



БАКАЛАВРСЬКІ РОБОТИ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ
"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Івано-Франківськ
2023р.



БАКАЛАВРИ

КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ І ТЕОРІЇ МИСТЕЦТВА
КАТАЛОГ РОБІТ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

БАКАЛАВРИ

КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ І ТЕОРІЇ МИСТЕЦТВА
КАТАЛОГ РОБІТ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН



Івано-Франківськ
2023р.

ЗМІСТ

5 **АНТОШИК ЯНА ЮРІЇВНА**
Розробка персонажу

9 **БАСАРАБА ОЛЬГА ЮРІЇВНА**
Створення анімаційного ролику
культурологічного спрямування

13 **ГОЛЬДМАН ОЛЕКСАНДРА ЛЕОНІДІВНА**
Художньо-технічне оформлення
поетичної збірки

17 **ГРИГОРИШИН МАРИНА ІВАНІВНА**
Дизайн сайту онлайн-магазину

21 **ГУМЕННИЙ РОСТИСЛАВ ЄВГЕНОВИЧ**
Створення авторського персонажа
для комп'ютерної гри

25 **ГУМЕНЮК КАТЕРИНА ТАРАСІВНА**
Фірмовий стиль для брокерської
компанії Workers Compensation

29 **ІЛІЙЧУК АЛІНА ІГОРІВНА**
Розробка фірмового стилю для
кав'ярні в українському стилі

33 **КИДИК ВІКТОРІЯ ІГОРІВНА**
Розробка айдентики для
вітчизняного бренду одягу

37 **КІНДРАТ ІРИНА ВАСИЛІВНА**
Розробка фірмового стилю тату
студії

41 **ЛИТВИН ТЕТЯНА ВОЛОДИМИРІВНА**
Розробка фірмового стилю для мережі з
виготовлення традиційного одягу

45 **ЛУЩАК ЯНА АНДРІЇВНА**
Оформлення елементів настільної
рольової гри.

49 **МИХАЙЛИШИН ЕЛІСОН КОСТЯНТИНІВНА**
Серія плакатів на соціальну тематику

53 **МИХАЙЛЮК АНАСТАСІЯ ОЛЕГІВНА**
Розробка ЗД модолей собак
команди Патрона

57 **МОНАСТІРСЬКА ДАНІЕЛА ОЛЕКСАНДРІВНА**
Розробка дизайн карт таро як
повноцінного комерційного продукту

61 **НОВАК МАРКО ВОЛОДИМИРОВИЧ**
Художньо-технічне оформлення
книги

65 **ПРОЦЬ ХРИСТИНА ЯРОСЛАВІВНА**
Художньо-технічне оформлення
дитячої книги

69 **СИДОРАК ОЛЕКСАНДР БОГДАНОВИЧ**
Дизайн кулінарного веб-сайту
бренду «Хочу з'їсти»

73 **ФЕДОРІВ ОЛЬГА ІВАНІВНА**
Розробка фірмового стилю

77 **ЯЦИШИН ВОЛОДИМИР АНДРІЙОВИЧ**
Адаптація творів іконопису для
людей з вадами зору

АНТОШИК ЯНА ЮРІЇВНА

Розробка персонажу



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Антошик Я. Ю.

КЕРІВНИК

професор кафедри дизайну і
теорії мистецтва Дундяк І.М.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

доцент кафедри дизайну і
теорії мистецтва Чмелик І.В.

МЕТА

Емоційний зв'язок, брендова ідентифікація, підтримка маркетингу, розвага та взаємодія з аудиторією.

ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

є українська міжнародна група
компаній з логістики "Нова пошта".

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

розробка персонажу.

ПРАКТИЧНА ЗНАЧИМІСТЬ

формування іміджу компанії чи
підприємства.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Для реалізації визначених завдань
застосовані методи дослідження:
визначення актуальності
персонажа на
ринку, його цінність в маркетингу
та наскільки він потрібний для
бренду
компанії, підприємства чи
організації.



Дипломна робота на тему:
«Розробка персонажу»

ТАЛІСМАН НОВОЇ ПОШТИ

ПОЗИ



АНОТАЦІЯ

Основна функція талісману не в тому, щоб стати символом, або обличчям бренду, компанії чи продукту. Він виступає, як пізнаваний символ, що асоціюється з певною компанією чи продуктом і надає йому унікальність та ідентифікацію. Основну роль яку виконує персонаж талісман це: 1. Впізнаваність бренду; 2. Емоційна прив'язка; 3. Побудова ідентичності бренду; 4. Привертання уваги; 5. Диференціація від конкурентів. Загалом, персонаж талісман виконує роль позитивного представника бренду, який допомагає побудувати зв'язок із споживачами, створити впізнаваність бренду та підвищити його привабливість на ринку.

ЕМОЦІЇ



Головний персонаж

Джерела натхнення



ДВНЗ «Прикарпатський національний
університет імені Василя Стефаника»
Навчально-науковий інститут мистецтва

Виконала студентка групи Д-45: Антошик Яна Юріївна
Керівник дипломної роботи: Дундяк Ірина Миколаївна
2023 рік

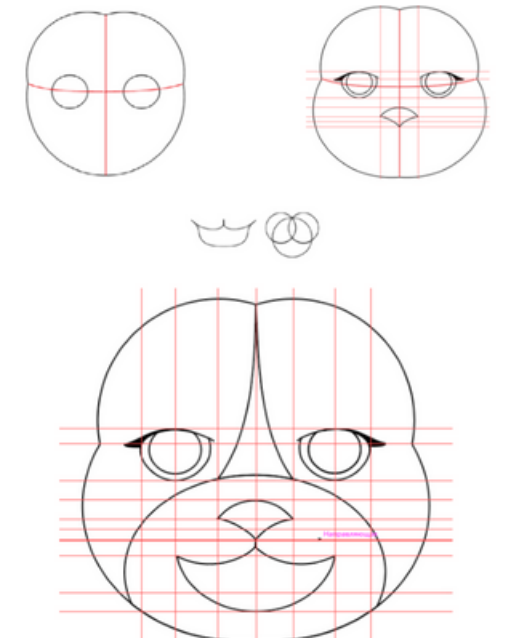
АКТУАЛЬНІСТЬ

Персонаж талісман може відігравати важливу роль у маркетингу компанії чи організації. На теперішній час, такий персонаж є символом і підтримкою компанії, або організації, що надає їй впізнаваності та асоціативності, і приносить великі прибутки, за умови, що персонаж був вдало розробленим та інтегрованим в компанію, підприємство чи організацію.

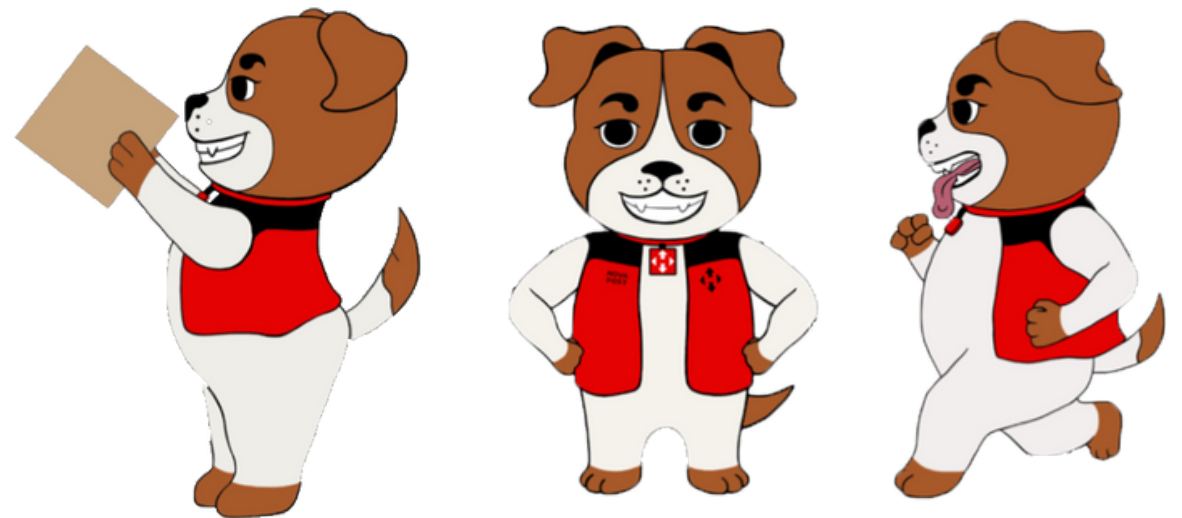
ПОШУК ІДЕЇ



ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ. СХЕМА



КІНЦЕВИЙ РЕЗУЛЬТАТ. ПОЗИ



БАСАРАБА ОЛЬГА ЮРІЇВНА

Створення анімаційного ролику культурологічного спрямування



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Басараба О.Ю.

КЕРІВНИК

Чучук С.М.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Кузенко П.Я.

МЕТА

Створення анімаційного ролику культурологічного спрямування за мотивами творчості Григорія Сковороди.



ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Процес проектування анімаційного ролика культурологічного спрямування: робота з адаптацією змісту літературного твору під особливості анімаційного способу вираження, поетапна характеристика, формування концептуального плану роботи.

НОВИЗНА РОЗРОБКИ

Уперше за допомогою 2D графіки візуалізується сюжет фавбу Григорія Сковороди.



МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Під час виконання дипломної роботи застосовано такі методи:

- аналіз та систематизація;
- узагальнення;
- емпіричні дослідження: спостереження та порівняння;
- експериментальний метод.

