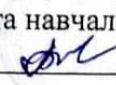


КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

Циклова комісія образотворчого мистецтва і дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної
та навчальної роботи
 Олексій ЖИЛЬЦОВ
« _____ » _____ 2024 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІЛЮСТРАЦІЯ В ІНТЕРНЕТІ, ПОЛІГРАФІЇ ТА РЕКЛАМІ

для студентів

спеціальності	022 Дизайн
освітньо-професійної програми	Графічний дизайн
освітньо-професійного ступеня	фаховий молодший бакалавр

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Код ЄДРПОУ 45307965
Програма № 1590/24
Начальник відділу моніторингу якості освіти
 (підпис)
(прізвище ініціали)
« _____ » _____ 20 24 р.

Київ-2024

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРИНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

Циклова комісія образотворчого мистецтва і дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи
Олексій ЖИЛЬЦОВ
«_____» _____ 2024 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІЛЮСТРАЦІЯ В ІНТЕРНЕТІ, ПОЛІГРАФІЇ ТА РЕКЛАМІ

для студентів

спеціальності	022 Дизайн
освітньо-професійної програми	Графічний дизайн
освітньо-професійного ступеня	фаховий молодший бакалавр

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРИНЧЕНКА Код ЄДРПОУ 48307966	
Програма № 3609/24	
Контроль задоволення моніторингу якості освіти	
	Розробив: _____
_____	_____ 24

Київ-2024

Розробник: Андрій Андрійович Мазов, викладач циклової комісії образотворчого мистецтва і дизайну Фахового коледжу «Універсум» Київського університету імені Бориса Грінченка

Викладач: Андрій Андрійович Мазов

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні циклової комісії образотворчого мистецтва і дизайну

Протокол від 07 грудня 2022 р. № 5


Голова циклової комісії  Олена КАЗІМІРЕНКО

Робочу програму перевірено

«___» _____ 2023 р.

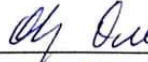
Заступник директора

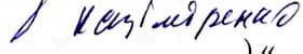
з навчально-методичної роботи  Оксана ГОЛОВЧАНСЬКА

Заступник директора з навчальної роботи 

Яніна КАРЛІНСЬКА

Пролонговано:

на 20242025 н.р. (), «28» 08 2024 р. протокол № 9

на 20__/20__ н.р. (), «__» _____ 20__ р., протокол № __

на 20__/20__ н.р. (_____), «__» _____ 20__ р., протокол № __

на 20__/20__ н.р. (_____), «__» _____ 20__ р., протокол № __

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
Вид дисциплін	вибіркова	
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська	
Загальний обсяг кредитів/годин	3/90	
Курс	3-4	
Семестр	6	7
Кількість змістових модулів з розділом:	2	
Обсяг кредитів	2,5	1,5
Обсяг годин, в тому числі:	75	45
Аудиторні	36	20
Модульний контроль	4	4
Семестровий контроль	-	
Самостійна робота	35	21
Форма семестрового контролю	залік	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою дисципліни є ознайомлення з історією розвитку ілюстрації, провідними майстрами, графічними матеріалами й техніками виконання зображень; особливостями створення ілюстративного матеріалу для подальшого використання в інтернеті, поліграфії та рекламі.

Завдання навчальної дисципліни:

- надати теоретичні знання з історії розвитку ілюстрації;

- ознайомити студентів зі стадіями й особливостями виконання цифрової ілюстрації;
- отримання студентами навичок створювати цифрові ілюстрації з особливостями застосування традиційних і новаторських технологій роботи;
- отримання студентами навичок виконання композиції різними засобами комп'ютерної графіки.

