

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ЗАКАРПАТСЬКА АКАДЕМІЯ МИСТЕЦТВ
Факультет дизайну та декоративно-прикладного мистецтва
Кафедра дизайну



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ПРОФМАЙСТЕРНІСТЬ**

галузь знань 02 Культура і мистецтво

(шифр і назва галузі знань)

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

факультет Дизайну та декоративно-прикладного мистецтва

Робоча програма дисципліни «Профмайстерність» для студентів II (за скороченою формою навчання) курсу за спеціальністю 022 Дизайн, ОПП «Графічний дизайн», рівень вищої освіти «бакалавр»

Розробник: Сопко О.І., доцент кафедри дизайну ЗАМ

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну ЗАМ.

Протокол від “___” _____ 2020 року № ___

Завідувач кафедри Небесник Іван Іванович



(підпис)

Небесник Іван Іванович

(прізвище та ініціали)

_____, 20__ рік
_____, 20__ рік

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів - 5	Галузь знань: 02 Культура та мистецтво	Нормативна (за вибором)	
Модулів – 2	Спеціальність: 022 «Дизайн» ОПП «Графічний дизайн»	Рік підготовки:	
Змістових модулів -2		2-й ск. ф. н	-
Загальна кількість годин – 150 з них: лекції – 10 год практичні – 82 год самостійна робота – 58 год		Семестр	
		3-4	-
	Рівень вищої освіти: бакалавр	Лекції	
		10	-
		Практичні	
		82	-
		Самостійна робота	
		58 год	-
		Вид контролю: міжсесійний контроль, екзаменаційний перегляд	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: підготувати студента до самостійної роботи в якості графічного дизайнера. Дати знання про базові засоби графічного дизайну. Навчити практично втілювати у життя курсові проекти засобами різноманітних графічних технік та комп'ютерних програм. Розвинути у студента здатність трансформувати навколишній світ у візуальні комунікативні образи, в яких органічно поєднуються емоційне та раціональне начала.

Завдання: навчити студента втілювати художньо-пластичний задум курсового завдання відповідними засобами ручних графічних технік та сучасних комп'ютерних технологій.

За результатами вивчення дисципліни студент повинен

знати:

- різновиди технік і манер традиційних та новітніх видів графіки;
- матеріали, інструменти, обладнання, які використовуються в роботі при створенні об'єктів графічного дизайну;
- методику підготовки оригінал-макетів до друкування;
- художні особливості комп'ютерних програм.

вміти:

- підбирати найбільш доцільний вид графічної техніки та різновид шрифту для кожного конкретного завдання;

- правильно обирати параметри для об'єкта проектування;
- поетапно вести роботу від художньо-пластичного задуму до завершеного оригіналу;
- правильно застосовувати графічні редактори в процесі виконання завдання.

Завдання курсу:

- на основі ескізів виконати курсові завдання, в яких проявити себе вмілим графіком-дизайнером.

3. Програма навчальної дисципліни

Програма побудована таким чином, щоб спрямувати діяльність майбутніх графічних дизайнерів на пошук власного графічного стилю, який дозволить їм упевнено почувати себе і при застосуванні традиційних виражальних засобів графіки, і при трансформуванні їх в авторське комп'ютерне стилеутворення, пов'язане із дизайном як з формою залучення мистецтва до формотворення сучасних візуальних комунікацій.

МОДУЛЬ 1

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ I

Дизайн рекламно-видавничої продукції

ТЕМА 1. Рекламно-видавнича продукція

Рекламність як специфіка: масштабно-колірний контраст та просторово-пластичні узагальнення, афектація, загострення виразності. Фотографія та її трансформація у рекламно-видавничій продукції. Просторово-композиційна організація рекламних видань. Шрифтова організація та рекламна типографіка. Використання модульної сітки.

Практичне завдання

Виконати оригінал-макет рекламного видання (каталог, буклет, календар) за вибором студента. Обсяг не менше 12 розгорток з врахуванням усіх функціонально-структурних елементів видання:

- а) підготовка усіх оригіналів, мальованих засобами будь-якої графічної техніки;
- б) сканування, опрацювання матеріалів у комп'ютерних програмах;
- в) комп'ютерна верстка;
- г) виготовлення оригіналів в електронному вигляді;
- д) роздрукування сторінок на кольоровому принтері;
- е) виготовлення оригінал-макету видання масштабом 1:1.

МОДУЛЬ 2

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II

Дизайн видань основних функціональних груп

ТЕМА 2. Дизайн видань

Поділ видань на основні функціональні групи:

- а) агітаційно-популярні видання та особливості їхнього дизайну;
- б) літературно-художні видання та особливості їхнього дизайну;
- в) книжки для дітей та особливості їхнього дизайну;
- г) книжка-іграшка та її особливості.

