

Силабус курсу

| Основні характеристики | | | | | | |
|--|--|------------|----------------------------|----------------------------------|-------------------------|-----------------------------|
| Назва українською мовою | Дизайн реклами | | | | | |
| Назва англійською мовою | Advertising design | | | | | |
| Код | ПО 5 1.2. Цикл професійної підготовки (Навчальна дисципліна професійної та практичної підготовки) | | | | | |
| Спеціальність | 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація | | | | | |
| Освітня програма | ОПП Образотворче мистецтво | | | | | |
| Рівень освіти | Перший (бакалаврський) | | | | | |
| Рік навчання | третій | | | | | |
| Форма навчання | денна | | | | | |
| Кількість годин / кредитів ECTS | 30/1 | | | | | |
| Розподіл годин за видами занять | | | Практич. занят. (семінари) | Лабор. заняття (комп'ют. практ.) | Індив. заняття | СРС |
| | Години | 9 | - | 9 | - | 12 |
| Контрольні заходи | Екзамен | Залік | МКР (вказати кількість) | РГР, РР, ГР (вказати кількість) | ДКР (вказати кількість) | Реферат (вказати кількість) |
| | - | практичний | - | - | - | - |
| Статус дисципліни / кредитного модуля | Професійна підготовка | | | | | |
| Мова викладання | українська | | | | | |
| Кадрове забезпечення | | | | | | |
| Кафедра, що забезпечує викладання | Кафедра графіки | | | | | |
| Викладач (лабораторні заняття) | <i>Прохорчук Поліна Сергіївна</i> <i>Осіпова Тетяна Григорівна</i> | | | | | |
| Е-mail та інші контакти викладача | pella039@gmail.com otto_kpi@ukr.net | | | | | |
| Викладач (практичні / лабораторні заняття) | <i>Прохорчук Поліна Сергіївна</i> <i>Осіпова Тетяна Григорівна</i> | | | | | |
| Е-mail та інші контакти викладача | pella039@gmail.com https://orcid.org/0000-0003-2987-5962 https://scholar.google.com.ua/citations?user=z1bsktEAAAAJ&hl=ru otto_kpi@ukr.net | | | | | |
| Цілі та предметні результати навчання | | | | | | |

| | | |
|----------------------------|--|---|
| Цілі дисципліни | формування у студентів здатності до розуміння теорії та історії зарубіжного та вітчизняного дизайну реклами, навички в галузі проектування рекламних дизайн-об'єктів, організаційно-практичних основ дизайнерської діяльності та здійснення мистецьких проектів, що у свою чергу може бути корисно у практичній роботі випускника даної спеціальності. | |
| Компетентності | <p>Загальні компетентності: ЗК 5 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу; ЗК 6 Здатність застосовувати професійні знання й уміння на практиці, ЗК 12 Здатність критично оцінювати й переосмислювати накопичений досвід (власний і чужий), аналізувати свою професійну й соціальну діяльність, ЗК 17 Здатність генерувати нові способи обробки векторних зображень: формування та розвиток креативного мислення; здатність знаходити унікальні шляхи вирішення творчих композиційних та технічних завдань.</p> <p>Фахові компетентності спеціальності СК 4 Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями; СК 10 Здатність застосувати основи архітектоніки видань, природничі і фундаментальні гуманітарні науки для концептуалізації моделей творів образотворчого мистецтва. Формування та розвиток художньо-проектного мислення; здатність створення загальної концепції художнього проекту, її обґрунтування та практична реалізація; СК 14 Здатність до пошуку та вдосконалення індивідуальної графічної мови відповідно до мотивації проектного рішення; СК 15 Здатність цілісно бачити та виконувати проект: композиційна єдність елементів, технічна та стилістична доцільність; СК 21 Здатність формувати базові уявлення про колір як формо- та образотворчу складову в художній діяльності графічного дизайну; СК 22 Здатність вільно володіти комп'ютерними графічними редакторами; СК 25 Здатність демонструвати базові уявлення про додрукарську підготовку, вимоги та технічні параметри макетів для тиражованої продукції. Сучасні уявлення про матеріали і техніки для виготовлення поліграфічної продукції; СК 26 Здатність відтворювати традиційні та синтезувати сучасні технології в межах спеціалізації образотворчого мистецтва.</p> | |
| Здатності | ЗК 5 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу; ЗК 6 Здатність застосовувати професійні знання й уміння на практиці; ЗК 8 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. Здатність до інноваційних пошуків; ЗК 13 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. Здатність до раціонального та вмотивованого підходу щодо створення концепції мистецького об'єкту, чітка аргументація заявлених ідей. Здатність дати професійну оцінку своїй та сторонній роботі; ЗК 20 Здатність до самонавчання: аналізувати фактичний матеріал, а також на його основі формулювати та обґрунтовувати власні висновки; вміння визначати проблематику та самостійно поставити цілі й задачі. | |
| Результати навчання | Знання | ЗН 2 Різноманітних авторських (оригінальних) та друківаних технік; ЗН 6 Ручні графічні техніки і знання цифрових графічних редакторів та їх практичне використання; ЗН 9 Основних види художньої діяльності у сфері візуальних комунікацій та вміння створити індивідуальний образ кожного проекту; ЗН 17 Основних принципів типографіки як процесу художнього |