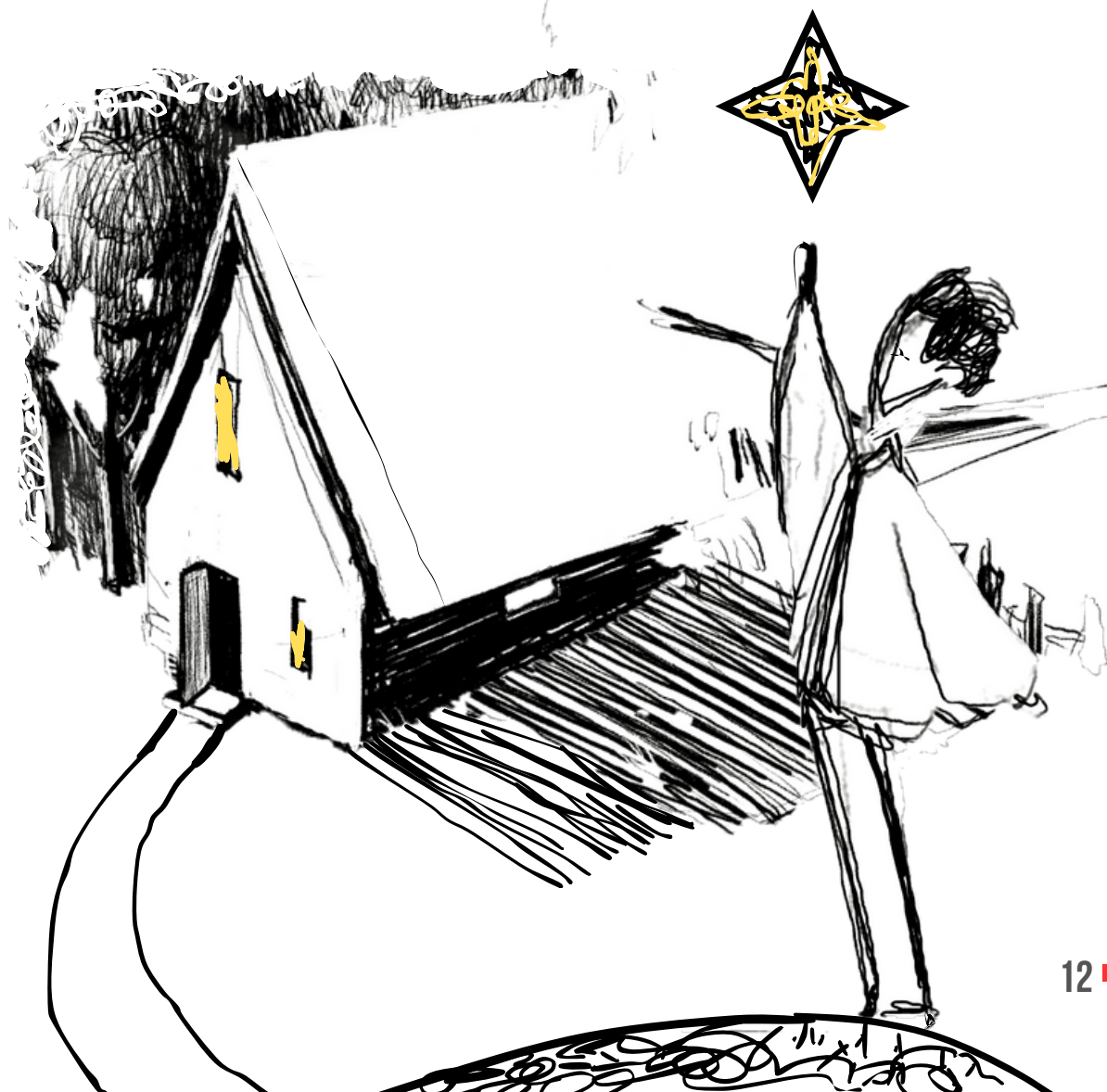
ЗАВДАННЯ ПРОЕКТУ

1. Охарактеризувати тенденції та аналоги;
2. Аналіз творчості Григорія Сковороди
3. Пошук та створення змісту образів;
4. Знаково-символічне наповнення картини;
5. Технічне вирішення проекту.



АКТУАЛЬНІСТЬ

Важливим завданням сьогодення для кожного громадянина України є збереження, продовження та популяризація нашої культури, як супротив спробом безжального та послідовного нищення української ідентичності. Григорій Сковорода – одна з найяскравіших постатей в історії України і цьогогоріч, як ніколи актуально звернути увагу на його творчу спадщину, адже 2023 року відзначається 300-річчя з дня народження мислителя.



ГОЛЬДМАН ОЛЕКСАНДРА ЛЕОНІДІВНА

Художньо-технічне оформлення поетичної збірки



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022.01
«Графічний дизайн»
Гольдман О.Л.

КЕРІВНИК

Дундяк І. М.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Чмелик І.В.

МЕТА

проведення теоретичного дослідження процесу дизайну друкованого видання та розробка оригінал-макету поетичної збірки.

ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

художньо-технічне оформлення збірки поезій як друкованої продукції.

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

– процес проєктування макету поетичної збірки та створення ілюстрацій до неї.



АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальність художнього оформлення, зокрема створення ілюстрацій до поетичних збірок, пояснюється тим що – це допомагає візуалізувати поезію та передавати поетичні настрої, які доповнюють текстову частину. А також ілюстрації до поетичних книг можуть залучити нових читачів і підвищити інтерес до поезії.



ОРІЄНТАЦІЯ НА МОЛОДУ АУДИТОРІЮ

Для проєкту була розроблена індивідуальна стилізація, яка частково схожа на «анімешну» картинку чи комікси, з урахуванням вподобань молоді аудиторії. Такі ілюстрації пропонують спокійну та естетичну візуальну форму, що дозволяє зосередитися на тексті та його емоційному змісті. Це допомагає молоді відчутися магію слова, зануритися в світ поезії та сприйняти красу літератури.

ВИБІР ТЕМИ

Вірші Ліни Костенко мають особливу поетичну якість, що робить їх чудовим матеріалом для ілюстрацій. Поетеса майстерно використовує образи, метафори та символи, що дозволяє створити власні візуальні інтерпретації цих образів. Її поетичний стиль надає велику свободу творчості, щоб відтворити ілюстрації, які не лише передають зміст тексту, а й доповняють його власними візуальними деталями.



КОМПОЗИЦІЯ ТА КОЛІР

Одним із завдань проєкту є правильне використання кольорів й плям, щоб це все складалося в гармонійну картину. Тому початковим етапом роботи було створення ескізів й компонування основних об'єктів. Окрім правильного розміщення основних й додаткових елементів, дотримання пропорцій та перспективи, потрібно враховувати колірне рішення. Обираючи чорно-білі кольори для ілюстрацій в поезіях про кохання, було використано додатковий елемент - різні кольори на кожній сторінці. Цей вибір має на меті відтворити багатогранність та різноманітність емоцій, які супроводжують кохання.

ГРИГОРИШИН МАРИНА ІВАНІВНА

Дизайн сайту онлайн-магазину



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн. Графічний дизайн»
Григоришин М.І.

КЕРІВНИК

Дундяк І. М.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Чучук С.М.

МЕТА

даної роботи є ознайомлення з веб-дизайном та розробка дизайну сайту для онлайн-магазину «Класний принт».

ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

онлайн-магазин «Класний принт»

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

розробка веб-дизайну.

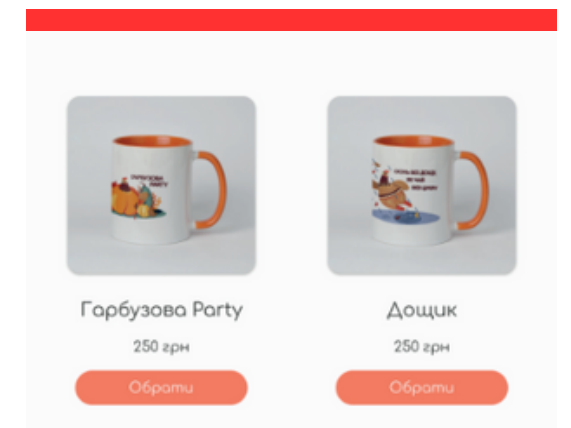


АКТУАЛЬНІСТЬ

Тема є актуальною, адже в останній час сфера ІТ активно розвивається та тема веб-дизайн набуває все більшої популярності. Також концепція друкованих виробів добре впливає на популяризацію українського продукту.

ПРАКТИЧНЕ ВТІЛЕННЯ ПРОЕКТУ

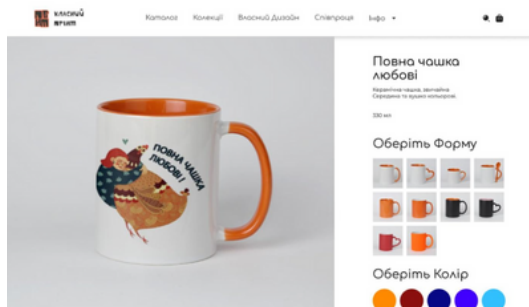
полягає в представленні магазину широкому колу людей та ознайомленні з іміджем компанії.





РОЛЬ ДИЗАЙНУ В РОЗРОБЦІ ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИНІВ.

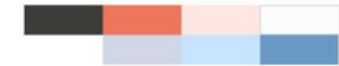
Сучасний дизайн онлайн-магазину – це не тільки красива оболонка для функціонального ядра. На сьогоднішній день дизайн відіграє одну з ключових ролей у просуванні сайту. За статистикою, користувачеві досить 3 секунди, щоб прийняти рішення: залишитися на даному веб-ресурсі або закрити сторінку і розпочати пошук іншого сайту. Саме тому темі створення дизайну надається стільки уваги.



Логотип	Шрифти кольори	Фірмові кольори
---------	-------------------	--------------------



Принтфонт
Comfortaa

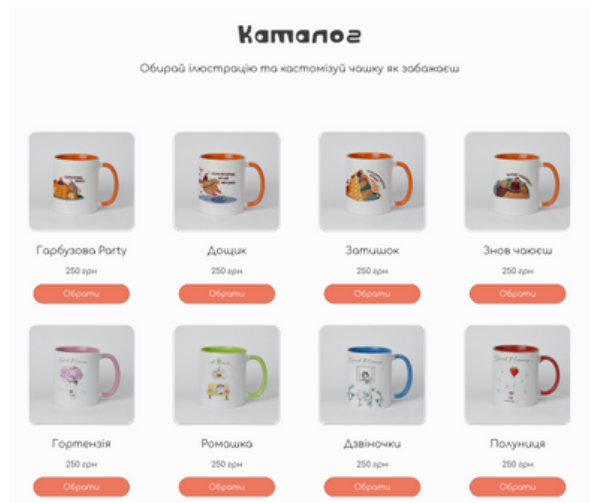


КОНЦЕПЦІЯ ФОРМОТВОРЕННЯ

Магазин друкованої продукції «Класний принт» - це існуюча компанія, з якою було виконано співпрацю для створення дизайну сайту. Основна ідея проєкту – це унікальність продукції та її якість.

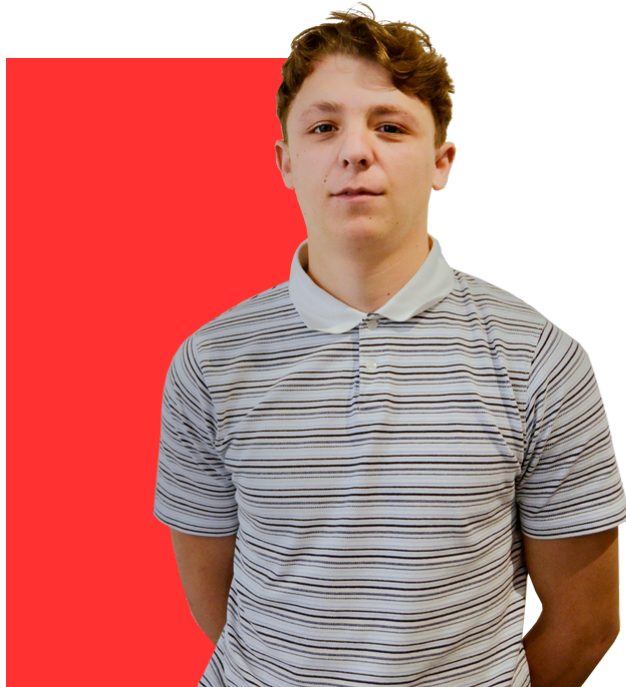
Логотип є фірмовим знаком, що містить слово Принт, який символізує візерунок, різна будова букв утворює унікальний принт та сучасність.

Шрифтове рішення має цікаву, унікальну структуру з елементами логотипу. Шрифт без засічок, з м'якими лініями із закругленими закінченнями. Це рішення було прийнято з метою викликати у споживачів довіру. Так само м'які закінчення дублюються у знаку.



ГУМЕННИЙ РОСТИСЛАВ ЄВГЕНОВИЧ

Створення авторського персонажа для комп'ютерної гри



ВИКОНАВ:

студент IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки
(спеціальності)
(022.01) «Графічний дизайн»
Гуменний Р. Є

КЕРІВНИК

Дундяк І. М.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Максимлюк І. В.

МЕТА

розробка та вдосконалення методів
створення авторських персонажів для комп'ютерних ігор з використанням
програм ZBrush, Marvelous Designer, Autodesk Maya та KeyShot.

