

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДВНЗ «ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА»**

**Навчально-науковий інститут мистецтв**

Кафедра дизайну і теорії мистецтва

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Конструювання, оформлення, ілюстрування**

Освітня програма: Графічний дизайн

Спеціальність: 022 Дизайн

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Затверджено на засіданні кафедри  
Протокол № 1 від 02 вересня 2019 р.

м. Івано-Франківськ - 2019

## **ЗМІСТ**

- Загальна інформація
- Анотація до курсу
- Мета та цілі курсу
- Результати навчання (компетентності)
- Організація навчання курсу
- Система оцінювання курсу
- Політика курсу
- Рекомендована література

<b>1. Загальна інформація</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	Конструювання, оформлення, ілюстрування
<b>Викладач (-і)</b>	Дундяк Ірина Миколаївна
<b>Контактний телефон викладача</b>	050 188 31 01
<b>E-mail викладача</b>	idundjak@yahoo.com
<b>Формат дисципліни</b>	Стаціонар, заочна
<b>Обсяг дисципліни</b>	270
<b>Посилання на сайт дистанційного навчання</b>	<b>Дати посилання</b>
<b>Консультації</b>	Консультації до самостійної роботи проводиться на практичних заняттях, з приводу деталей оформлення ескізів (за потреби) онлайн у меседжерах, емейлом у межах робочого часу викладача.
<b>2. Анотація до курсу</b>	
<p>1. семестр. Настільна гра для дітей та дорослих популярна сьогодні попри інтенсивний розвиток електронних інформаційних ресурсів, гаджетів тощо. Процеси «гейміфікації» сьогодні залучаються не лише для дітей, а й активно використовуються й для дорослих у різних цілях. Тому пропонується курс, впродовж 1 семестру, сформує науково-практичний підхід до розв'язання проблеми оформлення настільних ігор. Магістри, за допомогою індивідуально розроблених завдань (власна концепція та контент гри, розроблена на предметі проектування поліграфічної продукції), удосконалюють свої вміння оформляти поліграфічну продукцію (настільні ігри для різних вікових груп) яка має пізнавальну й естетичну цінність згідно вимог. Це стане завершальним етапом над великим проектом «Настільні ігри», що виконується на двох предметах і магістр отримає власноруч створений продукт, який зможе реалізувати на ринку поліграфічної продукції.</p> <p>2. семестр. Останнім часом стало популярним комплексне індивідуальне оформлення різноманітних свят (дні народження, весілля, випускні, корпоративи тощо). Тому у 2 семестрі магістри практикуються розробляти й оформлювати поліграфічні елементи для оформлення різного типу свят. Завдання індивідуальні (яке саме свято і у якій стилістиці відбуватиметься), розподіляються шляхом жеребкування на першому занятті. Перелік поліграфічної продукції для розробки (не менше 8 одиниць) студент визначає самостійно, після аналізу концепції, місця, цільової аудиторії свята.</p> <p>Основний розвиток творчих та практичних здібностей студента в межах курсу здійснюється на знаннях теорії формальної композиції (основних закономірностей, правил і прийомів композиції, принципах художньої організації тощо), правилах графічної подачі різного виду інформації (інфографіки), технік ілюстрації книг, закономірностей психо-фізіологічного зорового сприйняття різного роду графічної продукції, навчання за допомогою гри тощо.</p> <p>З метою успішного виконання проектів студентами основні теми і найбільш важлива інформація викладається на лекціях й проробляється на практичних заняттях з впровадження інтерактивних методів навчання (робота в малих групах, ситуативне моделювання, опрацювання дискусійних питань, стратегій).</p>	
<b>3. Мета та цілі курсу</b>	
Метою й завданням курсу є доцільне художнє оформлення настільних ігор для різного віку, вміння створювати гармонійну та високомистецьку стилістику поліграфічного оформлення свят.	
<b>4. Результати навчання (компетентності)</b>	
<b>Компетенції соціально-особистісні:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• розуміти і бути готовим пояснити клієнту психолого-соціальні особливості проекту;</li> <li>• створювати поліграфічну продукцію для дітей і дорослих з різних соціальних груп і культурних</li> </ul>	