| | |
|---|---|
| | <p>формоутворення в мистецтві друкованої графіки й візуальних комунікацій архітектоніки видань, природничих і фундаментальних гуманітарних наук.</p> <p>ЗН 17 Основних принципів типографіки як процесу художнього формоутворення в мистецтві друкованої графіки й візуальних комунікацій архітектоніки видань, природничих і фундаментальних гуманітарних наук.</p> |
| Уміння | <p>УМ 2 Застосовувати набуті знання про тенденції розвитку мистецтва авторської графіки при вирішенні професійних творчих задач;</p> <p>УМ 6 Володіти арсеналом художньо-технічних виражальних засобів сучасної української графіки, ґрунтуючись на досягненнях авторської друкованої графіки минулого;</p> <p>УМ 8 Вільно володіти засобами, техніками й технологіями образотворчого мистецтва в області живопису й рисунка, станкової графіки, мистецтва книги, мистецтва графіки й плаката, оформлення друкованої продукції, друкованої графіки, естампа;</p> <p>УМ 9 Користуватися архівними матеріалами та іншими сучасними джерелами інформації, включаючи комп'ютерні технології, при вивченні, копіюванні творів графічного мистецтва й друкарства, при створенні образного ряду художнього твору в області станкової графіки, мистецтва книги, мистецтва графіки й плаката, оформлення друкованої продукції;</p> <p>УМ 11 Демонструвати володіння технікою й технологією при створенні станкового твору оригінальної або друкованої графіки, макета майбутнього взірця друкованої або електронної продукції, або книги, оригіналу плаката для видання;</p> <p>УМ 12 Володіти основними принципами комп'ютерних технологій, використовуваних у творчому процесі художника графіка;</p> <p>УМ 13 Працювати із сучасними комп'ютерними технологіями й програмами в професійній діяльності при зборі інформативного матеріалу; поставити задачу художньо-дизайнерського проектування нового видання.</p> |
| Вимоги до підготовки слухачів (міждисциплінарні зв'язки, що передують вивченню дисципліни) | <p>Знання основ композиція, основ рисунку та живопису, ілюстрування, кольорознавства.</p> <p>Забезпечує:</p> <p>ЗО 20 Мистецтво фотографії,</p> <p>ЗО 22 Основи Web-дизайну,</p> <p>ЗО 27 Акцидентна продукція.</p> |
| Зміст дисципліни (перелік тем) | <p>Розділ 1. Дизайн реклами як ключовий засіб мотивації до споживання.</p> <p>Тема 1.1. Поняття «дизайн реклами». Види рекламного дизайну.</p> <p>Тема 1.2. Проектування рекламних об'єктів.</p> <p>Тема 1.3. Інфографіка, як елемент дизайну реклами.</p> <p>Тема 1.4. Принципи побудови тривимірних векторних зображень.</p> <p>Розділ 2. Технології створення різнотипних рекламних об'єктів.</p> <p>Тема 2.1. Фірмовий стиль на рекламних носіях.</p> <p>Тема 2.2. Упаковка, як елемент рекламного дизайну.</p> <p>Тема 2.3. Гіф анімації, як елемент дизайну реклами.</p> <p>Тема 2.4. Бренд бук, як комплексний елемент фірмового стилю.</p> <p>Тема 2.5. Каталог, як складова дизайну реклами.</p> <p>Тема 2.6. Проектування та презентація рекламно-графічних комплексів.</p> |
| Дидактичні методи | <i>(вказати за всіма видами занять)</i> |
| На лабораторних заняттях | лекція, пояснення, презентація, практика. |
| На практичних заняттях | <p>1) методи проблемного навчання (проблемний виклад, частково-пошуковий і дослідницький метод);</p> <p>2) особистісно-орієнтовані (розвиваючі) технології, засновані на активних</p> |