Дисципліна «Ілюстрація в інтернеті, поліграфії та рекламі», як вибіркова компонента освітньої програми, забезпечує оволодіння студентами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними предметних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою:

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
<i>Загальні компетентності</i>		
ЗК-6	Готовність до застосування сучасних засобів інформаційних і комп'ютерних технологій для розв'язання комунікативних задач у професійній діяльності	1-4
ЗК-7	Спроможність виявляти, ставити та вирішувати проблеми у процесі професійної діяльності; працювати в команді	1-4
ЗК-8	Здатність діяти на основі принципів і норм етики, правил культури поведінки на основі загальнолюдських та національних цінностей, норм суспільної моралі; дотримуватися принципів професійної етики	1-4
<i>Фахові компетентності</i>		
ФК-2	Уміння синтезувати набуті знання з історії та теорії дизайну в майбутню професійну діяльність	2, 3
ФК-3	Застосування знань з композиції та кольорознавства в процесі розв'язання професійних задач в галузі графічного дизайну	2-4
ФК-4	Застосування знань з пластичної анатомії в процесі зображення людини як в навчанні, так і в професійній діяльності	2, 3
ФК-9	Володіння базовими знаннями та техніками з композиційної організації форми об'єктів дизайну	2-4
ФК-13	Уміння стилізувати живі та неживі об'єкти у відповідності до проекту графічного дизайну	2-4

ФК-17	Використання у практичній діяльності світового та вітчизняного досвіду шрифтового мистецтва, методів та авторських прийомів провідних художників-графіків дизайнерів шрифту	2-4
	<i>Предметні компетентності</i>	
	Здатність створювати художній образ використовуючи графічний планшет	2-4
	Здатність обирати графічні редактори та техніки виконання композиції у відповідності до професійної задачі	2-4
	Здатність виконувати скетчі засобами цифрової графіки	2
	Здатність створювати авторські творчі роботи, тематичні й образно-асоціативні композиції	3, 4

3. Результати навчання за дисципліною

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент:

- виявляє готовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну (ПРН-1);
- демонструє здатність до самостійної розробки та реалізації авторських проєктів у галузі графічного дизайну (ПРН-2);
- усвідомлює відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечення виконання завдання на високому професійному рівні (ПРН-3);
- демонструє спроможність аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень (ПРН-5);
- володіє базовими знаннями та методами організації проєктно-графічного середовища, характеристиками матеріалів та інструментів, а також особливостями різних графічних засобів (ПРН-9);
- орієнтується в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (ПРН-13);
- створює художній образ використовуючи можливості графічного планшету;

обирає графічні редактори та техніки виконання композиції у відповідності до професійної задачі;

- виконує скетчі засобами цифрової графіки;
- створює авторські творчі роботи, тематичні й образно-асоціативні композиції.

4. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план

№ п/п	Назви змістових модулів і тем	Кількість годин			
		Разом	Лекції	Практичні	Сам. робота
Змістовий модуль 1. Ілюстрація в інтернеті та поліграфії					
1.	Історія розвитку ілюстрації. Функції та ролі	2	2		
2.	Скетчинг в ілюстрації	36	2	16	18
	Модульний контроль	2			
	Разом за модуль 1.	40	4	16	18
Змістовий модуль 2. Книжкова ілюстрація					
3.	Книжкова ілюстрація	38	2	14	17
	Модульний контроль	2			
	Разом за модуль 2.	35	2	14	17
	Всього за VI семестр	75	6	30	35
Змістовий модуль 3. Комерційна ілюстрація					
4.	Комерційна ілюстрація. Ключові бази	2	2		
	Фриланс, робота з агенціями	39		18	21
	Модульний контроль	4			
	Разом за модуль 3.	45	2	18	21
	Разом за навчальним планом	120	8	48	56

*з урахуванням МКР - 8 год.

5. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Ілюстрація в інтернеті, поліграфії та рекламі

Тема 1. Історія розвитку ілюстрації. Функції та ролі

Лекція 1. Ілюстрація як інструмент комунікації, її функції та роль. Контекст сучасної ілюстрації (2 год.).

Ключові слова: ілюстрація, комунікація, композиція, комп'ютерна графіка, векторна та растрова графіка, скетч, композиція [1; 2; 3; 4; 5; 6].

Тема 2. Скетчинг в ілюстрації

Лекція 2. Аналітичне копіювання та його особливості (2 год.).

Робота з референсами. Скетчинг в роботі художника-ілюстратора. Методи й техніки генерації ідей. Візуальна метафора в ілюстрації.

Ключові слова: аналітичне копіювання, ілюстрація, референс, скетчинг, ідея, візуальна метафора, композиція [1; 2; 3; 4; 5; 6].

Практична робота 1. Виконати серію ілюстрацій на основі аналітичного копіювання сталого візуального матеріалу (8 год.)