регіонів,

- готовність демонструвати шанобливе ставлення до історичного спадку і культурних традицій (регіональних і світових);
- здатність креативно адаптуватися до соціально-професійних змін, опанувати різноманітні види діяльності у сфері поліграфії;

**Загально-наукові компетенції:**

- вміння узагальнювати та аналізувати інформацію про аналоги;
- розуміти і правильно визначити основні етапи, терміни виконання та складові проекту художньо-технічного оформлення настільної гри, елементів оформлення свята;
- здатність аналітично провести попереднє проектне дослідження контенту та визначити вікові особливості майбутнього споживача гри, продукції для свята тощо;
- здатність враховувати інклюзію в освіті;
- здатність індивідуально продумувати інформаційні та мистецькі стратегії поліграфічної продукції з урахуванням попиту ринку;
- вміння самостійно оформляти та готувати до друку оригінал-макети.

**Інструментальні компетенції:**

- грамотно і доцільно застосовувати у виконанні проектів засоби комп'ютерного програмного забезпечення;
- володіти різними графічними та живописними способами ескізування та ілюстрування та уміння вводити й опрацьовувати в структурі дизайн-процесу текстову, графічну та мультимедійну інформацію.

**Професійні компетенції:**

- правильно обирати художньо-технічні параметри для об'єктів проектування у різних завданнях на основі профільних знань і практичних навичок з фундаментальних дисциплін;
- застосовувати принципи цілісності та образної виразності у виконанні проектів художньо-технічного оформлення настільних ігор, навички графічного оформлення проектної документації на всіх етапах дизайнерського проектування;
- враховувати чинні ДСТУ для поліграфії.

**5. Організація навчання курсу**

**Обсяг курсу**

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	6
семінарські заняття / практичні / лабораторні	54
самостійна робота	160

**Ознаки курсу**

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
1, 2	Графічний дизайн	1	нормативний

**Тематика курсу**

Тема, план	Форма заняття	Література	Завдання, год	Вага оцінки	Термін виконання
<b>1. Види настільних ігор та художньо-технічні особливості їх оформлення.</b> <i>1. Історія та особливості оформлення упаковок та</i>	Лекція	Валентин Л. Продающая упаковка. Москва, 2012. 80 с. Огар Е. І. Дитяча книга : проблема видавничої підготовки : навч. посіб. Львів, 2002. 159 с. Тарасенко А. А. Макоїд С. Р. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей. URL: <a href="http://molodyvcheny.in.ua/files/jou">http://molodyvcheny.in.ua/files/jou</a>	4		

<p>елементів настільних ігор.</p> <p>1.1. Оформлення гравального поля та елементів настільної гри для дітей.</p> <p>1.2. Упаковка настільної гри для дітей.</p> <p>1.3. Оформлення гравального поля та елементів настільної гри для дорослих.</p> <p>1.4. Упаковка настільної гри для дорослих.</p> <p><b>2. Поліграфічна продукція для оформлення свят.</b></p> <p>2. <i>Особливості поліграфічної продукції для свят.</i></p> <p>2.1. Ідейна концепція оформлення свят.</p> <p>2.2. Оформлення набору поліграфічної продукції для свят.</p> <p>2.3. Розробка варіантів фотозони.</p>	Практичні	<p><a href="#">rnal/2018/11/64.pdf</a> (дата звернення : 26.08.2019). Флерина Е. А. Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада. Москва: Просвещение, 1973. 111 с.</p>	6\20	25	30.09.2019	
	Практичні		8\20	25	25.10.2019	
	Практичні		6\20	25	11.11.2019	
	Практичні		8\20	25	02.12.2019	
	Лекція	Балабанова Л.В. Мерчандайзинг: Навчальний посібник / Л.В. Балабанова. Донецьк: Дон-ДУЕТ, 2002. 290 с.	2	6\15		12.03. 2020
	практичні	Буковецкая О. А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. 2-е изд., испр., М.: ДМК, 2000. 304 с. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Москва: АРХИТЕКТУРА, 2004. 121 с.		12\40		23.04.2020
			8\25		21.05.2020	