Дипломна робота на тему:

СТВОРЕННЯ АВТОРСЬКИХ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

АКТУАЛЬНІСТЬ

Унікальність персонажів впливає на ігровий процес гравців та їх залучення до гри. Останні роки характеризуються значним ростом індустрії відеоігор, що ставить високі вимоги до дизайну персонажів. Тому актуальним завданням є розробка нових методів та підходів до створення авторських персонажів, які б відповідали вимогам сучасності в ігровій розробці.

НОВИЗНА ПРОЕКТУ

використання інтегрованого підходу до створення авторських персонажів з використанням програм ZBrush, Marvelous Designer, Autodesk Maya та KeyShot. Комбінація цих програм дозволяє створювати якісні 3D-моделі персонажів, надавати їм реалістичний вигляд, додавати деталі та експортувати їх для використання у грі.



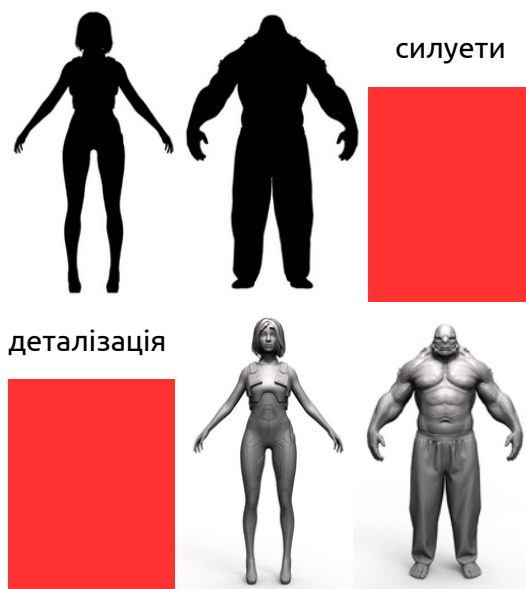


МОДЕЛЮВАННЯ ПЕРСОНАЖІВ

Моделювання персонажів є важливим етапом у створенні тривимірних авторських персонажів для комп'ютерних ігор. Цей процес включає створення деталізованої та реалістичної тривимірної моделі персонажа, яка буде використовуватися для подальших етапів, таких як нанесення текстур, та анімації. Моделювання персонажів починається з концептуалізації персонажа, що включає вивчення концептуального малюнка або ідеї персонажа. Цей малюнок визначає зовнішність, стиль та особливості персонажа.

ТВОРЧИСТЬ ТА ТЕХНІЧНІ НАВИЧКИ

створення авторських персонажів для комп'ютерних ігор вимагає комбінації творчого підходу та технічних навичок. Цей процес є складним та вимагає глибоких знань у галузі 3D моделювання, нанесення текстур та візуалізації. Використання програмного забезпечення та правильних технік дозволяє створювати деталізовані та реалістичні персонажі, які впливають на якість та привабливість комп'ютерних ігор. Такі персонажі допомагають підвищити іммерсивність гри та залучити гравців до ігрового світу.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖІВ ТА ЇХ РОЛЬ У ГРІ



ВЕЛЕС

Велес володіє вражаючими фізичними здібностями та силовим потенціалом, завдяки чому він відіграє роль сильного та впливового воїна в грі. Його мускулатура та фізична сила дозволяють йому легко перебороти ворогів та виконувати складні завдання. Він також має розвинену швидкість та рефлекс, що робить його ефективним у ближньому бою. Роль персонажа полягає в битвах з супротивниками та виконанні важливих завдань у грі. Він сильний і витривалий, це дозволяє йому встояти у складних ситуаціях та долати перешкоди. Цей персонаж грає важливу роль у розвитку сюжету гри та сприяє створенню захоплюючої ігрової динаміки

ЛЕЛЯ

Леля є ключовим персонажем у грі з великим потенціалом та різними характеристиками. Вона володіє вражаючими бойовими навиками, що дозволяє їй впевнено виконувати завдання та виживати у ворожих умовах. Завдяки своїй швидкості та гнучкості, Леля здатна ефективно переміщатися та уникати ворожих атак. Також вона оснащена техкомбінезоном, який надає їй додатковий захист та покращує її фізичні можливості. Її роль у грі полягає в боротьбі з ворогами, при виконанні складних місій та розкритті таємниць ігрового світу. Вона веде гравця через захоплюючі пригоди та битви, допомагаючи йому досягти перемоги та розкрити сюжет гри.



ГУМЕНЮК КАТЕРИНА ТАРАСІВНА

Фірмовий стиль для брокерської компанії Workers Compensation



ВИКОНАЛА

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки
(спеціальності)
(022.01) Графічний дизайн
Гуменюк К.Т

КЕРІВНИК

доцент Семчук Л. Я.

РЕЦЕНЗЕНТ

професор Губаль Б.І.

МЕТА

Ознайомлення та розробка фірмового стилю для компанії, що надає послуги зі страхування.

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Формування фірмового стилю для компанії Workers Compensation



ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

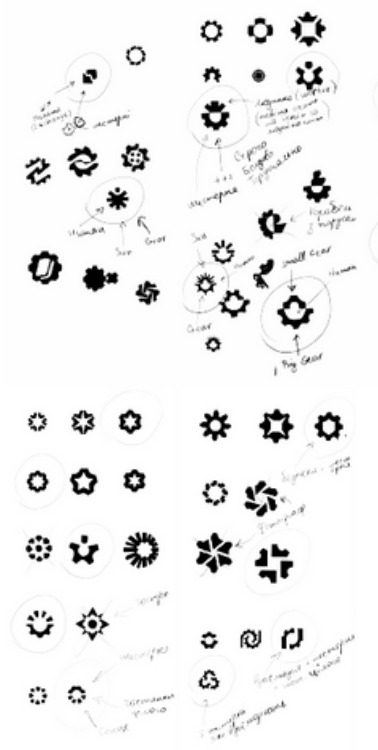
Компанія Workers compensation. Це агентство зі страхування трудящих. Вони є брокерською компанією, орієнтованою на індустрію "синіх" і "сірих" комірців. Їхні клієнти звертаються до них, щоб отримати послуги зі страхування працівників, розрахунку заробітної плати та управління персоналом, як окремо, так і в комплексі.





ГОТОВИЙ ЛОГОТИП

Логотип відображає механізм, що складається з 6 частин. Акцентовані зелені частини позначають 3 суб'єкти страхових відносин - працівника, страховика та брокера. Завдяки градієнтним частинам ми показуємо зв'язок між ними

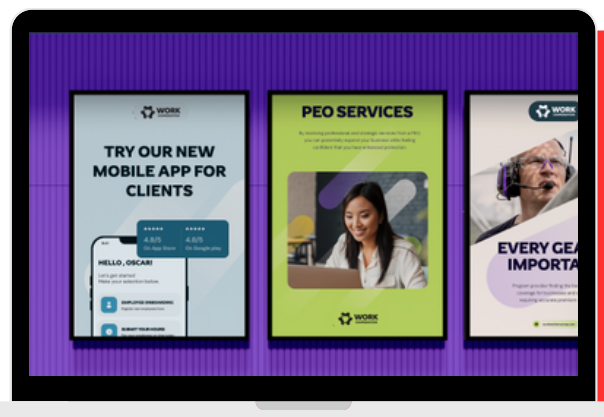
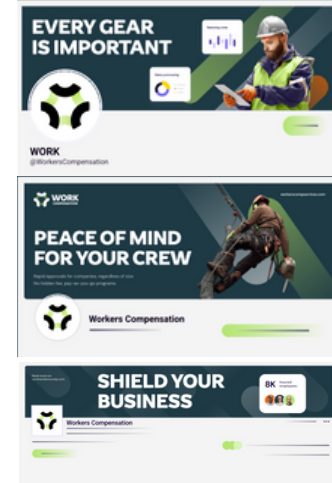


БІГБОРДИ

Бігборди розміщуються на видних місцях, які багато людей бачать щодня. Вони можуть привернути увагу великого числа потенційних клієнтів, які проходять поруч з ними. Це надає можливість залучити широкую аудиторію та збільшити впізнаваність бренду.

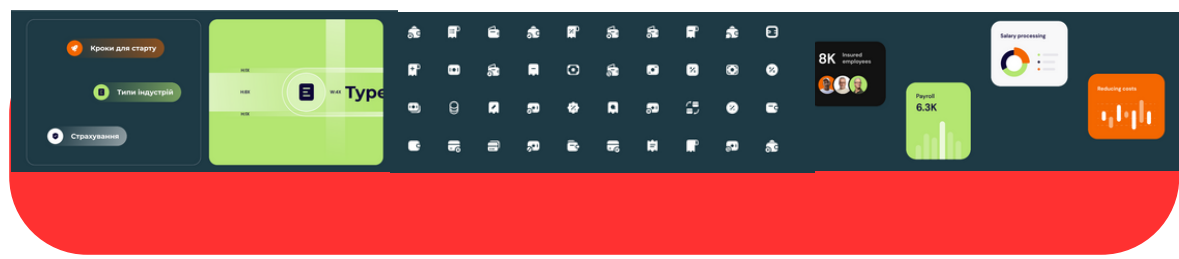
АНОТАЦІЯ

У цій дипломній роботі була проведена ретельна розробка бренду для страхової компанії з метою зміцнення її позицій на ринку та підвищення свідомості та довіри серед цільової аудиторії. В процесі дослідження було з'ясовано, що в сучасному конкурентному середовищі бренд грає важливу роль у побудові ідентичності компанії та сприяє розробці позитивного сприйняття серед клієнтів.



ПОСТЕРИ

Постери можуть ефективно розповісти історію вашого бренду або передавати ключові повідомлення. Вони можуть включати лаконічні слогани, логотипи та графічні елементи, які допоможуть створити запам'ятовуваність та сприяти відрізненню вашого бренду від конкурентів.



ІЛІЙЧУК АЛІНА ІГОРІВНА

Розробка фірмового стилю для кав'ярні в українському стилі



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Басараба О.Ю.