Практичне завдання.

Визначившись із функціональною групою, виконати оригінал-макет видання обсягом не менше 12 розгорток з врахуванням усіх функціонально-структурних елементів: суперобкладинка, оправа, форзац, титул, спускові та кінцеві сторінки, шмуцтитули, 5-6 розгорток з ілюстраціями:

- а) конструювання макету видання;
 б) виконання оригіналів засобами любої з графічних технік або авторської фотографії;

4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма					заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
л		пр	лаб	с. р.	л		пр	лаб	с. р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Модуль I										
Змістовий модуль 1. Дизайн рекламно-видавничої продукції.										
ТЕМА 1. Рекламно-видавнича продукція. Рекламність як специфіка: масштабно-колірний контраст та просторово-пластичні узагальнення, афектація, загострення виразності. Фотографія та її трансформація у рекламно-видавничій продукції. Просторово-композиційна організація рекламних видань. Шрифтова організація та рекламна типографіка. Використання модульної сітки.		4			4		-	-		-
Тема2. Затвердження теми. Збір аналогового матеріалу, начерки, замальовки			16		6		-	-		-
Тема 3. Верстка та макетування			16		6		-	-		-
Тема 4. Виконання конструкції видання створення оригінал-макету.			14		6		-	-		-
Контрольна робота за підсумками М I			2							

Тема 5. Підготовка презентації курсової роботи			4		6		-	-		-
Разом за модулем І	84	4	52		28		-	-		-
Модуль ІІ										
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Дизайн видань основних функціональних груп										
ТЕМА 2. Дизайн видань. Поділ видань на основні функціональні групи: а) агітаційно-популярні видання та особливості їхнього дизайну; б) літературно-художні видання та особливості їхнього дизайну; в) книжки для дітей та особливості їхнього дизайну; г) книжка-іграшка та її особливості.		6			6					
Тема 2. Затвердження теми. Збір аналогового матеріалу, начерки, замальовки			6		6					
Тема 3. Ескізування та верстка			10		6					
Тема 4. Виконання конструкції книги та макетування.			6		6					
Контрольна робота за підсумками М І			2							
Тема 5. Підготовка презентації курсової роботи			6		6					
Разом за модулем ІІ	66	6	30		30					
Усього годин	150	10	82		58					

5. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
Модуль І		
Змістовий модуль 1. Дизайн рекламно-видавничої продукції.		

1	Збір теоретичного та аналогового матеріалу за обраною темою	16
2	Верстка. Виконання конструкції книги та макетування.	16
3	Виконання текстового матеріалу та ілюстрацій	4
4	Контрольна робота за підсумками М I	2
5	Підготовка презентації курсової роботи	4
Модуль II		
Змістовий модуль II. Дизайн видань основних функціональних груп		
1	Збір теоретичного та аналогового матеріалу до обраної теми	6
2	Виконання ескізної частини	10
3	Виконання верстки та макетування	6
4	Контрольна робота за підсумками	2
5	Підготовка презентації курсової роботи	6
	Разом	82

6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми. Дизайн рекламно-видавничої продукції .	Кількість годин
Змістовий модуль I. Дизайн рекламно-видавничої продукції.		
1	Опрацювання аналогів та теоретичного матеріалу за темою	4
2	Збір матеріалу, класифікація, систематизація за обраною темою	6
3	Ескізування, пошук ідеї, опрацювання вибраного матеріалу	6
4	Виконання текстів та ілюстрацій, верстка та макетування	6
5	Підготовка презентації	6
Змістовий модуль 2. Дизайн видань основних функціональних груп.		
1	Опрацювання аналогів та теоретичного матеріалу за темою	6
2	Збір матеріалу, класифікація, систематизація за обраною темою	6
3	Ескізування, макетування, верстка, пошук ідеї, опрацювання вибраного матеріалу	6
4	Виконання текстової частини та ілюстрацій. Виготовлення оригінал-макету.	6
5	Підготовка презентації	6
	Разом	58

7. Методи навчання

Основними методами навчання при викладанні теоретично-практичної дисципліни „Профмайстерність” є практична робота. Кожен Змістовий модуль передбачає засвоєння та осмислення теоретичного матеріалу і подальше самостійне виконання авторської ідеї з врахуванням індивідуальних досліджень сучасних тенденцій у розвитку графічного дизайну.

Поряд із конкретними вимогами, які висуваються до профмайстерності, здійснюється спроба формування у студента самостійного мислення, пошук нової, виразної художньо-образної мови.

Для кращого засвоєння матеріалу використовуються унаочнення з фахової літератури, засобів інтернет мережі, метод фонду Закарпатської академії мистецтв.

