



НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»



Видавничо-поліграфічний інститут

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи

_____Анатолій МЕЛЬНИЧЕНКО

«__» _____ 20__ р.

Кафедральний КАТАЛОГ

**вибіркових навчальних дисциплін циклу професійної підготовки
освітньої програми «Образотворче мистецтво»
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти**

**за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація»**

Для студентів вступу 2018 р.

Ухвалено

Методичною радою

КПІ ім. Ігоря Сікорського

(протокол №__ від «__» _____ 20__ р.)

Вченою радою

Видавничо-поліграфічного інституту

КПІ ім. Ігоря Сікорського

(протокол №__ від «__» _____ 20__ р.)

Київ 2021

Відповідно до розділу X статті 62 Закону України «Про вищу освіту» (№ 1556-VII від 01.07.2014 р.), Вибіркові дисципліни – дисципліни вільного вибору студентів для певного рівня вищої освіти, спрямовані на забезпечення загальних та спеціальних (фахових) компетенцій за спеціальністю. Обсяг вибірових навчальних дисциплін становить не менше 25% від загальної кількості кредитів ЄКТС, передбачених для даного рівня освіти.

Каталог містить анотований перелік дисциплін професійної підготовки, які пропонуються для обрання студентами першого (бакалаврського) рівня ВО згідно навчального плану на наступний навчальний рік. Студенти обирають дисципліни з урахуванням їх пререквізитів (вимог до початку вивчення). Вибір дисциплін відбувається через систему «Електронний кампус».

- **студенти III курсу** – обирають дисципліни для четвертого року підготовки. Студенти мають обрати три навчальні дисципліни і набрати 16 кредитів ЄКТС.

Кафедри при обробці результатів вибору студентами вибірових дисциплін перевіряють виконання критерію «вимоги до початку вивчення дисциплін». У разі виявленні невідповідності, зі студентами проводяться консультації, після яких відбувається повторна процедура вибору.

Зі всіма аспектами щодо реалізації права студентів на вибір дисциплін можна ознайомитися в «Положенні про порядок реалізації права на вільний вибір дисциплін».

**Кафедральний Ф-Каталог-2021
для студентів вступу 2018 року**

Дисципліни для вибору третьокурсниками на четвертий рік навчання	
Освітній компонент 7	
<i>Макетування книги</i>	4
<i>Шрифт і типографіка</i>	5
<i>Техніка живопису і технологія живописних матеріалів</i>	6
Освітній компонент 8	
<i>Ілюстрація пригодницького роману</i>	7
<i>Гротескова ілюстрація та ілюстрування реалістичної літератури</i>	8
<i>Основи історії і теорії реставрації творів мистецтва</i>	9
Освітній компонент 9	
<i>Верстка друкованих видань</i>	10
<i>Технології візуалізації та анімації</i>	12
<i>Естетика промислового дизайну</i>	14