Практична робота 2. Робота з простором. Створити багатофігурну композицію (8 год.)

Змістовий модуль 2. Книжкова ілюстрація

Тема 3. Книжкова ілюстрація

Лекція 3. Історіографія розвитку книжкової ілюстрації: персоналії та техніки (2 год.).

Метафора, алегорія та гіпербола - основні інструменти ілюстратора. Історія в ілюстрації. Особливості створення коміксів. Структура книги. Художній образ персонажа. Підготовка ілюстрації до друку.

Ключові слова: графіка, книжкова ілюстрація, шрифтова композиція, книга, обкладинка, комікс, художній образ, персонаж [1; 2; 3; 4; 5; 6].

Практична робота 3. Створити обкладинку до літературного твору (8 год.)

Практична робота 4. Створити серію образів персонажу до твору української літератури (8 год.)

Змістовий модуль 3. Комерційна ілюстрація

Тема 4. Фриланс, робота з агенціями

Лекція 4. Комерційна ілюстрація. Ключові базиси (2 год.)

Розміщення цифрових ілюстрацій на онлайн-ресурсах. Робота з рекламними агенціями. Фриланс. Ключові позиції портфоліо ілюстратора. Авторське право.

Ключові слова: онлайн-ресурс, презентація, агенція, реклама, фриланс, портфоліо, авторське право [1; 2; 3; 4; 5; 6].

Практична робота 5. Створити серію рекламних ілюстрацій на вільну тематику (4 год.)

Практична робота 6. Актуалізація теми війни в Україні через комерційну ілюстрацію (6 год.)

Практична робота 7. Створити портфоліо власних робіт. Розмістити його на онлайн-ресурсах (6 год.)

6. Контроль навчальних досягнень

6.1 Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Модуль 1.

№ п/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 1	
			Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
1.	Відвідування лекцій.	1	6	6
2.	Відвідування практичних занять	1	30	30
3.	Робота на практичному занятті	10	4	40
4.	Виконання завдань для самостійної роботи	5	3	15
5.	Виконання модульної роботи	25	1	25
Максимальна кількість балів				116
Розрахунок коефіцієнта				1,16

Модуль 2.

№ п/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 2	
			Кількість одиниць	Максимальна кількість балів
1.	Відвідування лекцій.	1	1	1
2.	Відвідування практичних занять	1	4	4
3.	Робота на практичному занятті	10	1	10
4.	Виконання завдань для самостійної роботи	5	1	5
5.	Виконання модульної роботи	25	1	25
Максимальна кількість балів Розрахунок коефіцієнта за 1,2 модуль				45 1,61

Критерії оцінювання виконання практичних робіт

Кількість балів	Значення оцінки (характеристика відповіді)
10	Відмінний рівень виконання завдань/відповідь повна, вичерпна й достатньо обґрунтована з, можливими, незначними недоліками
9	Достатньо високий рівень виконання завдань/відповідь без суттєвих (грубих) помилок, але не містить повних обґрунтувань
8	В цілому добрий рівень виконання завдань/відповідь містить незначну кількість несуттєвих помилок
7	Посередній рівень виконання завдань/відповідь містить значну кількість недоліків та/або незначну кількість помилок
5-6	Мінімально допустимий рівень виконання завдань, містить недоліки та помилки/відповідь неповна, що характеризується-недостатньою обґрунтованістю, фрагментарністю, наявністю недоліків та помилок
3-4	Незадовільний рівень виконання завдань/відповіді, що виявляється у формальному запам'ятанні деяких понять і фактів, без належного їх розуміння, нездатності застосувати такі знання при вирішенні завдань
1-2	Незадовільний рівень виконання завдань/відповіді, що виявляється у неспроможності відтворити означення базових понять, положень, невмінні їх застосувати або виконання завдань/відповідь розпочата чи взагалі відсутня.