Упродовж семестру студент працює над запропонованою темою, яка подається у вигляді проекту під час перегляду.

8. Методи контролю

Контрольні роботи, проміжкові семестрові та між семестрові заліково-екзаменаційні перегляди, контрольні роботи.

9. 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	A	відмінно	зараховано
82 - 89	B	добре	
74 - 81	C		
64 - 73	D	задовільно	
60 - 63	E		
35 - 59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0 - 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

10. Рекомендована література

1. Овчинников В. В. Історія книги.– Львів.: вид-ви Світ, 200
2. Білецький П. О. Георгій Нарбут. – К.: Мистецтво, 1983
3. Даниленко В. Дизайн. – Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003.
3. Квентин Ньюарк. Что такое графический дизайн? Руководство по дизайну. – М.: Астрель, 2005.
4. Кафедра графічного дизайну ХДАДМ. Презентаційне видання до 50-річчя харківської школи графічного дизайну (1962-2012). – Харків, ХДАДМ, 2012

5. Лесняк Владимир. Графический дизайн. Основы профессии. – К.: Биос Дизайн Букс, 2009
6. Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну. – Харків: ХДАДМ, 2014
7. Стивен Геллер, Сеймур Кваст. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. – К.: ArtHuss, 2019

Інформаційні ресурси

Паперовий сувій і його фетиші. Ці мінливі у часі книжкові форми/ Читомо

<http://archive.chytomo.com/news/tsi-minlyvi-u-chasi-knyzhkovi-formy>

Історія книги від давнини до наших днів.

<https://travel-in-time.org/uk/istoriya-vinahodiv/istoriya-knigi-vid-davnini-do-nashih-dniv/>

Еволюція книги як матеріально-конструктивного об'єкта

https://pidruchniki.com/1037120151398/dokumentoznavstvo/evolyutsiya_knigi_materialno-konstruktivnogo_obyekta

Сувій-малюнок

https://www.google.com/search?sa=X&rlz=1C1NHXL_ruUA841UA841&sxsrf=ACYBGNQ-Molvp_0bkOwv30Cj0G_Q7odUMw:1571415211730&q=%D1%81%D1%83%D0%B2%D1%96%D0%B9+%D0%BC%D0%B0%D0%BB%D1%8E%D0%BD%D0%BE%D0%BA&tbm=isch&source=univ&ved=2ahUKEwitn_XrmablAhW6kcMKHZV1AXMQsAR6BAgHEAE&biw=1920&bih=937

Ті, що малюють між слів. 7 українських ілюстраторів, яких варто знати

<https://life.pravda.com.ua/culture/2016/07/8/214736/>

Найкращі дитячі ілюстратори незалежної України

<https://starylev.com.ua/news/naykrashchi-dytyachi-ilyustratory-nezalezhoi-ukrayiny>

Надя Онищенко лінографюра

<http://talantime.com.ua/uk/linotale-linohraviura-sohodennia/>

Катя Моргентал

<http://prozahid.com/content-61989.html>

катерина шелевицька

<https://molbert.brovdi.art/2017-2/novyny/ilyustraciyi-katerini-shelevickoyi-stayut-afishami-do-koncertiv-vidomih-ukrayinskih-gurtiv>

лоренцо матотті – ілюстрація, комікс

<https://www.google.com.ua/search?q=%D0%BB%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%BE+%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%82%D1%82%D1%96+%D1%85%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA&oq=%D0%BB%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86%D0%BE+%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%82%D1%82%D1%96+%D1%85%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA&aqs=chrome..69i57j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

майдуков сергій - суч укр ілюстр

<https://bzh.life/lyudi/ilyustrator-sergey-maydukov-o-svoih-rabotah>

євгенія гайдамака – укр суч іл

<https://theukrainians.org/haidamaka/>

молоді сучасні ілюстратори

<https://nv.ua/ukr/project/instagram-illustration-40009624.html>

ілюстратори з китайського тайваню

<https://natakoval.wordpress.com/2017/07/22/%D1%96%D0%BB%D1%8E%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8-%D0%B7-%D0%BA%D0%B8%D1%82%D0%B0%D0%B9%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D1%82%D0%B0%D0%B9%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D1%8E-%D0%BD%D0%B0-ill/>

яків гніздовський

<https://artslooker.com/ukrainskiy-grafik-chii-roboti-prikrashaly-presydentski-apartamenty-kennrdi/? utl t=fb>

трієнале графіки, білий світ

<https://www.facebook.com/4newkyiv/videos/475848252914437/UzpfSTeWMDAwMTc5Mzk4NzQ5MToxODc0NzE0NDI1OTMxNjcy/>