Освітній компонент 7

Дисципліна	Макетування книги
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з дизайну та початковий рівень володіння програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe InDesign.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> - загальне уявлення про дизайн макет; - побудова елементів композицій сторінок та розворотів; - структурі книги та особливості верстки структурних елементів; - програма Adobe InDesign у комплексі з Adobe Photoshop та Adobe Illustrator;
Чому це цікаво / треба вивчати	Задля формування естетичного смаку при створенні дизайн макетів книг та опанування основних принципів їх побудови.
Чому можна навчитися (результати навчання)	знання: <ul style="list-style-type: none"> – прийомів побудови елементів композиції; - створення якісних дизайн макетів книг; – засобів гармонізації композиції книги; – структурування та принципів компоновання; – засобів відображення національних та глобалізаційних рис у книгах; – принципи ергономіки та макетування; – вільне володіння програмою Adobe InDesign; - працювати в парі з дизайнером та з командою.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Вивчення основних методик побудови дизайн макетів книг сприятиме особистісному зростанню, досягненню успіхів в професійній сфері як фахівця, що враховує естетичні показники при створенні книг, вміє поєднувати мистецтво, маркетинг і технології.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Практичні заняття.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Шрифт і типографіка
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	3
Обсяг	5 кредити ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з дизайну та володіння програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> - загальне уявлення про шрифт та типографіку; - побудова елементів композицій шрифтів; - основні теми курсу шрифт і типографіка.
Чому це цікаво / треба вивчати	Задля формування естетичного смаку, враховуючи важливість знань специфіки художнього формотворення, відображаючи бажання людей враховувати естетичні критерії при створенні шрифтів та шрифтових композицій.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - створення шрифтів; - засобів гармонізації шрифтових композицій; - засобів відображення національних та глобалізаційних рис в типографіці та шрифтах; - ергономіки та макетування шрифтових композицій; - концептуально розробляти шрифти відповідно до теорії композиції та загальним методам дизайн-проекування; - працювати в парі з дизайнером та в команді.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Вивчення основ шрифтів і типографіки сприятиме особистісному зростанню, покращенню життя не тільки самому студенту, а й навколишньому світу, досягненню успіхів в професійній сфері як фахівця, що враховує естетичні показники і розуміє проблемні моменти зв'язку художнього проектування та використання набутих знань та навичок в інших культурних видах діяльності.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій
Форма проведення занять	Практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Техніка живопису і технологія живописних матеріалів
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання з образотворчого мистецтва.
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – Матеріали для олійного живопису; – Технологія написання живопису олійними фарбами (види ґрунтів для олійного живопису, властивості пігментів, розчинників) – Фламандська техніка олійного живопису; – Італійська техніка олійного живопису; – Техніка олійного живопису «алла пріма»
Чому це цікаво/треба вивчати	Знання матеріалів живопису та вміння застосовувати знання з історичних технік живопису в самостійній художній творчості є розширює фахову кваліфікацію художника з академічною художньою освітою.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> – знання матеріалів живопису, їх вплив на якість і довговічність живописного твору; – знання історичних технік живопису; – вміння робити копії з творів старих майстрів у відповідній техніці; – вміння виконувати живописні твори в історичних техніках живопису,
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	У самостійній професійній творчій діяльності
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття.
Семестровий контроль	Залік

Освітній компонент 8

Дисципліна	Ілюстрація пригодницького роману
Рівень освіти	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	6 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з образотворчого мистецтва на рівні шкільної програми, основи рисунку та композиції, основи живопису.
Що буде вивчатися	Історія ілюстрації пригодницького роману. Особливості художньої мови ілюстрації пригодницького роману. Функції та особливості художньої мови ілюстрації пригодницького роману. Виразні засоби в ілюстрації пригодницького роману.
Чому це цікаво/треба вивчати	Задля оволодіння базовими теоретичними знаннями та практичними навичками з ілюстрації пригодницького роману; формування та вдосконалення загальнокультурних і професійних компетенцій
Чому можна навчитися (результати навчання)	Особливостям художньої мови ілюстрації пригодницького роману. Знанню виразних засобів в ілюстрації пригодницького роману. Вмінню створювати ілюстрації пригодницьких романів.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	Використовувати знання та навички під час підготовки бакалаврської дипломної роботи, а також у професійній діяльності.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття.
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Гротескова ілюстрація та ілюстрування реалістичної літератури
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	6 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з образотворчого мистецтва на рівні шкільної програми, основи рисунку та композиції, основи живопису.
Що буде вивчатися	Історія гротескової ілюстрації та ілюстрування реалістичної літератури. Особливості художньої мови гротескової ілюстрації та ілюстрування реалістичної літератури. Функції та особливості художньої мови гротескової ілюстрації та ілюстрування реалістичної літератури. Виразні засоби гротескової ілюстрації та в ілюструванні реалістичної літератури.
Чому це цікаво / треба вивчати	Задля оволодіння базовими теоретичними знаннями та практичними навичками з гротескової ілюстрації та ілюстрування реалістичної літератури; формування та вдосконалення загальнокультурних і професійних компетенцій.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Особливостям художньої мови гротескової ілюстрації та ілюстрування реалістичної літератури Знання виразних засобів в гротесковій ілюстрації та ілюструванні реалістичної літератури Вмінню створювати гротескові ілюстрації та ілюстрації до реалістичної літератури.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Використовувати знання та навички під час підготовки бакалаврської дипломної роботи, а також у професійній діяльності.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Основи історії і теорії реставрації творів мистецтва
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	6 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Знання з історії образотворчого мистецтва.
Що буде вивчатися	Уявлення про реставрацію з найдавніших часів до XVIII ст. Принципові відмінності реставрації від ремонту, пристосування, оновлення. Розвиток реставрації у Західній Європі XVIII–XIX ст. Еволюція поглядів на мету і завдання реставрації у XX ст. Наслідки реставраційного втручання для історичної достовірності твору мистецтва. Принципи і методи реставрації творів образотворчого мистецтва. Принципи і методи реставрації творів декоративно-прикладного мистецтва. Принципи і методи реставрації книги. Реставрація – як спосіб естетичного виховання суспільства.
Чому це цікаво / треба вивчати	Задля розуміння базових принципів реставрації творів мистецтва, межі і наслідки реставраційного втручання, вплив реставраційного втручання на розуміння та інтерпретацію мистецької спадщини і художньої культури у цілому.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<ul style="list-style-type: none"> - знати еволюцію поглядів людства на збереження мистецької спадщини; - орієнтуватися сучасних принципах реставрації в культурах Заходу і Сходу; - розширити загальну ерудицію, володіти понятійним апаратом.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	використовувати знання з історії і принципів реставрації творів мистецтва у у соціальній та самостійній професійній творчій діяльності.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, практичні заняття
Семестровий контроль	Залік

