



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн середовища	Рівень вищої освіти	другий (магістерський)
Кафедра	Дизайн тканин та одягу	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	2

## ТЕХНОЛОГІЇ РЕДАГУВАННЯ ГРАФІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ (ТЕХНІЧНИЙ РИСУНОК, ФІГУРА)

Семестр 1 (осінь 2023/2024 навч. рік)

<b>Викладач</b>	Олендарьова Вікторія Вікторівна
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:vikaolendaryova@gmail.com">vikaolendaryova@gmail.com</a>
<b>Заняття</b>	відповідно розкладу весняного семестру
<b>Консультації</b>	за розкладом
<b>Адреса</b>	к. 317, корпус 3, вул. Мистецтв 11
<b>Телефон</b>	057 706-28-06

### КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні. Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (можна скорочено — ТРГЗ); 2) в полі після назви роботи позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище, назва, завдання. Розширення doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf, ai.

Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною під час занять або консультацій у визначений час. Консультація до самостійної роботи проводиться на практичних заняттях та дистанційному навчанні, також (за потреби) он-лайн у меседжерах, емейлом у межах робочого часу викладача. Додаткова інформація щодо методичного наповнення представлена на сторінці кафедри ДТО. Також буде листування у Telegram.

### ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна не має обов'язкових передумов для вивчення.

### НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Навчальною базою дисципліни є матеріали методичного та практичного характеру, складені та систематизовані за авторською методикою укладача силабусу – вик. Олендарьової В.В. Теоретична та практична частина матеріалів транслюється студентам під час занять у вигляді візуальної демонстрації роботи у програмі векторної графіки та зразків дизайн-об'єктів. На практичних заняттях студенти виконують завдання,

набуваючи нові знання та навички при створенні макетів на певну тематику. Лекційний матеріал ілюструється низкою наочних зразків у цифровому форматі, які демонструють приклади інноваційних дизайнерських розробок різноаспектної тематики щодо розробки власного портфоліо.

## **ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ**

Усі додаткові матеріали можна переглянути за умови приєднання до чату групи в Telegram.

## **НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ**

Практичний характер дисципліни передбачає застосування обладнання двох типів: аудиторного (меблі, штучне освітлення, комп'ютер) та власного – ноутбуки з можливістю виходу до мережі Інтернет. Програми, необхідні для виконання завдань (Microsoft Word, Adobe Illustrator), флешка.; блокнот та ручка/олівець для записів та зарисовок. Окремо необхідно передбачити місце для фотографування готових робіт з нейтральним фоном та вміння робити достатньо якісні фото на телефон або фотокамеру.

## **МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ**

Метою курсу дисципліни «Технології редагування графічних зображень (технічний рисунок, фігура)» є підготовка студентів до самостійної професійної та творчої діяльності, вивчення базових інструментів та можливостей програм векторної графіки, зокрема до розв'язування певних питань щодо створення векторних об'єктів різного рівня складності. На практичних заняттях студенти одержують знання інструментів комп'ютерних програм 2-D графіки та прийоми побудови макетів за власним ескізом (пошук джерела натхнення, графічне проектування, стилізація, колажування та ін.), що слугують підґрунтям для експериментів у проектуванні, а також навички створення арт-об'єктів дизайну.

Згідно Стандарту вищої освіти другого (магістерського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн», затвердженого та введеного в дію Наказом МОН України від 21.12.2018 р. № 1433 дисципліна забезпечує:

### загальні компетентності:

ЗК 1 – Здатність генерувати нові ідеї (креативність);

ЗК 2 – Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми;

ЗК 3 – Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності);

ЗК 7 – Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;

### фахові (спеціальні) компетентності:

ФК 1 – Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (за спеціалізацією).

ФК 2 – Здатність проведення проектного аналізу всіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту;

ФК 4 – Здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну;

ФК 7 – Здатність застосовувати засоби спеціального рисунку та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій;

ФК 9 – Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги)

програмні результати навчання:

ПРН 1 – Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах;

ПРН 4 – Представляти результати діяльності в науковому та професійному середовищі в Україні та поза її межами;

ПРН 6 – Формувати проектні складові у межах проектних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності;

ПРН 8 – Здійснювати допроектний аналіз із урахуванням всіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проекту

ПРН 9 – Застосовувати методику концептуального проектування та здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну;

ПРН 12 – Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності;

ПРН 14 – Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалами (за спеціалізаціями);

ПРН 15 – Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньо-проектних завдань (за спеціалізаціями)

## **ОПИС ДИСЦИПЛІНИ**

Основна спрямованість дисципліни визначається вивченням інструментів та можливостей програм векторної графіки з метою подальшого застосування отриманих навичок у роботі над створенням власного портфолію, а також застосування отриманих знань у створенні простих двомірних дизайн-макетів на певну тематику. Дисципліна вивчається протягом одного семестра 5-го курсу (7 кредитів ECTS, 45/45 навчальних години(денна форма навчання), в тому числі 45/9 годин — аудиторні семінарські заняття). Всього курс має 2 модулі та 4 завдання.

**Весняний семестр:** Дисципліна вивчається протягом одного семестру на 1 курсі магістрів (4 кредиту ECTS, 120 навчальних годин, в тому числі 30 год. — аудиторні заняття і 90 год. — самостійних. Формою контролю є екзаменаційний перегляд.

**Модуль 1 Принципи та прийоми роботи з векторними об'єктами та текстом в програмах векторної графіки..**

Тема 1. Ознайомлення з інструментами програми 2-D графіки. Створення власного ескізу та переведення його у векторний формат.