КЕРІВНИК

доцент кафедри дизайну
і теорії мистецтва Семчук Л. Я

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

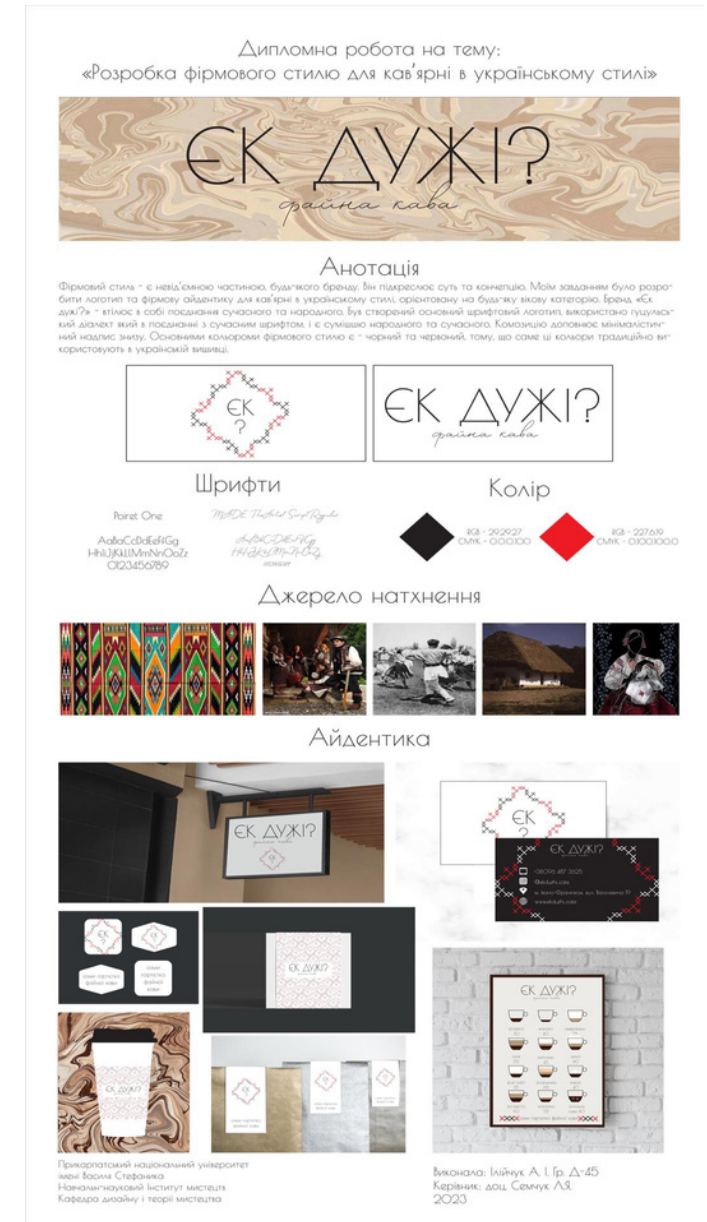
Чучук С.М.

МЕТА

даної роботи є ознайомлення та розробка фірмового стилю кав'ярні в українському стилі.

АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальним є створення фірмового стилю для кав'ярня в українському стилі, що б люди не забували нашу культуру та багатство мови.



АКТУАЛЬНІСТЬ

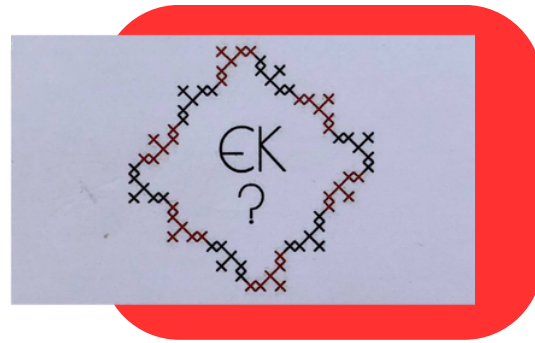
Актуальним є створення фірмового стилю для кав'ярня в українському стилі, що б люди не забували нашу культуру та багатство мови.



ВІЗИТКА ЗЗАДУ

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Для реалізації визначених завдань застосовані методи дослідження: пошук інформації про наявні кав'ярні в українському стилі, ознайомлення із логотипом, а також розробкою фірмових пакетів.



ВІЗИТКА СПЕРЕДІ

ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

кав'ярні в українському стилі.

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

формування фірмового стилю

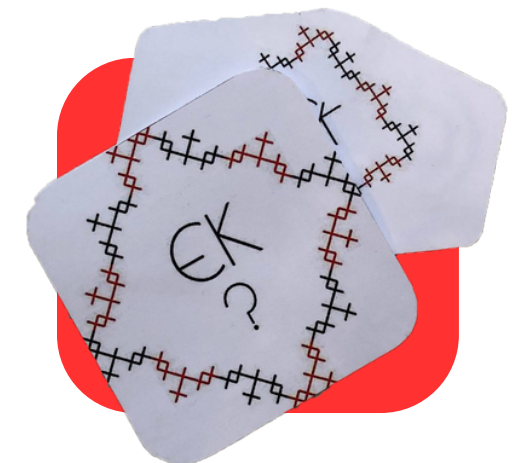
КОРІБКА ДЛЯ СОЛОДОЩІВ



ФІРМОВИЙ СТИЛЬ -ЦЕ

комплексний підхід до створення ідентичності компанії, який включає в себе визначення її візуального образу, графічного дизайну, комунікаційних засобів та стратегії бренду. Це набір елементів і правил, які визначають спосіб, яким компанія представляє себе, її продукти або послуги, і яким чином вона спілкується зі своїми клієнтами та громадськістю.

ПАКУВАННЯ ДЛЯ ВИПІЧКИ



ПІДСТАВКА ПІД ЧАШКУ

КИДИК ВІКТОРІЯ ІГОРІВНА

Розробка айдентики для вітчизняного бренду одягу



ВИКОНАВ:

сВиконала: студентка IV курсу,
групи Д-45 напряму підготовки
022 «Дизайн» «Графічний
дизайн»
Кидик В.І

КЕРІВНИК

доцент Бабій Н. П.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

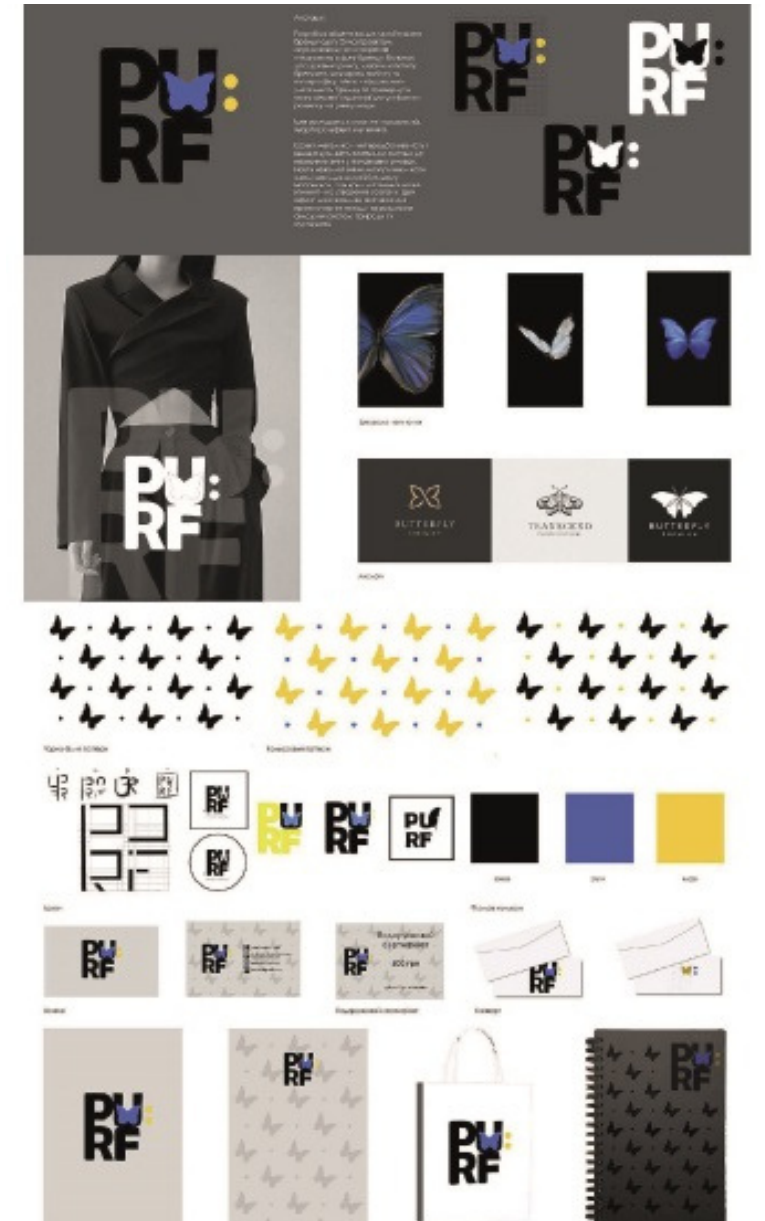
Чмелик І.В..

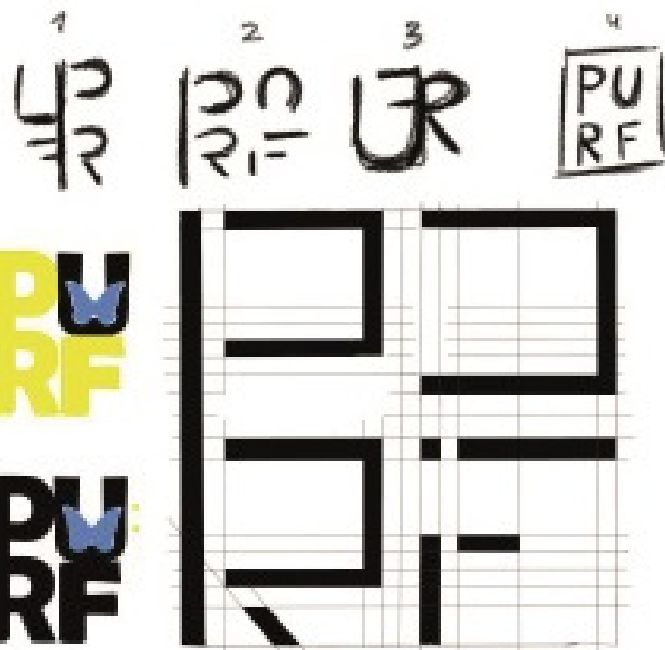
МЕТА

даної практичної роботи - дослідження технології створення фірмового стилю.

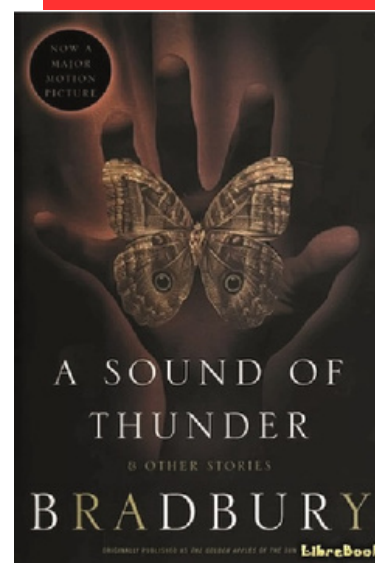
АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальність айдентики для будь-якого бренду є завжди. Брендінг та ідентичність — це два взаємосумісних інструменти, які водночас відрізняються: Бренд — це емоція, філософія. Це коли ми використовуємо бренд і формуємо від нього свої враження. Якщо ми говоримо про бренд одягу, ми хочемо виявити його найцікавіші риси не лише з точки зору клієнтів, а й з точки зору відповідних експертів, які зможуть його вивчити та розробити стратегії в майбутній рекламі для просування, на яких варто акцентувати.

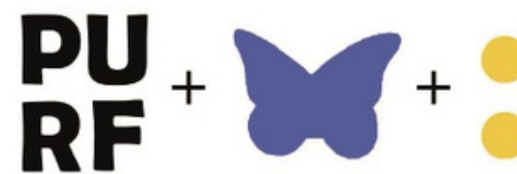




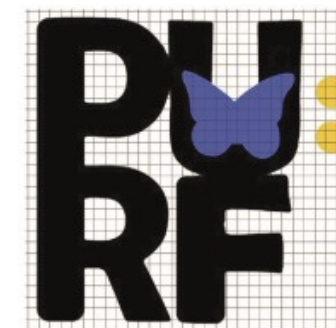
 ЕСКІЗИ



ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ



БАЗОВІ ЕЛЕМЕНТИ, З ЯКИХ
СКЛАДАЄТЬСЯ ЛОГОТИП



 СТРУКТУРА ЛОГОТИПУ

КІНДРАТ ІРИНА ВАСИЛІВНА

Розробка фірмового стилю тату студії



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки
(спеціальності)
(022.01) Графічний дизайн
Кіндрат І.В.