| | | | |
|--|---|----------------------------------|-----------------------------------|
| | <p>формах і методах навчання (аналіз текстів культури, дискусія);</p> <p>3) інформаційно-комунікаційні технології, що забезпечують проблемно-дослідницький характер процесу навчання та активізацію самостійної роботи студентів (електронні презентації для лекційних занять, використання відео-підтримки навчальних занять).</p> | | |
| Література основна | <p>Дизайн реклами як вид художнього проектування [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://journalib.univ.kiev.ua/Method/des-adv-1_1.qxd.pdf</p> <p>Удріс-Бородавко Н. С. Проектування рекламного образу як складової соціокультурного стану суспільства: Дизайн візуальних комунікацій – Київ, 2014, 17 с.</p> <p>Цуканова Г. О. Інфографіка як ефективний візуальний складник рекламного повідомлення: Наукові записки інституту журналістики, Том 50, 2013, с. 131-135.</p> <p>Рожило М. А. Зовнішня реклама: види та прийоми, що забезпечують її ефективність: Актуальні проблеми соціальних комунікацій № 1,2012, с. 39-42.</p> <p>Жаркова В. Є. Фірмовий стиль як технологія просування бренду: Масова комунікація у глобальному та національному вимірах. 2019. Вип. 11, с. 41-46.</p> <p>Телетов О. С., В.М. Шатова Упаковка як об'єкт інноваційного маркетингу: Маркетинг інновацій. 2014, №2, с. 11-20.</p> <p>Всього – 6.</p> | | |
| Література додаткова | <p>Як створювати анімовані Gif-и для презентації дизайну інтерфейсу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://prodesign.in.ua/2014/11/how-to-create-animated-gifs-for-ui-design-presentations-part3/</p> <p>Гніденко М.С., Колесніков В.В. Дизайн логотипу як основи фірмового стилю: ВІСНИК КНУТД №1 (82), 2015, с.73-78.</p> <p>Дизайн комп'ютерної графіки та реклами [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://works.doklad.ru/view/гpyVSvvh_5w/all.html</p> <p>Шевченко А. І. Методика навчання художнього проектування майбутніх фахівців з дизайну [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://npu.edu.ua/images/file/vidil_aspirant/dicer/D_26.053.19/Shevchenko1.pdf</p> <p>Всього 4.</p> | | |
| Технічне забезпечення | – | | |
| Метод оцінювання | Кількість | Мінімальна оцінка в балах | Максимальна оцінка в балах |
| <i>Практичні роботи</i> | - | - | - |
| <i>Семінарські заняття</i> | - | - | - |
| <i>Лабораторні заняття</i> | 10 | 30 | 70 |
| <i>Комп'ютерний практикум</i> | - | - | - |
| <i>Модульна контрольна робота</i> | - | - | - |
| <i>Індивідуальні заняття</i> | - | - | - |
| <i>Стартовий рейтинг</i> | 32 | | |
| <i>Екзамен</i> | | 10 | 30 |
| <i>Підсумковий рейтинг</i> | | 60 | 100 |
| Сума стартових балів та балів за екзамен/залік переводиться до екзаменаційної оцінки згідно з таблицею: | | | |
| 100...95 | Відмінно | | |

| | |
|---|---|
| 94...85 | Дуже добре |
| 84...75 | Добре |
| 74...65 | Задовільно |
| 64...60 | Достатньо |
| Менше 60 | Незадовільно |
| не зарахована ... або стартовий рейтинг менше 32 балів | Не допущено |
| Політика курсу | |
| <i>Правила взаємодії</i> | Дотримання положень «Кодексу честі КПІ ім. Ігоря Сікорського» (розділи 2 та 3) Політика співпраці. Співпраця студентів у розв'язанні проблемних завдань дозволена, але відповіді кожний студент захищає самостійно. Взаємодія студентів під час заліку категорично забороняється і будь-яка така діяльність буде вважатися порушенням академічної доброчесності згідно принципів університету щодо академічної доброчесності. |
| <i>Додаткова інформація</i> | https://campus.kpi.ua/tutor/index.php?mode=rnp |