробці, для кращого сприймання оточуючими;
- розвиток аналітичного мислення, здатність до обґрунтування, узагальнення.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

### **знати:**

- основи роботи з графічними редакторами;
- історію дизайну;
- особливості шрифтової мови;
- основні закономірності побудови шрифтових композицій;
- специфіку поліграфічної продукції з урахуванням технічних характеристик;
- теоретичні основи і принципи побудови творчого процесу по створенню творів як графічного мистецтва, так і комерційних продуктів;
- головні принципи створення рекламного продукту;
- прийоми маркетингу в рекламі.

### **вміти:**

- реалізувати в практичній діяльності професійні знання та навички, необхідні для подальшого професійного росту;
- всебічно аналізувати кінцеві результати своєї діяльності;
- орієнтуватися в діджитал маркетингу для подальшого рекламування та позиціонування себе, як професіонала;
- користуватися дизайн-платформами та мати профілі з відповідно до вимог оформленим портфоліо;
- створювати логотип, фірмовий стиль та принцип створення його елементів;
- орієнтуватися в спеціальній літературі за профілем своєї діяльності;
- здійснювати процес дизайн-проектування за допомогою ескізної частини.

### 3. Очікувані результати навчання

Компетентності	Результати навчання
<p><b>Інтегральна компетентність (ІК)</b> Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів та характеризується певною невизначеністю умов.</p> <p><b>Загальні компетентності:</b>  <b>ЗК04</b> Здатність спілкуватися іноземною мовою.  <b>ЗК05</b> Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.  <b>ЗК06</b> Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.  <b>ЗК07</b> Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.  <b>ЗК09</b> Здатність генерувати нові ідеї (креативність).  <b>ЗК13</b> Здатність працювати в міжнародному контексті.</p> <p><b>Спеціальні (фахові) компетентності:</b>  <b>СК01</b> Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.  <b>СК06</b> Здатність інтерпретувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі.  <b>СК07</b> Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.  <b>СК10</b> Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді;  <b>СК11</b> Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційнокомунікаційних технологій.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Здатність обирати та застосовувати колірні моделі для оброблення зображень на етапі додрукарської підготовки для різних видів видань.</li> <li>• Здатність здійснювати тонову та колірну корекцію зображень за допомогою рівнів, кривих та коректуючих шарів.</li> <li>• Уміння застосовувати графічний редактор для перетворення графічних зображень різного типу.</li> <li>• Здатність до застосовування основ художньої композиції при розробці мультимедійних та друкованих видань</li> <li>• Здатність використовувати шари для оброблення окремих фрагментів зображення і створення рекламних плакатів, буклетів тощо</li> <li>• Здатність вибирати оптимальні засоби і застосовувати для виділення об'єктів на зображенні. Проводити геометричні операції з виділеними областями.</li> <li>• Здатність аналізувати зображення на наявність сюжетних недоліків і технічного браку.</li> <li>• Здатність застосовувати графічні редактори для поліпшення якості зображень та підготовки зображень для публікації в Web.</li> <li>• Уміння проводити операції із посилення або ослаблення різкості, насиченості, локальної тонової і колірної корекції.</li> <li>• Уміння сформулювати необхідний розмір зображення з мінімальними втратами якості згідно з характеристиками пристроїв виводу.</li> <li>• Уміння проводити оптимізацію зображень різних форматів для підвищення швидкості завантаження Web-сторінок.</li> <li>• Здатність створювати та редагувати кадри GIF-анімації в покадровому режимі і за шарами.</li> </ul>

#### **4. Програма навчальної дисципліни**

##### **Змістовий модуль 1. Проектна графіка.**

##### **Тема 1. Ілюстрація як створення зображень (imagemaking)**

1. Матеріали та інструменти. Пошук через експеримент та первинне візуальне дослідження.
2. Візуальна мова ілюстратора.
3. Текст як частина зображення (леттеринг).

##### **Тема 2. Ілюстрація як візуальна комунікація (visual communication).**

1. Концептуальна ілюстрація. Візуалізація «тексту».
2. Журнальна ілюстрація (editorial).
3. Книжкова ілюстрація.
4. Плакат на основі ілюстрації.

##### **Тема 3. Ілюстрація як творчий сервіс (creative service)**

1. Робочий процес ілюстратора.
2. Спілкування з клієнтами та колегами. Робота з командою.
3. Менеджмент. Портфоліо. Промо.
4. Документообіг (авторське право, контракти, податки).

##### **Тема 4. Ілюстрація як продукт**

1. Бренд та продукт. Основи маркетингу.
2. Від ідеї до виробництва.
3. Презентація продукту. Промо.
4. Бізнес-план, фінансова складова.

##### **Тема 5. Дитяча ілюстрація**

1. Специфіка роботи з дитячою аудиторією. Освітня/ознайомча функція.
2. Типові дитячі книжки (буквар, головоломки тощо).
3. Інтерактивні елементи (конструктор, розмальовка).

##### **Змістовий модуль 2. Айдентика и брендинг**

##### **Тема 6. Ілюстрація як сучасне мистецтво**

1. Ілюстрація як висловлювання.
2. Self-initiated projects.
3. Виставка.