КЕРІВНИК

Максимлюк І.В.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Мельник У.В.

МЕТА

створення стильного, сучасного фірмового стилю для тату студії
“BALANCE”.

АКТУАЛЬНІСТЬ

обраної теми полягає в стрімкому зростанні кількості майстрів, тату студій, які працюють в різних стилях, мають свої особливості, створюють між собою конкуренцію, тому корпоративний стиль – це хороший варіант показати унікальність та бути першим на фоні конкурентів.

BALANCE BALANCE
TATTOO TATTOO

BALANCE BALANCE
TATTOO TATTOO

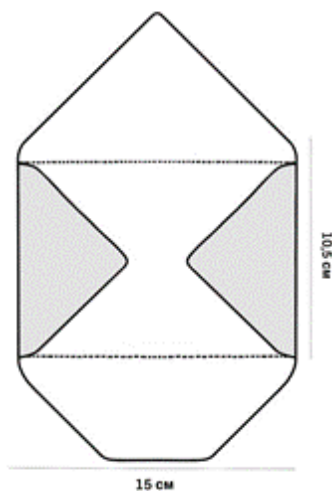
BALANCE TATTOO BALANCE
BALANCE TATTOO TATTOO

BALANCE BALANCE
TATTOO TATTOO

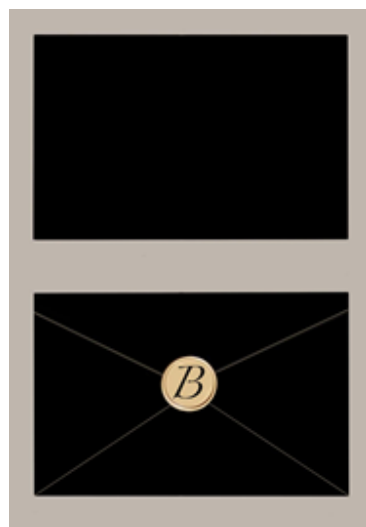
BALANCE BALANCE
TATTOO TATTOO

BALANCE BALANCE
TATTOO TATTOO





МАКЕТ КОНВЕРТА



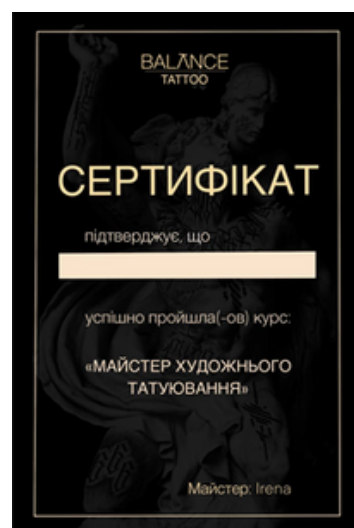
КОНВЕРТ

B A L A N C E
B A L Ā N C E

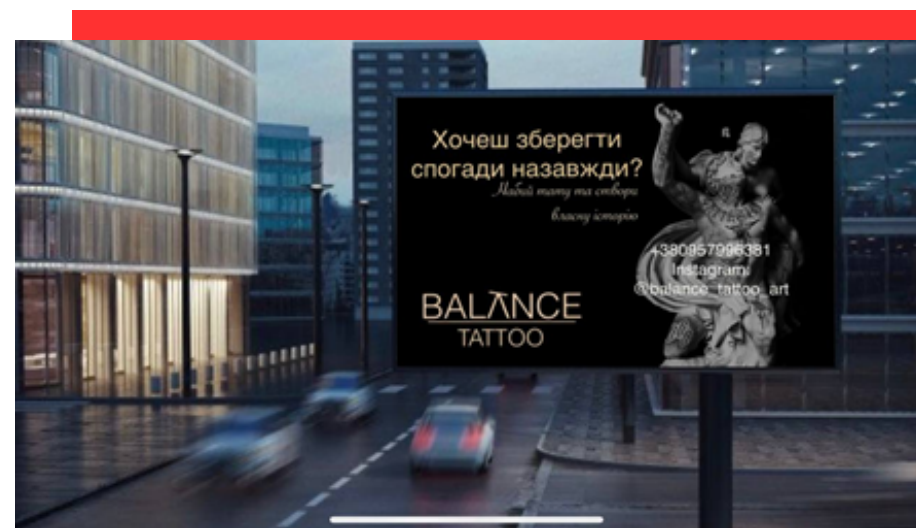
ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ



ПАМ'ЯТКА КЛІЄНТА



ПОЛІГРАФІЧНА ПРОДУКЦІЯ



МАКЕТ БІЛБОРДУ

ЛИТВИН ТЕТЯНА ВОЛОДИМИРІВНА

Розробка фірмового стилю для мережі з виготовлення традиційного одягу



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напрямку підготовки
(спеціальності)
(022.01) Графічний дизайн
Литвин Т.В.

КЕРІВНИК

Максимлюк І.В.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Мельник У.В.

МЕТА

даної роботи є ознайомлення та розробка фірмового стилю для мережі з виготовлення традиційного одягу.

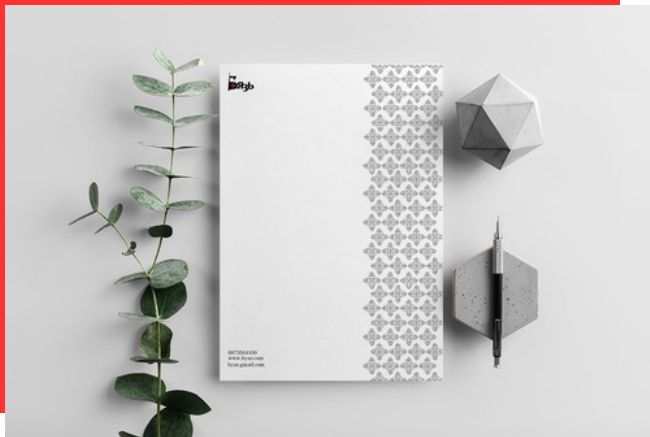
АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальним є створення фірмового стилю для мережі з виготовлення традиційного одягу з метою роздумів про минуле та формування збереження традицій та історії спільного бачення майбутнього.

ПРАКТИЧНА ЗНАЧИМІСТЬ

формування іміджу мережі одягу та його корпоративної культури.





ФІРМОВИЙ БЛАНК



ФІРМОВА ПЕЧАТКА

СЛУЖБОВИЙ ПАКЕТ

Для хорошого функціонування фірми потрібна різна документація, яка застосовується в діловому, зовнішньому і внутрішньому обороті. Ці документи регулюють відносини між керівництвом компанії та її співробітниками. У нижче перерахованому переліку, вказані найменування документів, які допоможуть забезпечити функціонування будь-якого суб'єкта у ринкових відносинах. Кожен з цих документів може бути об'єктом графічної розробки.

СУВЕНІРНИЙ ПАКЕТ

Створення сувенірної продукції – приємна згадка про бренд. Вона є одним з найважливіших елементів іміджу підприємства та невід'ємним засобом рекламної кампанії.

Сувеніри – головна їх мета в тому, щоб бути витонченими, стильними, ненав'язливими, сприятливо та правильно сприйматися навколишніми й мати більшу тривалість дії. Вона буває різних категорій від звичайної, до преміум класу.



ЕКО-СУМКА

ЛУЩАК ЯНА АНДРІЇВНА

Оформлення елементів настільної рольової гри



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Лущак Я. А.

КЕРІВНИК

доцент Бабій Н. П.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

викладач Максимлюк І. В.

МЕТА

Ознайомлення та розробка унікального дизайну ігрових елементів для гри «Таємниці Понке-Ла», що підвищить іммерсивний вплив атмосфери гри на користувачів.



ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

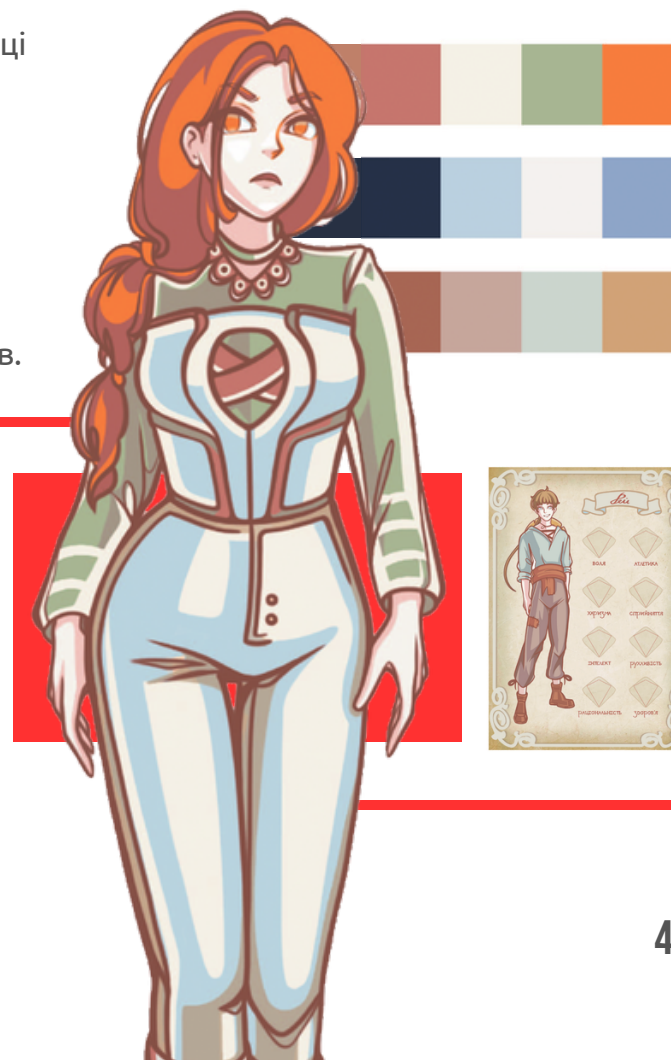
Настільна рольова гра «Таємниці Понке-Ла».

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Створення дизайну ігрових елементів, таких як планшети персонажів, коробка для зберігання та листки для записів.

ПРАКТИЧНЕ ЗНАЧЕННЯ

Результати будуть корисними як для геймдизайнерів, так і для любителів при створенні своїх власних рольових ігор. Такі ігрові елементи мають високий потенціал покращити досвід гравців та створити унікальний стиль гри.





