

ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Циклова комісія з архітектури, будівництва та дизайну



ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор Фахового коледжу

ЗВО «Університет Короля Данила»

Володимир ЯСЛИК

30.02.2024

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ДИЗАЙН ПРОЄКТУВАННЯ»

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Спеціальність: 022 Дизайн

Спеціалізація: 022.01 Графічний дизайн

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

Освітньо-професійний ступінь – *фаховий молодший бакалавр.*

Статус дисципліни – *обов'язкова*

Мова викладання, навчання та оцінювання – *українська.*

Івано-Франківськ, 2024

Розробник:
БАСАРАБА Василь Миколайович - викладач циклової комісії з архітектури,
будівництва та дизайну Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила».

Розглянуто та схвалено на засіданні циклової комісії
Фахового коледжу
ЗВО «Університет Короля Данила»
з архітектури, будівництва та дизайну
протокол № 1 від «28» серпня 2024 р.
Голова циклової комісії



Катерина ГУСАР

Схвалено методичною радою
Фахового коледжу
ЗВО «Університет Короля Данила»
протокол № 1 від «29» серпня 2024 р.
Голова методичної ради



Олег КЛІЩ

ВСТУП

Метою навчальної дисципліни є засвоєння студентами спеціальних компетенцій щодо розробки й застосування візуальних форм фірмової айдентики у сучасному комунікативному просторі. Підготовка фахівця з високим рівнем майстерності, формування гармонійно розвиненого спеціаліста для самостійного творчого вирішення завдань дизайнерської діяльності.

Завдання вивчення навчальної дисципліни є:

- набуття теоретичних знань та практичних навичок у брендингу, розуміння підходів та принципів його побудови;
- розуміння структури бренду та взаємодії його складових, уміння застосовувати їх в проектуванні системи айдентики;
- розуміння засобів комунікації бренду з аудиторією, факторів впливу та складання потрібного іміджу в її очах, і уміння їх застосовувати;
- розуміння важливих чинників корпоративної ідентифікації, принципів їх формування та практичного застосування;
- володіння знаннями та навичками стилеутворення візуальними (зокрема графічними) засобами;
- знання принципів підбору корпоративних кольорів, шрифтів та інших констант фірмового стилю;
- набуття вмінь роботи із типографськими наборними, рукописними шрифтами та леттерінгом, здійснювати підбір шрифтів для застосування в якості фірмових;
- формування аналітичних умінь у вивченні аналогів та прототипів;
- вміння складати за змістом та функцією та макетувати носії фірмового стилю різного характеру та призначення.

Результати навчання. Згідно з вимогами освітньо-професійних та освітньо-кваліфікаційних програм студенти повинні **знати**:

- складові брендбуку;
- види графіки;
- нові тенденції в створенні форм;
- особливості розроблення мокапів;
- функції та особливості графічних редакторів;
- особливості презентацій мокапів як складової брендбуку.

Студенти повинні **вміти**:

- на практиці використовувати теоретичні знання;
- розробляти та практично створювати мокапи;
- вільно володіти комп'ютерними графічними програмами при проектуванні айдентики та виконанні її носіїв;
- виконання комплексу носіїв фірмового стилю із розумінням та урахуванням технологічних можливостей різних видів друку та післядрукарської обробки;
- презентувати результати своєї роботи у різних формах.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

		Денна форма	Заочна форма
Курс		3, 4	
Семестр		5-8	
Кількість кредитів ECTS (год.)		19 (570 год.)	
Аудиторні навчальні заняття, год.	лекції	-	-
	практичні	236 (год.)	44 (год.)
Самостійна робота, год		334 (год.)	526 (год.)
Форма підсумкового контролю	залік	5,7 семестр	
	екзамен	8 семестр	

СТРУКТУРНО–ЛОГІЧНА СХЕМА ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Пререквізити	Постреквізити

ЗАГАЛЬНІ ТА СПЕЦІАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

яких набувають студенти внаслідок вивчення навчальної дисципліни «Дизайн-проекування» згідно з освітньо-професійною програмою «Графічний дизайн»

Результати навчання	Код та назва компетентності
РН 4 Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в процесі створення об'єктів дизайну.	ЗК5 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
РН 5 Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або в співпраці у творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір.	ЗК6 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
РН 6 Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем	ЗК8 Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. СК12 Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.

PH 8 Використовувати успішні українські та закордонні дизайнерські практики	СК1 Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, враховувати традиційні та сучасні культурно-мистецькі процеси й практики у власній професійній діяльності.
PH 9 Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних технік	СК2 Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.
PH 11 Обґрунтовувати вибір технік, технологій та матеріалів для створеного або зпроектованого об'єкту (продукту) дизайну, враховуючи його екологічну безпеку.	СК4 Здатність вибирати техніки та/або технології створення об'єктів дизайну у відповідних матеріалах, розуміючи екологічні наслідки своєї професійної діяльності та обґрунтовувати свій вибір
PH 12 Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.	СК5 Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.
PH 13 Оцінювати власні результати на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну відповідно до нормативної документації.	СК6 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну.