##### **Тема 7. Ілюстрація поза ілюстрацією**

1. Співпраця на перетині дисциплін.
2. Анімація. Декор.

##### **Тема 8. Фірмовий стиль.**

1. Робота над фінальним проектом.
2. Публічна презентація результатів.

### 5. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лаб.	інд.	с. р.		л	п	лаб.	інд.	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Модуль 1</b>												
<b>Змістовий модуль 1. Проектна графіка в поліграфії.</b>												
Тема 1. Ілюстрація як створення зображень (imagemaking)		4		2		8		2		2		10
Тема 2. Ілюстрація як візуальна комунікація (visual communication).		2		2		8						10
Тема 3. Ілюстрація як творчий сервіс (creative service)		2		2		8						10
Тема 4. Ілюстрація як продукт		2		4		8		2		2		14
Тема 5. Дитяча ілюстрація		2		4		8						15
Разом за змістовим модулем 1		12		14		40		4		4		59
<b>Змістовий модуль 2. Айдентика и брендинг</b>												
Тема 6. Ілюстрація як сучасне мистецтво		2		2		8						12
Тема 7. Ілюстрація поза ілюстрацією		2		2		8						12
Тема 8. Фірмовий стиль.		8		12		25		4		4		36
Разом за змістовим модулем 2		12		16		41		4		4		60
<b>Усього годин</b>		<b>24</b>		<b>30</b>		<b>81</b>		<b>8</b>		<b>8</b>		<b>119</b>

**6. Теми лабораторних занять**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>Змістовий модуль 1. Проектна графіка в поліграфії.</b>		
1	Сюжет. Наратив, робота з ідеями / метафорами / мисленням.	2
2	Герой в ілюстрації Розробка персонажа, конструкція, рух і емоції.	2
3	Текст в ілюстрації Леттерінг, набір шрифтів і їх взаємодія з картинкою.	4
4	Візитка. Єврофлаєр. Буклет.	2
5	Ескізи соціальних плакатів.	2
<b>Змістовий модуль 2. Айдентика и брендинг</b>		
6	Логотип	2
7	Зовнішня реклама. Оформлення соц. сторінок з урахуванням технічних характеристик. Оформлення івенту.	2
8	Брендинг. Айдентика	4
9	Брендбук	4



## **7. Засоби діагностики результатів навчання**

Система оцінювання сформованих компетентностей у студентів враховує види занять, які згідно з програмою навчальної дисципліни передбачають лекційні, та лабораторні, а також виконання самостійної роботи. Оцінювання сформованих компетентностей у студентів здійснюється за накопичувальною 100-бальною системою:

поточний контроль - здійснюється протягом семестру під час проведення лабораторних і самостійних занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 80 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту скласти залік, – 35 балів);

модульний контроль - проводиться з урахуванням поточного контролю за відповідний змістовий модуль у вигляді перегляду творчих робіт (портфоліо-контроль);

підсумковий контроль – залік здійснюється у формі захисту презентації Брендбуку.

**90-100 (зараховано)** – студент володіє системними знаннями в повному обсязі та бездоганно виконує графічні роботи в межах навчальної програми. Самостійно в повному обсязі рішає навчально-практичне або контрольне завдання у повній відповідності до вимог технічної та конструкторсько-технологічної документації. Вміє самостійно рішити задачу, обирати оптимальний варіант рішення завдання. Результат виконаної роботи повністю відповідає діючим якісним і кількісним показникам, або може бути кращий від них. Досконало володіє роботою на ПК.

**74-89 (зараховано)** - студент володіє професійними знаннями в повному обсязі та бездоганно виконує графічні роботи в межах навчальної програми.. Самостійно в повному обсязі виконує навчально-практичне або контрольне завдання відповідно до вимог технічної та технологічної документації, яка передбачена навчальною програмою. Вміє самостійно рішити поставлену задачу та обирати оптимальний варіант рішення завдання. У процесі роботи припускається незначних неточностей, які самостійно виявляє і виправляє. Результат виконаної роботи повністю відповідає діючим якісним та кількісним показникам. Досконало володіє роботою на ПК.

**63-73 (зараховано)** - студент з розумінням відтворює основні професійні знання та правильно виконує графічні роботи в межах навчальної програми. Планує виробничі дії та виконує навчально-практичне або контрольне завдання. Достатньо усвідомлено застосовує основні методи проектування, при рішенні конкретних задач. Застосовує основні прийоми самоконтролю виробничих дій та методи контролю за якістю роботи. Потребує консультації викладача. При рішенні задач допускає несуттєві помилки і неточності, які частково може

виправити. Результат роботи в цілому відповідає якісним показникам. Не досконало володіє роботою на ПК.

**33-59 (не зараховано)** - студент без достатнього розуміння відтворює основні професійні знання та з помилками виконує графічні роботи в межах навчальної програми. З частковою допомогою викладача планує виробничі дії та виконує навчально-практичне, або контрольне завдання. При виконанні роботи припускається значних помилок, які самостійно виправити не може. Результат виконаної роботи не відповідає якісним показникам. Не володіє роботою на ПК.