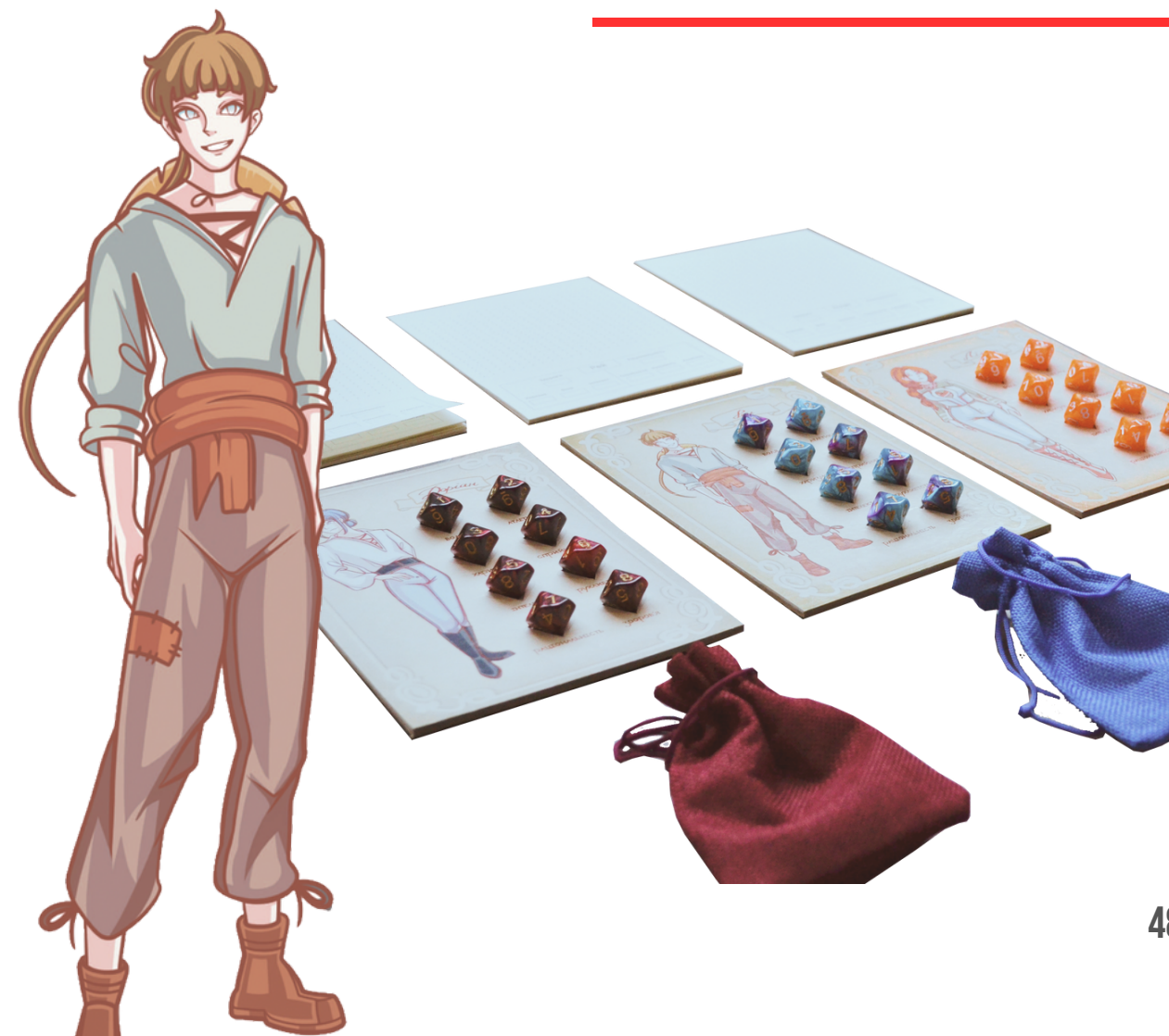
ЕСКІЗИ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ ГРИ



ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ГРИ

АНОТАЦІЯ

Даний проект ілюструє оформлення зовнішнього вигляду елементів, а саме персонажів та планшетів для настільної рольової гри. Персонажам підібрані унікальні кольори, які характеризують їх. Планшети розроблені з урахуванням всіх недоліків вже існуючих аналогів та спрямовані на візуальну та практичну зручність для гравця. Для розробки проектної частини було використано : procreate.



МИХАЙЛИШИН ЕЛІСОН КОСТЯНТИНІВНА

Серія плакатів на соціальну тематику



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки
(спеціальності)
(022.01) Графічний дизайн
Михайлишин Е.К.

КЕРІВНИК

доцент Бабій Н.П

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

доцент Чмелик І.В.

МЕТА

донести до суспільства значущі соціальні проблеми, закріпити у підсвідомості людей необхідні цінності та поведінку всього суспільства.

АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальність теми полягає в тому, що соціальний плакат активно використовують, оскільки він являє собою візуальний засіб, що дозволяє швидко привернути увагу людей до конкретної соціальної проблеми, також може змінити ставлення публіки до якоїсь проблеми. Плакатне мистецтво завжди буде однією з ключових кваліфікацій графічного дизайнера. Сучасний соціальний плакат – це дизайн-об'єкт, який безперервно розвивається і розширює свої функціональні кордони. Він дає проектувальнику широкі можливості інноваційного пошуку і забезпечує високий комунікативний ефект у вирішенні соціальних проблем, які гостро стоять перед сучасним суспільством.

ЕКОЗЛОЧИННИ РОСІЇ НА ТЕРИТОРІЇ УКРАЇНИ ВІД 23 ЛЮТОГО 2022 РОКУ



Створено за попередніми даними Міндовілля та Мінагрополітики України станом на червень 2023 року

ЕКОЗЛОЧИНИ РОСІЇ НА ТЕРИТОРІЇ УКРАЇНИ ВІД 23 ЛЮТОГО 2022 РОКУ



Соціальний плакат є одним із засобів впливу на свідомість людей, що має на меті виховання громадської активної позиції, суспільних цінностей, спонукання людей до усвідомлення суспільно важливих проблем та громадських ідей.

Результати дослідження. Соціальний плакат відображає вагомі соціальні проблеми та загрози в суспільстві. Незмінним завданням соціального плакату є візуальний діалог з глядачем, активація його мислення та дія в реальному часі.

ЕКОЗЛОЧИНИ РОСІЇ НА ТЕРИТОРІЇ УКРАЇНИ ВІД 23 ЛЮТОГО 2022 РОКУ



МИХАЙЛЮК АНАСТАСІЯ ОЛЕГІВНА

Розробка 3D моделей собак команди Патрона



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Михайлюк А.О.

КЕРІВНИК

Чуйко О.Д.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Салабай В.Б.

Розвиток 3D-технологій є одним з найпрогресивніших та швидкозростаючих напрямків в сучасному світі. За останні десятиліття цей сегмент зазнав значного прогресу та інновацій, що відкрило безліч нових можливостей у багатьох галузях.

МЕТА І ЗАВДАННЯ

- розробка оригінального проекту;
- вивчення ринку;
- підбір концепції формотворення об'єкту;
- вибір програмного забезпечення;
- вибір джерела натхнення;
- визначення обсягу та характеру виконання проекту;





ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ



ЕСКИЗ

АНОТАЦІЯ

Дипломна робота присвячена дослідженню та розробці 3D моделей собак в контексті комп'ютерної графіки. Головна мета проекту полягає в створенні реалістичних 3D моделей собак, які можуть бути використані в різних сферах, включаючи ігри, анімацію та рекламу. У роботі розглянуто основні принципи моделювання цих тварин, зосередившись на собаках як об'єктах дослідження. Використовуючи програмне забезпечення Blender, Adobe Illustrator та Procreate, були проведені дослідження та розробка собачих персонажів. В рамках дипломної роботи створено трьох 3D моделей собаки-винюхувача та його двох супутників.



МОНАСТИРСЬКА ДАНІЕЛА ОЛЕКСАНДРІВНА

Розробка дизайн карт таро як повноцінного комерційного продукту



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Монастирська Д.О.

КЕРІВНИК

Семчук Л.Я.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Максимлюк І. В.

МЕТА

дослідити функціональний та художній аспекти дизайну обраного продукту та створити колоду карт, з додаванням власних стилістичних образів відповідно до попереднього аналізу.



ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

дослідження є колода із 78 карт
Таро

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

є розробка дизайну Таро як
повноцінного комерційного
продукту.

ПРАКТИЧНЕ ЗНАЧЕННЯ

Формування дизайну продукту,
доступного для користувацького
вжитку.

МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Для реалізації визначених завдань
застосовані такі методи
дослідження: пошук історичних
джерел формування карт Таро.





ПРИКЛАД КАРТ СТАРШИХ АРКАНІВ



ПРИКЛАД КАРТ МОЛОДШИХ АРКАНІВ



АНОТАЦІЯ

Таро - це колода із 78 карт , що насичені системою символів та образів , найчастіше використовуються для ворожіння.

Доступність Таро в різних форматах , включаючи фізичні колоди, мобільні додатки та онлайн-платформи, розширила їх привабливість для ширшої аудиторії. Хоча скептицизм що до достовірності Таро зберігається, його незмінна популярність свідчить про постійну потребу людини в певній саморефлексії , або ж просто відпочинку. Відповідно Таро залишається актуальним і сьогодні.

Дана колода формувалася на основі та дослідженні первинних середньовічних образів карт з додаванням авторської стилістики . Також розроблялася коробка з урахуванням елементів дизайну Таро. Уся робота виконувалася за допомогою програми Adobe Photoshop.



НОВАК МАРКО ВОЛОДИМИРОВИЧ

Художньо-технічне оформлення книги



ВИКОНАВ:

студент IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Новак М.В.

КЕРІВНИК

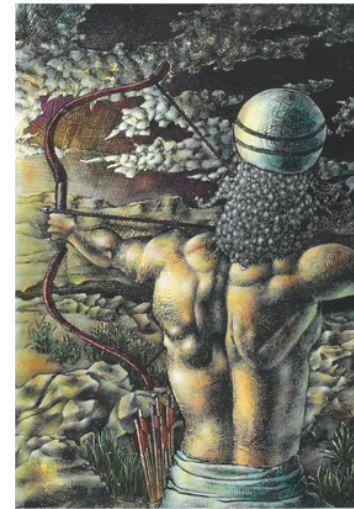
доцент Бабій Н. П.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Стребкова І.В.

МЕТА

створення макета і ілюстрацій для оформлення збірки, та банера, з основними елементами та етапами роботи, враховуючи особливості сприйняття дорослої категорії людей.



ІЛЮСТРАЦІЇ КНИГИ

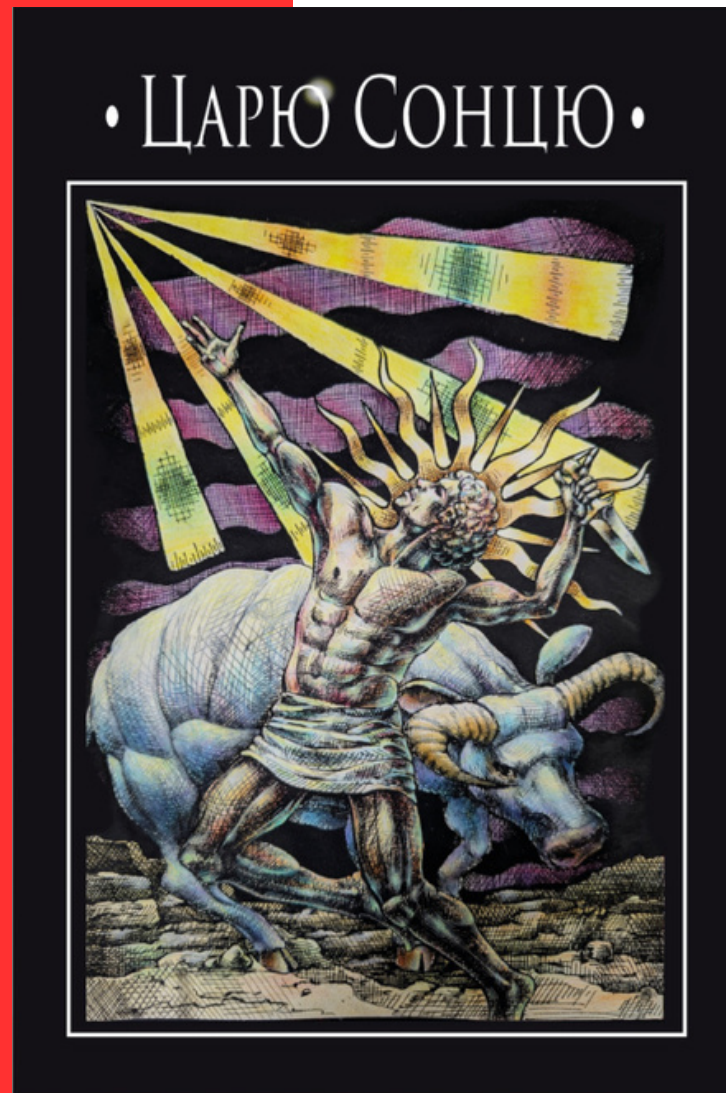


АНОТАЦІЯ

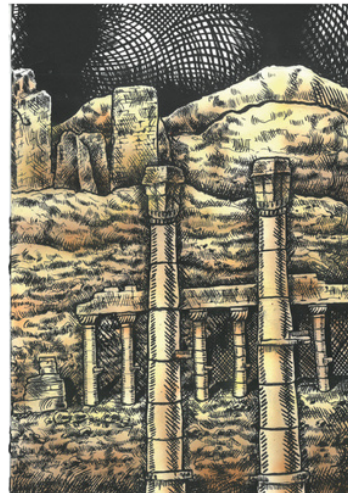
В своїй роботі автор вчинив спробу синтезувати гротеск Андріана Смітта і графічне виконання Хірохіто Аракі, з його пластичністю і позаземною палітрою. Ілюстрації виконані тушшю і акриловими фарбами.