Освітній компонент 9

Дисципліна	Верстка друкованих видань
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Технологій поліграфічного виробництва
Вимоги до початку вивчення	Володіння комп'ютерною технікою; знання видів друкованої продукції; загальні знання теорії кольору; технологій опрацювання текстової та графічної інформації.
Що буде вивчатися	<p>Основні видавничі поняття.</p> <p>Призначення та види макетів, розробка та створення макетної сітки.</p> <p>Шрифтове оформлення видань: художні ефекти в оформленні тексту; психологія сприймання шрифтів; читабельність шрифту; види шрифтів; типові проблеми при роботі зі шрифтами.</p> <p>Особливості заверстування ілюстрацій: види, призначення, особливості верстки. Застосування декоративних елементів в оформленні друкованих видань.</p> <p>Специфіка оформлення акцидентної продукції, на прикладі буклетів/ проспектів. Особливості верстки книжкових видань.</p> <p>Правила верстки та оформлення газет. Особливості верстки журнальних видань. Особливості оформлення обкладинок.</p> <p>Нестандартна верстка.</p> <p>Основні помилки при створенні друкованих видань.</p> <p>Загальні правила верстки. Основні вимоги до верстки видань.</p>
Чому це цікаво/треба вивчати	По завершенню курсу студенти отримують знання та навички, які дозволяють розробляти макети видань різної складності; виконувати верстку друкованих видань, за розробленими макетами, у програмах QuarkXPress, Adobe InDesign
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – технічних вимог до макетування та верстки різних видів видань; – вимог до заверстування різних видів зображень; – вимог до вибору шрифтового оформлення видання; – особливостей оформлення кожного виду видання засобів макетування та верстки за допомогою програм QuarkXPress, Adobe InDesign. <p>вміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> – створювати ескізні розрахункові макети художнього оформлення видань; – створювати та редагувати всі види друкованих видань різної складності; – працювати у програмних пакетах QuarkXPress, Adobe InDesign; – зберігати та експортувати оригінал-макети; – виконувати спуск полос.
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	Набутими знаннями та вміннями можна користуватися для макетування та верстки видань різної складності. Студенти набувають здатностей: виконувати макетування сторінок складання видань; створення оригінал-макетів у програмних пакетах QuarkXPress, Adobe InDesign