## 8. Критерії оцінювання результатів навчання.

### Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену	для заліку
90-100	відмінно	зараховано
82-89	добре	
74-81		
64-73	задовільно	
60-63		
33-59	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## 9. Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне тестування та самостійна робота								Залік	Сума
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2					
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	20	100
5	5	10	10	10	10	10	20		

T1, T2 ... T12 – теми змістових модулів.

## 10. Рекомендована література

### Основна

1. Бабенко Л. В. Комп'ютерна графіка. Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних навчальних закладів / Л. В. Бабенко, Т. В. Фурсикова. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2010. – 250 с.
2. Валуєнко Б. В. Специфіка оформлення книжкових оправ / Б. В. Валуєнко. - Київ: Час, 1990.
3. Веселовська Г.В. Комп'ютерна графіка/ Г.В. Веселовська, В.Є. Ходаков, В. М. Веселовський / за ред. В.Є. Ходакова.– Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004.–584 с.
4. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник / В.Я. Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003.–320 с.
5. Анатолій Дев'янін. Каталог виставки: графіка воєнних років, книжкова графіка, станкова графіка / Спілка художників Української РСР, Київська орг. Спілки художників Української РСР ; [ред.: Г. М. Клюкін]. - Київ : Реклама, 1975. - 24 с.
6. Запаско Я. П. Орнаментальне оформлення української рукописної книги / Я. П. Запаско - Київ : Видав. Акад. наук Української РСР, 1960
7. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: підручник / Михайло Куленко. – К. : Кондор, 2006. – 492 с.
8. Сава В.І. Художньо-технічне оформлення книги : навч. посіб. для студ поліграф. спец. вищ. навч. закл. / В. І. Сава - Львів : Оріяна-Нова, 2003. – 168с.
9. Хмельовський О. М. Графічний дизайн : навч. посібник / О. М. Хмельовський. – Луцьк : Терен, 2008. – 160 с.

### Допоміжна

10. Ганоцька О.В. Дизайнерское образование в Украине в условиях современных реформ / О.В. Ганоцька // Графічний дизайн: історія, сучасність та перспективи розвитку. Всеукраїнська науково-практична конференція, Харків, 17 жовтня 2012 року. – Харків : ХДАДМ, 2012. – 80 с.
11. Даниленко В.Я. Основи дизайну: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / В.Я. Даниленко – К.: ІЗМН, 1996. - 92 с.

## 16. Інформаційні (інтернет) ресурси

1. <http://pvs.uad.lviv.ua/>
2. <https://uxplanet.org/>
3. <https://typejournal.ru/articles/type-genotype>
4. <http://telegraf.design/perevirka-dizajnu-na-dostupnist/>
5. <http://telegraf.design/news/kompaniya-ericsson-obnovila-ajdentiku/>
6. <https://www.logodesignlove.com/paul-rand-logo-presentations>
7. <https://bangbangeducation.ru/course/100-years-of-design>

8. <https://prodesign.in.ua/2018/02/mystetstvo-povidomlen-pro-pomylku/>
9. <https://designtalk.club/reklama-dlya-shryftu-bbc-stvoryla-animatsijnu-reklamu-dlya-svogo-shryftu-reith/>
10. <https://webpromoexperts.com.ua/blog/nedetskie-slozhnosti-ili-kak-napisat-ubeditelnyj-tekst-o-sebe/>
11. <https://designpub.ru/%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D1%8B-%D0%B1%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4-%D0%B4%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D0%B0-11c4cd905296>
12. <http://tilda.education/courses/web-design/designthinking/>
13. <https://getflourish.github.io/anatomy-of-typefaces/>
14. <http://telegraf.design/nazad-do-vitokiv-osnovopolozhniki-ukrayinskogo-dizajnu/>
15. <https://designtalk.club/5-pravyi-shho-radykalno-pokrashhat-ux/>
16. <http://say-hi.me/novosti/teper-v-crello-mozhno-sozdavat-animirovannyj-dizajn.html>
17. <http://www.typeconnection.com/step1.php>
18. <http://telegra.ph/Vvedenie-v-tipografiku--absolyutnyj-spisok-12-04-2>
19. <https://habrahabr.ru/post/260219/>
20. <http://www.nbu.gov.ua>
21. <https://search.rsl.ru/>
22. <https://photoshop-master.ru/>
23. <http://photoshopworld.ru/>
24. <http://cg.unicyb.kiev.ua/>
25. [http://ermak.cs.nstu.ru/kg\\_rivs](http://ermak.cs.nstu.ru/kg_rivs)
26. <http://www.kgraph.narod.ru/lectures/lectures.htm>
27. <https://sites.google.com/site/kaleydoskopli231/>
28. <https://studfiles.net/all-vuz/>
29. <http://www.codenet.ru/progr/cg/>
30. <http://algotlist.manual.ru/graphics/>
31. <http://www.opengl.org.ru/articles/index.html>
32. <https://www.intuit.ru/studies/courses/993/163/info>
33. <http://photoshop-orange.org/uroki-fotoshopa/>