ДЖЕРЕЛА НАТХНЕННЯ

ОБКЛАДИНКА



ІЛЮСТРАЦІЇ КНИГИ



ВИСНОВОК

Вивчивши структуру книги, можна зробити висновок, що одна з найважливіших особливостей ілюстрації - залежність її від літературного тексту. Її мета - доповнення в наочно-зорових образах оповідання автора. Книжкова графіка своїм відправним об'єктом має не саме життя, а літературний твір, що є вже відображенням життя через призму того або інакшого письменника або поета. Ілюстрація не тільки витлумачує текст, але і збагачує його в своїх зорових образах, коментує, розвиває і доповнює думки і образи письменника або поета.



ПРОЦЬ ХРИСТИНА ЯРОСЛАВІВНА

Художньо-технічне оформлення дитячої книги



ВИКОНАЛА:

студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Проць Х.Я.

КЕРІВНИК

Дундяк І.М.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Максимлюк І. В.

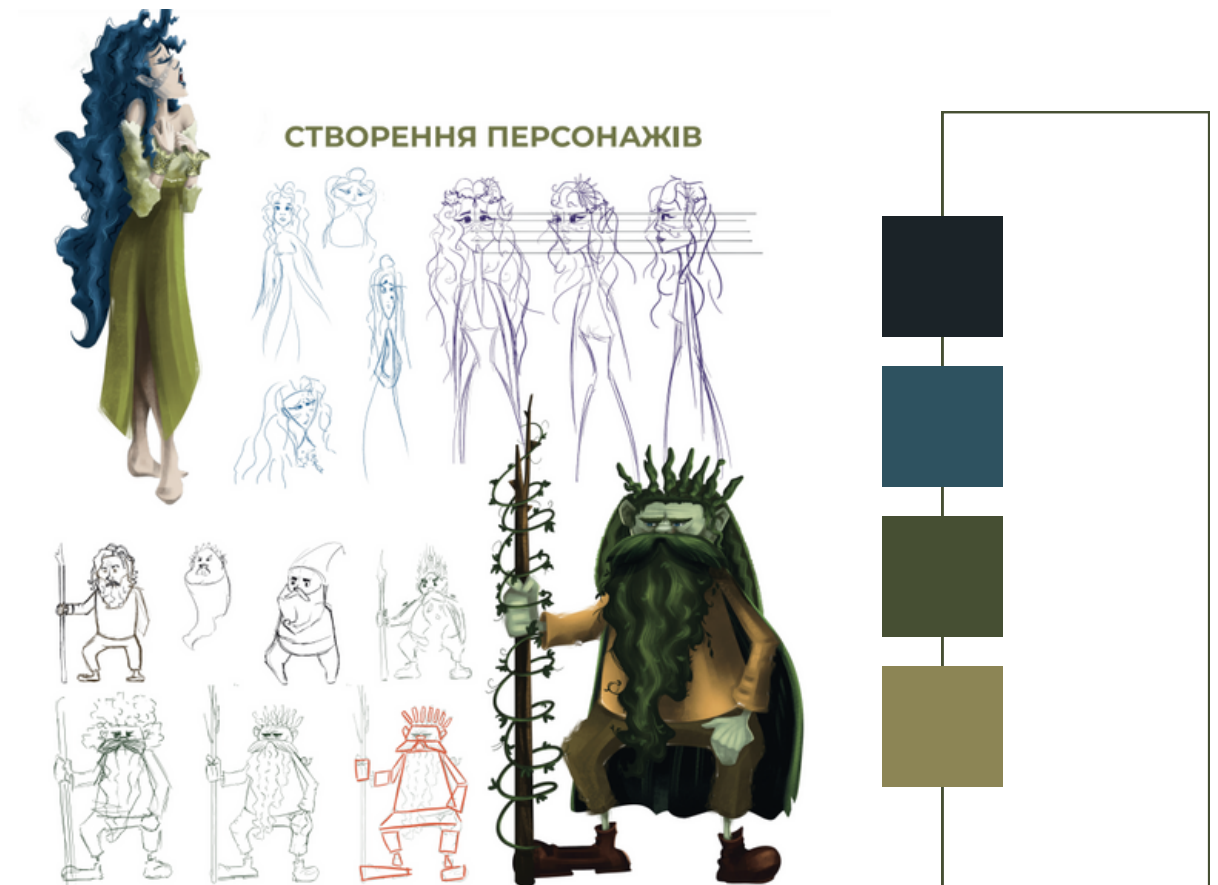
МЕТА

дослідження, аналіз та художньо-технічне оформлення казки «Мавка-Вербинка» Василя Королева-Старого.

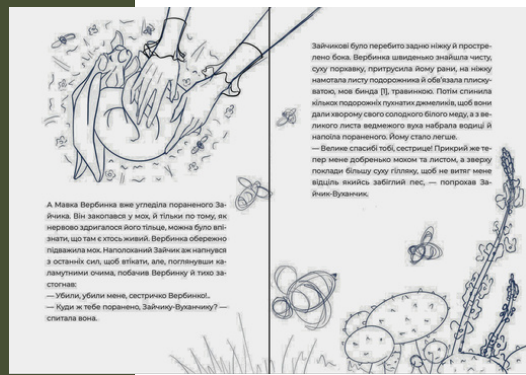
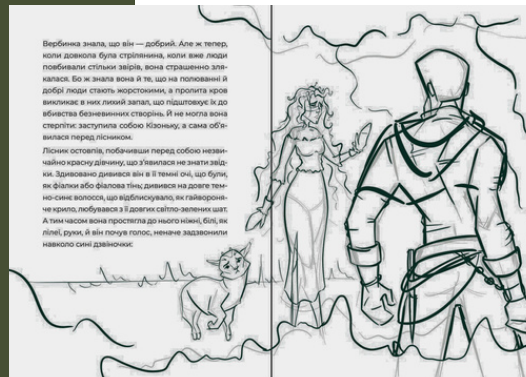
АНОТАЦІЯ

Казка «Мавка-Вербинка» Василя Королева-Старого є частиною збірки казок «Нечиста сила». Історія, яку на-писав письменник, має на меті презентувати читачеві український міфологічний світ в абсолютно унікальній, дружній формі. Оригінальність персонажів та їхньої поведінки повинні відкрити новий погляд на потойбічний вимір та його істот через зв'язок людини з природою.

Художньо-технічне оформлення казки «Мавка-Вер-бинка» Василя Королева-Старого полягає у просуванні та збагаченні народної міфології та його відображенні у сучасній інтерпретації.



ЕСКІЗИ



ВИСНОВОК

Казка «Мавка-Вербинка» була якісно проаналізована в порівняннях з різними її виданнями та оновлена в сучасній інтерпретації відповідно до сьогоднішніх подій, модерних тенденцій. Велика увага була прикута саме до виразності образу героя, адже сьогодні шалений потік інформації та зображень змушує дизайнера знаходити нові креативні рішення, щоб вміло зманіпулювати емоціями читача та зачепити його до тривалішого зв'язку з книгою.



Першим кроком у створенні цікавої ілюстрації є ідея. Кожний аспект дизайну починається з розуміння призначення даного дизайну.

Користуючись текстом казки, що вже є основою ідеї, політ фантазії дозволяє доповнювати простір власними елементами, від вибору яких залежатиме загальна атмосфера обраної сцени.

СИДОРАК ОЛЕКСАНДР БОГДАНОВИЧ

Дизайн кулінарного веб-сайту бренду «Хочу з'їсти»



ВИКОНАВ:

студент IV курсу, групи Д-45
напрямку підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Сидорак О.Б.

КЕРІВНИК

Дундяк І.М.

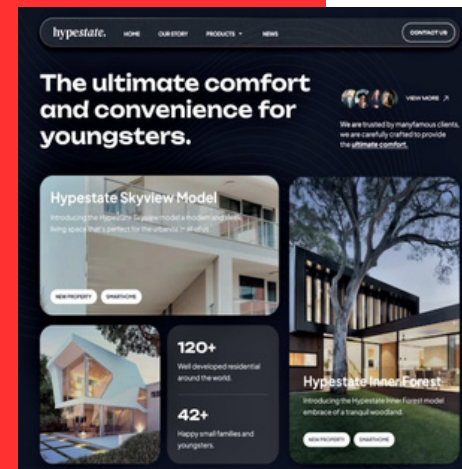
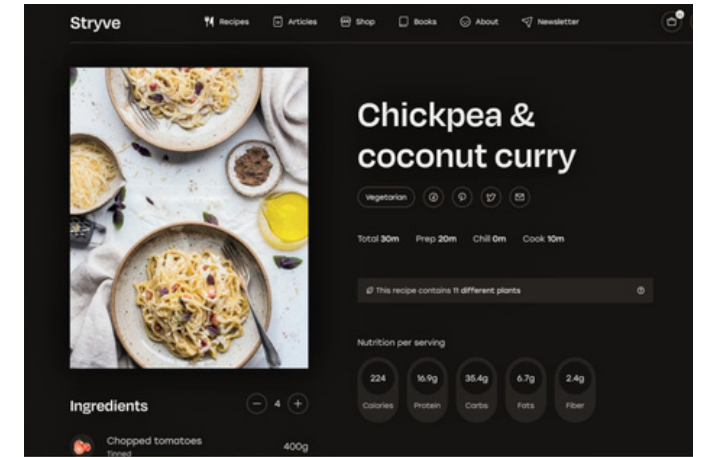
РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Чмелик І.В.

МЕТА

Створення гнучкого інструменту взаємодії між людьми у вигляді кулінарного вебсайту. Який в свою чергу виступає майданчиком для поширення і популяризації традиційної української кухні в Україні та поза її межами.