6.2 Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Змістовий модуль 1. Ілюстрація в інтернеті, поліграфії та рекламі

1. Самостійна робота 1. Виконання растрової ілюстрації з використанням графічного планшету
2. Самостійна робота 2. Емоційний образ персонажу

Змістовий модуль 2. Книжкова ілюстрація

3. Самостійна робота 3. Виконання ілюстрації засобами векторної графіки
4. Самостійна робота 4. Створення художньо-творчої композиції з гіперболізованими якостями персонажа

Змістовий модуль 3. Комерційна ілюстрація

5. Самостійна робота 5. Ескізна розробка соціальної реклами
6. Самостійна робота 6. Створення персонажу соціальної реклами

Критерії оцінювання виконання самостійних робіт

Кількість балів	Значення оцінки (характеристика відповіді)
5	Відмінний рівень виконання з можливими незначними недоліками
4	В цілому добрий рівень виконання, містить незначну кількість несуттєвих помилок
3	Посередній рівень знань, виконання містить значну кількість недоліків
2	Мінімально допустимий рівень виконання

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Підсумковий модульний контроль проводиться у формі захисту виконаних робіт впродовж 2-х семестрів перед аудиторією.

Критерії оцінювання виконання модульних контрольних робіт

Критерії оцінювання за 25 бальною шкалою

Розробляється викладачем в залежності від фактичного навчального матеріалу та з врахуванням «Критеріїв оцінювання виконання практичних, лабораторних робіт та відповіді на семінарському занятті»

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

7 семестр передбачає форму семестрового контролю – залік.

Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90 – 100 балів	Відмінно – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками
B	82-89 балів	Дуже добре – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок
C	75-81 балів	Добре – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	Задовільно – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності
E	60-68 балів	Достатньо – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	Незадовільно з можливістю повторного складання – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. Навчально-методична карта дисципліни «Ілюстрація в інтернеті, поліграфії та рекламі»

Разом: 120 год., лекції – 8 год., практичні заняття – 48 год., модульний контроль – 8 год.,
самостійна робота – 56 год.

Змістовий модуль 1.

Модуль	Модуль 1 (6 семестр)		
Назва модуля	Ілюстрація в інтернеті, поліграфії та рекламі		
Теми лекцій	Історія розвитку ілюстрації. Функції та ролі	Скетчинг в ілюстрації	
Теми практичних занять		Виконати серію ілюстрацій на основі аналітичного копіювання сталого візуального матеріалу	Робота з простором. Створити багатофігурну композицію.
Самостійна робота	Виконання растрової ілюстрації з використанням графічного планшету	Емоційний образ персонажу	
ПМК			

Змістовий модуль 2.

Модуль	Модуль 2 (6 семестр)		
Назва модуля	Книжкова ілюстрація		
Теми лекцій	Історіографія розвитку книжкової ілюстрації: персоналії та техніки		
Теми практичних занять	Створити обкладинку до літературного твору	Створити серію образів персонажу до твору української літератури	
Самостійна робота	Виконання ілюстрації засобами векторної графіки	Створення художньо-творчої композиції з гіперболізованими якостями персонажу	
ПМК			

Змістовий модуль 3.

Модуль	Модуль 3 (7 семестр)		
Назва модуля	Комерційна ілюстрація		
Теми лекцій	Комерційна ілюстрація. Ключові базиси		
Теми практичних занять	Створити серію рекламних ілюстрацій на вільну тематику	Актуалізація теми війни в Україні через комерційну ілюстрацію	Створити портфоліо власних робіт. Розмістити його на онлайн-ресурсах
Самостійна робота	Ескізна розробка соціальної реклами	Створення персонажу соціальної реклами	
ПМК	залік		

8. Рекомендована література

Базова:

1. Бондар Л. Ілюстрація в Україні. CP Publishing, 2021. 208 с.
2. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження: пер. з англ. Мельник М., Пугач В., Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей: пер. з англ. Мельник М., Пугач В., Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Мілтон Г. Sketch and Finish: The Journey from Here to There. Princeton Architectural Press. Лондон, 2020. 168 с.

Додаткова:

5. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології, Навчальний посібник/ Галина Брюханова, Київ: Центр навчальної літератури, 2019, 180 с;
6. Поліщук А.А. Теорія та практика графіки: навчальний посібник. Київ: Ун-т ім. Б. Грінченка, 2015.

9. Інформаційні ресурси

1. Національна бібліотека України імені В. В. Вернадського. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/> (дата звернення 05.08.2022).
2. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О. Сухомлинського URL: www.dnrb.gov.ua/ (дата звернення 04.07.2022).