## 6. Система оцінювання курсу

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Загальна система оцінювання курсу

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
80 – 89	<b>B</b>	добре	
70 – 79	<b>C</b>		
60 – 69	<b>D</b>		
50 – 59	<b>E</b>	задовільно	не зараховано з можливістю повторного складання
26 – 49	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	
0-25	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

	<p>Оцінка за семестр, у зв'язку з практичним направленням курсу, виставляється за практичні завдання, виконані в повному обсязі. За невчасно здані ескізи завдань (відповідно до графіку) знімається по 4 бали з кожного. Оригінал-макети приносяться на огляд.</p> <p>Форма контролю проводиться у вигляді огляду робіт з обговоренням викладачів кафедри (вказуються помилки, наголошується на вдалих рішеннях тощо) за присутності студентів.</p> <p>Основним критерієм оцінювання завдань є доцільність художнього оформлення настільних ігор для різного віку та елементів поліграфічного оформлення свят, вміння створювати гармонійну та високомистецьку стилістику відповідно до поставленого завдання, якість виготовлення оригінал-макетів.</p>
Вимоги до письмової роботи Семінарські заняття	-
Умови допуску до підсумкового контролю	Наявність виконаних практичних та самостійних робіт з курсу

### 7. Політика курсу

Під час навчання студентам організуються умови для створення та оформлення власних об'ємних, багатоаспектних інтелектуально-мистецьких проектів (настільні ігри, елементи оформлення свят тощо). Не допускається використання чужої інтелектуальної власності, відслідковується викладачем візуальний плагіат. Допускаються пропуски з поважних причин, виконання окремих ескізів завдань не за зазначеним планом, зважаючи на особливості творчого процесу.

### 8. Рекомендована література

- Балабанова Л.В. Мерчандайзинг: Навчальний посібник / Л.В. Балабанова. Донецьк: Дон-ДУЕТ, 2002. 290 с.
- Буковецкая О. А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет. 2-е изд., испр., М.: ДМК, 2000. 304 с.
- Валентин Л. Продающая упаковка. Москва, 2012. 80 с.
- Виховні можливості дитячої книги. URL: <http://www.stationline.org.ua/iskystvo/97/16744-vixovni-mozhливosti-dityacho%D1%97-knigi-yak-rezultat-spiвpraci-pismennika-i-dizajnera-grafika.html> (дата звернення : 26.08.2019).
- Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Москва: АРХИТЕКТУРА, 2004. 121 с.
- Даниленко В.Я. Дизайн. Видавництво ХДАДМ, 2003. 247 с.
- Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник: Под общей редакцией Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. М.: Архитектура-С. 2004. 451 с
- Кудин П. А., Ломов Б. Ф., Митькин А. А. Психология восприятия и искусство плаката. М.: Плакат, 1987.
- Кохтев Н. Н. Стилистика рекламы. М., 1991.
- Кудрявцева Л.С. Художники детской книжки: пособие для студентов средних и высших педагогических учебных заведений. Москва: Издательский центр "Академия", 1998. 208 с.
- Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама : Самоучитель. Москва: ДМК Пресс, 2001. 272 с.: илл
- Огар Е. І. Дитяча книга : проблема видавничої підготовки : навч. посіб. Львів, 2002. 159 с.
- Тарасенко А. А. Макоїд С. Р. Методика розробки дизайну розвиваючих настільних ігор для дітей. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2018/11/64.pdf> (дата звернення : 26.08.2019).
- Флерина Е.А. Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада. Москва: Просвещение, 1973. 111 с.