Тема 2. Розробка власного макету дизайн-об'єкту. Прийоми роботи з растровими

зображеннями та інструментом «Текст».

### **Модуль 2 Проектування об'єкту дизайну в комп'ютерних програмах.**

Тема 3. Створення макету резюме.

Тема 4. Створення портфоліо та презентації власної колекції.

### **ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ**

Навчальний процес з курсу передбачає такі форми навчання: тематичні бесіди, практичні заняття, самостійну роботу, консультації та екзаменаційні перегляди. На бесідах студенти знайомляться з теоретичними основами курсу, ведуть роботу з аналогами.

Практичні заняття передбачають створення об'єкту дизайну, проводиться контроль та перевірка самостійних робіт. Теми розкриваються шляхом практичних та лабораторних занять. Самостійна робота здобувача спрямована на завершення семінарських завдань та закріплення лекційних тем. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

### **ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА**

Під час проведення занять необхідно зберігати тишу та вимкнути гучність телефонів. За необхідності студент має просити дозволу вийти з аудиторії. Вітається авторська інтерпретація теми заняття, якщо вона аргументована студентом.

### **ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI**

Пропускати заняття без поважних причин недопустимо (причини пропуску мають бути підтвержені). Запізнення на заняття не вітаються. Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання або надіслати виконане завдання на пошту або Viber до визначеного терміну.

### **АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ**

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у питанні реалізації цієї програми – плагіату у фінальних рішеннях, які презентуються як авторські). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.

Корисні посилання:

<https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>

<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

### **РОЗКЛАД КУРСУ**

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	2	3	4	5	6	7
2-й семестр						
дати занять	1	бесіда	Вступ. Векторна графіка. Ознайомлення з програмою Adobe Illustrator	1		
визначаються	2	практика	Простий малюнок в програмі з використанням базових інструментів	1	Пошук та робота з аналогами	

розкладом	3	бесіда	Інструментарій програми та створення об'єктів в Adobe Illustrator. Інструмент "Текст" та "Контур"	1		
	4	практика	Ознайомлення з інструментом "Перо". Створення ескізу одягу олівцем та переведення його у векторний формат	4	Пошук та робота з аналогами	
	5	бесіда	Заливки та пензлі	1		
	6	практика	Розробка сторінки журналу "Тенденції " Робота з інструментом "Текст" та растровими картинками	4	Створення ескізу та макету в комп'ютерних програмах	
	7	практика	Створення дизайну власних тканин	4	Ескіз, затверджений. Виконання	
	8	бесіда	Маска. Робота з растровими зображеннями	1		
	9	практика	Створення макету резюме	4	Робота в програмах 2-D графіки	
	10	практика	Екзаменаційна тема: Розробка та виконання власного портфоліо, його презентація	8	Готовий об'єкт дизайну за концепцією автора + презентація роботи (портфоліо)	
	11	бесіда	Екзаменаційний перегляд. Презентація власного об'єкту дизайну	1		

### РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема	Форма звітності	Бали
1	Альбом зразків аналогів авторських об'ємно-просторових об'єктів	0–20
	Виконання об'ємно-просторового об'єкту обраним видом конструктивного вирішення	0–20
	Альбом пошукових авторських технік	0–10
	Екзаменаційна тема: Розробка та виконання об'ємно-просторового об'єкту, його презентація	0–50
	Всього балів	100

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–8	0–20	
A+	8	20	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана відповідно до задуму та розробленої концепції. В презентованій роботі використовуються різні конструктивні системи створення об'єкту. Робота виконана та презентована якісно та оригінально
A	7	18–19	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана відповідно до задуму та розробленої концепції. Презентація роботи в повному обсязі, якісна та акуратна
A-	6	16	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана відповідно до задуму та розробленої концепції. Презентація роботи в повному обсязі
B	5	12–15	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але в процесі виконання допустив декілька незначних помилок, що можуть стосуватися композиції або презентації роботи
C	4	8–11	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але є проблеми з якістю роботи
D	2–3	4–7	Студент не в повному обсязі оволодів матеріалом, робота виконана неякісно, грубо оформлена
E	1	1–3	Студент не в повному обсязі оволодів матеріалом, робота виконана неякісно, грубо оформлена презентація
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

### ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою семестрового контролю є екзаменаційний перегляд. Для одержання підсумкової оцінки необхідно пройти всі модульні контролю за семестр і виконати екзаменаційну роботу, яка і презентується під час перегляду. Покращити результат навчання можна за рахунок підготовки теми до участі в конференції студентських досліджень.

### ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

### СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за участь у конференції за темою, виконаною в межах дисципліни (5–8), науково-творчі заходи (2–4), активність на заняттях (1–2). Максимальна кількість балів-бонусів – 10.

**РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА**

Розширений список літератури наведено у робочій програмі та методичних матеріалах. Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.

*Основна:*

1. Даниленко В.Я. Основи дизайну: підручник / В.Я. Даниленко. — Х.: ХДАДМ, 2003. — 320 с.: 664 іл. — укр..
2. Михайленко В.Є., Ванін В.В., Ковальов С.М. Інженерна та комп'ютерна графіка: підручник для студентів ВНЗ / В.Є. Михайленко. — К.: Каравелла, 2004. — 344 с.
3. Победин В.А. Знаки в графическом дизайне. Харьков : Ранок, 2001. 95 с.
4. Tschichold J. The New Typography : A Handbook for Modern Designers / transl. by Ruari McLean; introduct. by Robin Kinross. Berkeley (CA) : University of California Press, 1995. 236 p.
5. Lupton E., Abbott Miller J. Design writing research: writing on graphic design. New York : Kiosk, 1996. 211 p.