ДЖЕРЕЛА НАТХНЕННЯ



Українські кулінарні вебсайти мають різноманітну аудиторію користувачів. Проте вона є об'єднаною загальною любов'ю до їжі, бажанням експериментувати та ділитися кулінарними знаннями. Традиційні українські рецепти допоможуть набирати кількість регулярних користувачів, які демонструватимуть національно свідоме споживання і мати на меті дізнаватись та використовувати українську кухню в повсякденному житті.

ПРИКЛАДИ СТОРІНОК



ЛОГОТИП

АНОТАЦІЯ

Художньо-технічне оформлення відіграє ключову роль для аудиторію. Зрозумілість і простота навігації сайтом дозволяє якомога довше утримати користувача.

Дизайн макету сайту "СМАЧНА УКРАЇНА" виконано в темних тонах з легкими кольоровими акцентами для кращого сприйняття фотографій їжі. Саме вони повинні виступати найпривабливішими елементами і бути візуально легкими.

Блокова схема верстки дозволяє створювати гнучкі композиційні вирішення. Завдяки такій структурі, весь контент може змінюватись та по-повнюватись без втрати візуальної цілісності і са-мостійності.

Для розробки технічної частини проекту були застосовані такі програми як: «Figma», «Adobe Photoshop», «Adobe Illustrator» і «Adobe InDesign».

ФЕДОРІВ ОЛЬГА ІВАНІВНА

Розробка фірмового стилю



ВИКОНАЛА:

Студентка IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Федорів О. І.

КЕРІВНИК

Максимлюк І. В.

РЕЦЕНЗЕНТ, СТ.

Чмелик І. В.

МЕТА

Данна робота є ознайомленням та розробкою фірмового стилю проекту "Зігривай"



ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Компанія по переробці кавової гущі в опалювальні брекети "Зігривай"

ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Формування фірмового стилю



МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

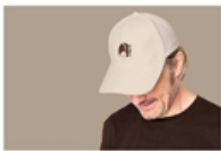
Для реалізації визначених завдань застосовані методи дослідження: пошук інформації про переробку кавової гущі, ознайомлення із конкурентними компаніями, а також розробкою фірмового стилю



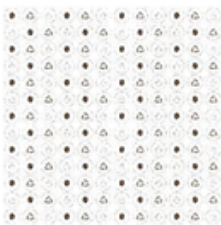
**ДИПЛОМНА РОБОТА
НА ТЕМУ :**
Розробка фірмового стилю
для соціально проекту «ЗІГРІВАЙ»



ДЖЕРЕЛА НАТХНЕННЯ



ПАТЕРН



АНОТАЦІЯ

"Зігривай" - перший в Україні інноваційний проєкт переробки відходів кави в опалювальні пелети, основною метою якого є налагодження інфраструктури збору відходів кавової гущі із закладів харчування та популяризація відповідального ставлення до ресурсів, формування культури свідомого споживання. Розробка фірмового стилю "Зігривай" передбачає створення послідовної та цілісної візуальної ідентичності компанії, охоплює різні елементи, зокрема, логотип, колірну гаму, пакування, фірмовий бланк, корпоративну візитку, що забезпечує індивідуальність і впізнаваність бренду.

РОЗРОБКА ВАРИАНТІВ ЛОГОТИПУ



ФІРМОВИЙ СТИЛЬ



ВИКОНАЛА: СТУДЕНКА ГРУПИ Д-45 ФЕДОРІВ О.І.
НАУКОВИЙ КЕРІВНИК: МАКСИМЛЮК І.В.



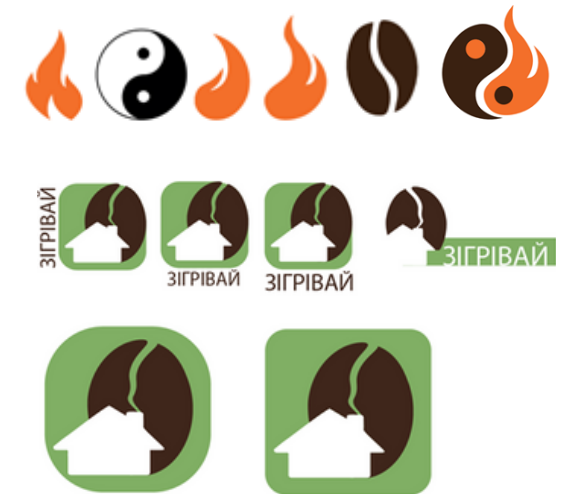
ПАТЕРН



ПРАКТИЧНА ЗНАЧИМІСТЬ

Формування іміджу розробка корпоративного стилю для створення сильної ідентичності бренду, диференціації від конкурентів, створення послідовного та професійного іміджу, залучення клієнтів, узгодження співробітників і побудови довгострокового капіталу бренду. Це відіграє важливу роль у формуванні сприйняття та запам'ятовування компанії цільовою аудиторією та її корпоративної культури.

ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



ЯЦИШИН ВОЛОДИМИР АНДРІЙОВИЧ

Адаптація творів іконопису для людей з вадами зору



ВИКОНАВ:

студент IV курсу, групи Д-45
напряму підготовки 022
«Дизайн»
спеціалізація «Графічний
дизайн»
Яцишин В.А.

КЕРІВНИК

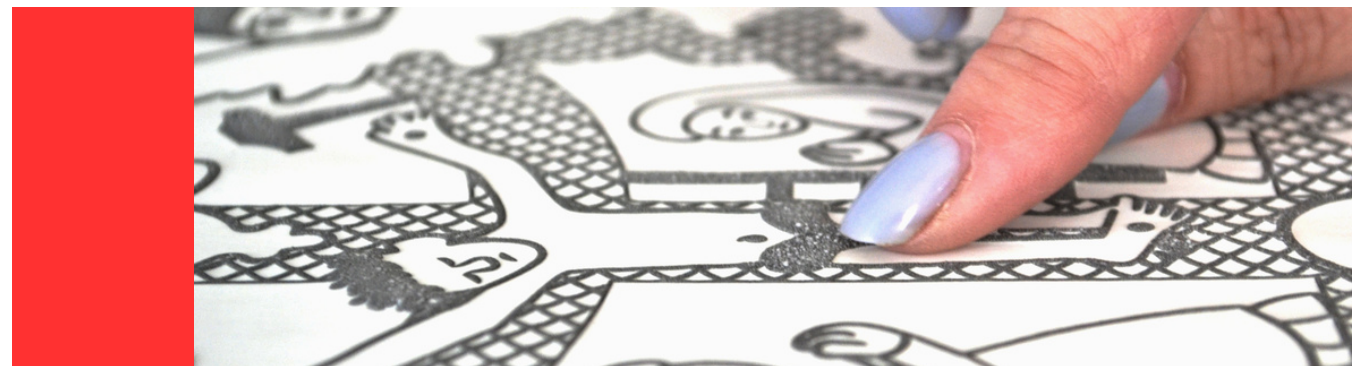
канд. мист., доц. Бабій Н. П.

РЕЦЕНЗЕНТ:

проф. Губаль Б. І.

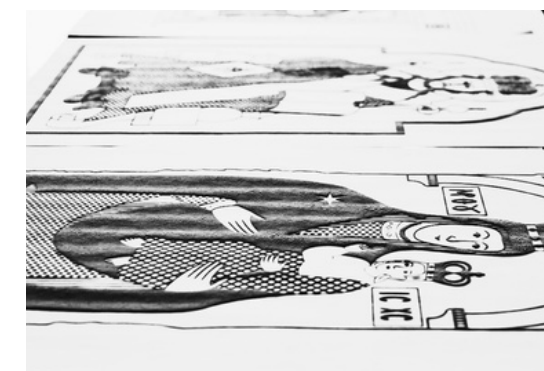
МЕТА

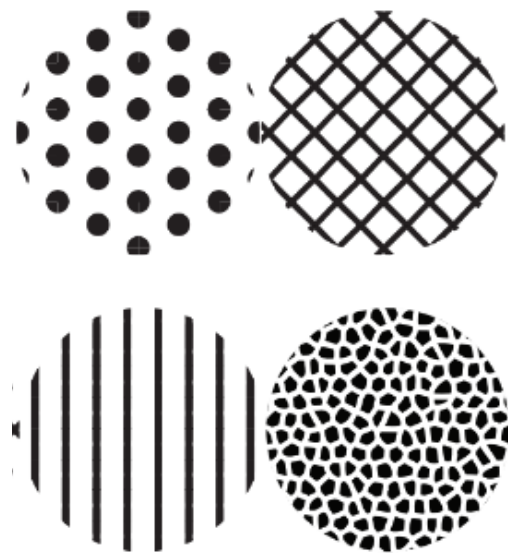
Дипломна робота спрямована на вдосконалення доступності мистецьких творів для широкого кола людей, забезпечуючи їм можливість сприймати й насолоджуватися мистецтвом незалежно від їхніх зорових можливостей.



Останніми роками сфера культури та мистецтва все більше уваги приділя питанням розширення власної аудиторії. Питання доступності, включаючи доступність архітектури та контенту, для менш мобільних відвідувачів, у тому числі різних форм інвалідності, опікується велика кількість різноманітних фахівців.

Теоретико-пошукові міркування, а передусім тифлопедагогічна практика змушують нас розглядати можливість освітньої та реабілітаційної діяльності для людей з вадами зору, що реалізується в дусі інклюзії, тобто соціального включення у важливі комунікаційні зв'язки, одним із напрямків яких є культура.





ТЕКСТУРИ

АНОТАЦІЯ

У практичній площині виконано для проєкту "Врятуймо скарби разом" Івано-Франківського обласного краєзнавчого музею. Проєкт досліджує проблеми доступності візуального мистецтва для людей з вадами зору та підходи до його адаптації. Робота спрямована на вивчення основних особливостей візуального сприйняття людей з вадами зору. Проводиться аналіз різних технік та методів, зокрема використання текстур, контрасту, розширених описів аудіоописів. Дослідження також включає аналіз сучасних технологій.

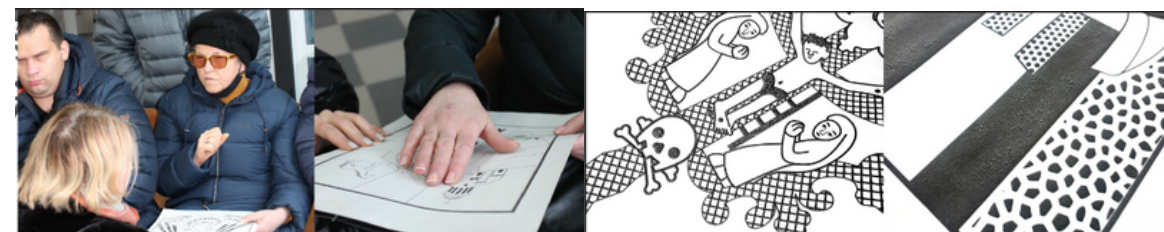


ЕТАПИ РОБОТИ

Оригінальний твір

Відтворення основних ліній та плям, накладання текстур

Векторна графіка створена за допомогою Adobe Illustrator



БАКАЛАВРИ

КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ І ТЕОРІЇ МИСТЕЦТВА
КАТАЛОГ РОБІТ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

ДИЗАЙН / ВЕРСТКА:

Шило К.М., Кучерак Н.В.,
Лаврентій А.В., Михавків В.Д.,
Петляк Д.А., Польова С.М.,
Пітенко Н.М., Чернявська М.В.

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ:

Бабій Н.П.



ІВАНО-ФРАНКІВСЬК 2023