Інформаційне забезпечення	Силабус, методичні вказівки до виконання комп'ютерного практикуму (електронне видання).
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні (комп'ютерний практикум).
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Технології візуалізації та анімації
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	Українська
Кафедра	Репрографії
Вимоги до початку вивчення	Знання технологій обробки інформації, зокрема опрацювання векторних і растрових зображень, методів побудови тривимірних моделей
Що буде вивчатися	<ul style="list-style-type: none"> – наукова термінологія, ключові поняття, методи і технології створення анімації; – фундаментальні принципи анімації; – інтерфейс програмного забезпечення для створення анімації; – методи і засоби створення анімації із використанням різних програмних засобів; – параметри та режими створення анімації; – створення елементів моушн-дизайну, зокрема у After Effects; – персонажна анімація; принципи роботи таймінгу і спейсінгу; – види анімаційних роликів; – особливості написання сценаріїв для створення анімаційних роликів в Adobe Animate.
Чому це цікаво/треба вивчати	<p>Для отримання базових, фундаментальних знань, що допоможуть власноруч створювати цікаві анімаційні ролики.</p> <p>Для досягнення професійного успіху і подальшої самореалізації в таких перспективних напрямках, як створення персонажів для мультимедійних додатків, видань та комп'ютерних ігор, створення анімованих елементів моушн-дизайну, анімованої реклами тощо.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – термінології, що використовується в анімації; – основ побудови анімації; – сучасних видів програмного забезпечення для анімації; – режимів та параметрів рендерингу та візуалізації; – різних видів оптичних іграшок. Растрова, векторна та фрактальна графіка. Суть, призначення й математичний зміст кривих Безьє; – структури програмних продуктів для побудови анімації та опис основних режимів. Складові панелі інструментів; – програмні продукти для створення покадрової анімації. Поняття ключових кадрів. Принципи створення й особливості анімації руху. Розкадрування форми та її особливості; – поняття банера, види банерів, їхнє призначення. Принципи використання факторного аналізу для розробки реклами. Багатокритеріальна оцінка якості рекламної анімованої продукції із використанням тривимірної графіки; – існуючі методи тестування й оптимізації анімаційних кліпів для різних призначень; – структури програмного продукту Adobe After Effects та опис основних режимів. Складові панелі інструментів; – теоретичні основи мови програмування Action Script та ознайомлення з її об'єктною моделлю; – методи програмного малювання та створення програмної анімації за допомогою Action Script; <p>вміння:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> – створювати покадрову анімацію; – створювати анімацію на основі розкадровування руху; – створювати анімацію за технологією ключових кадрів; – створювати анімацію за допомогою розкадровування форми. <p>Використовувати анімацію розкадровування форми в анімаційному проекті спільно з іншими видами анімації;</p> <ul style="list-style-type: none"> – створювати анімацію руху за заздалегідь обраним шляхом складної форми. Створювати анімацію на основі шару-маски; – обирати оптимальний склад компонентів для динамічної форми; – створювати цілісний анімаційний проект з урахуванням наданих вимог до його складу.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	<p>Здатність вчитися й опанувати сучасні знання у предметній галузі та професійній діяльності, застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Здатність до адаптації, креативності, генерування ідей та дій у новій ситуації.</p> <p>Здатність вирішувати завдання в професійній діяльності, проявляти наполегливість щодо поставлених завдань і взятих обов'язків.</p> <p>Здатність організувати свою діяльність, працювати автономно та в команді.</p> <p>Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій для пошуку, оброблення, аналізу та використання інформації з різних джерел.</p> <p>Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу та встановлення взаємозв'язків між явищами та процесами.</p> <p>Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.</p> <p>Здатність застосовувати методи і засоби створення анімації.</p>
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні (комп'ютерний практикум)
Семестровий контроль	Залік

Дисципліна	Естетика промислового дизайну
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс	4
Обсяг	5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська
Кафедра	графіки
Вимоги до початку вивчення	Загальні знання з дизайну та початковий рівень володіння програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe InDesign
Що буде вивчатися	основні теми з промислового дизайн-проектування
Чому це цікаво / треба вивчати	Курс створено для ознайомлення з естетичною складовою промислового дизайну, принципами дизайн-проектування та їх застосуванням у технологічному процесі.
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – прийомів дизайн-проектування елементів композицій об'єктів промислового дизайну; – засобів гармонізації композиції об'єктів промислового дизайну; – найважливіших принципів композиції об'єктів промислового дизайну; – засобів відображення національних та глобалізаційних рис в об'єктах промислового дизайну; – з ергономіки та макетування; – методики проектування об'єктів промислового дизайну відповідно трьом основним гілкам дизайну з акцентом на графічний дизайн. <p>уміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> - концептуально розробляти об'єкти промислового дизайну відповідно теорії композиції та загальним методам дизайн-проектування; - аналізувати запропоновані дизайн-проекти, пропонуючи оптимальні варіанти створення; - працювати в парі з дизайнером та в команді.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Вивчення основ промислового дизайн-проектування сприятиме особистісному зростанню, досягненню успіхів в професійній сфері як фахівця, що враховує естетичні показники при розробці технічних і функціональних якостей об'єкта, вміє поєднувати мистецтво, маркетинг і технології.
Інформаційне забезпечення	Силабус, презентації лекцій.
Форма проведення занять	Лекції, лабораторні (комп'ютерний практикум)
Семестровий контроль	Залік