ПОЛІТИКА КУРСУ
ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ
<p>Здобувачі фахової передвищої освіти зобов'язані виконувати вимоги освітньо-професійної програми, графік освітнього процесу та вимоги навчального плану відповідно до Положення про організацію освітнього процесу у Фаховому коледжі ЗВО «Університету Короля Данила».</p> <p>Курс передбачає обов'язкове вивчення та виконання здобувачами усіх практичних завдань, передбачених робочою програмою навчальної дисципліни та вказаних у СДО на сторінці курсу.</p>
ПОВЕДІНКА В АУДИТОРІЇ
<p>Усі учасники освітнього процесу повинні дотримуватися норм і правил внутрішнього розпорядку відповідно до Статуту Університету, Положення про Фаховий коледж та Положення про організацію освітнього процесу.</p> <p>Здобувач повинен приходити на заняття без запізнь. Про початок і закінчення занять інформує розклад, доступний в електронному чи паперовому вигляді, а також дзвінок.</p>
ДОТРИМАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ

На початку вивчення дисципліни викладач ознайомлює здобувачів з основними пунктами Положення про академічну доброчесність, відповідно якого здійснюється освітній процес.

ВІДПРАЦЮВАННЯ ПРОПУЩЕНИХ ЗАНЯТЬ

Відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила» усі пропущені заняття, а також отримані негативні оцінки здобувачі зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість «н» в журналі буде виставлено «0» (нуль) балів без права перездачі.

Здобувачі відпрацьовують пропущені заняття згідно з графіком відпрацювань викладача з урахуванням, що час може бути дещо відкоригованим відповідно до кількості здобувачів.

ОСКАРЖЕННЯ ПРОЦЕДУРИ ПРОВЕДЕННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТІВ КОНТРОЛЬНИХ ЗАХОДІВ (ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ)

Оскарження процедури проведення та результатів контрольних заходів відповідно до «Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила».

МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ДІАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Результати навчання	Методи навчання	Форми та методи оцінювання
Освітній компонент «Дизайн проєктування»		
РН 4 Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в процесі створення об'єктів дизайну.	Словесні методи: розповідь-пояснення; демонстрація, комп'ютерні і мультимедійні методи, творчий метод, інтерактивні методи (мозковий штурм), практичні роботи.	Поточний контроль, практична робота, залік, екзамен, курсова робота
РН 5 Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або в співпраці у творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір.		
РН 6 Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем		

PH 8 Використовувати успішні українські та закордонні дизайнерські практики		
PH 9 Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних технік		
PH 11 Обґрунтовувати вибір технік, технологій та матеріалів для створеного або спроектованого об'єкту (продукту) дизайну, враховуючи його екологічну безпеку.		
PH 12 Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.		
PH 13 Оцінювати власні результати на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну відповідно до нормативної документації.		

Поточний контроль (в т. ч. контроль самостійної роботи та форми самоконтролю) – практичні роботи, презентації на практичних заняттях.

Оцінювання здійснюється за національною чотирибальною шкалою – “2”; “3”; “4”; “5”.

Фіксація поточного контролю здійснюється в “Електронному журналі обліку успішності академічної групи на підставі чотирибальної шкали. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі автоматично обчислюється підсумкова оцінка та здійснюється підрахунок пропущених занять. Усереднена оцінка переводиться в 60-бальну шкалу згідно нижченаведеної таблиці.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів) без права перездачі.

Студенти повинні мати оцінки з не менше 50% аудиторних занять.

Оцінювання самостійної роботи, яка передбачена в тематичному плані навчальної дисципліни разом з аудиторною роботою, здійснюється під час проведення практичних занять (поточний контроль). Поточний контроль самостійної роботи

передбачає усну відповідь, написання доповіді та виступ, есе, вирішення тестових завдань, ситуаційних задач, виконання індивідуальних завдань, відпрацювання практичних навичок тощо.

Виставлення балів за самостійну роботу під час поточного контролю обов'язково супроводжується оцінювальними судженнями. Бали додаються до балів, які отримав студент під час поточного контролю, але не більше, ніж кількість балів з оцінювання окремої теми заняття.

Оцінювання тем, які виносяться лише на самостійну роботу і не входять до тем аудиторних занять, контролюється під час підсумкового контролю.

Підсумковий контроль проводиться для встановлення рівня досягнення здобувачами освіти програмних результатів навчання з навчальної дисципліни «Дизайн проєктування», після завершення вивчення дисципліни.

До підсумкового контролю допускаються студенти, які за результатами поточного контролю отримали 35 балів і більше. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Підсумковий контроль знань проводиться у формі диференційованого заліку та екзамену у вигляді презентації з практичними роботами які були зроблені протягом семестру.

За результатами підсумкового контролю студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 25 балів і менше, вважаються такими, що не склали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях, оцінюється в балах (національної шкали, 100-бальної шкали й шкали ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Студенти можуть підвищувати свій рейтинг під час екзаменаційній сесії через одноразову повторну перездачу, попередньо подавши заяву адміністрації коледжу не пізніше одного робочого дня після сесії.

Одержаний при підвищенні рейтингу результат буде остаточним при виставленні підсумкового контролю.

Студенти, які не з'явилися на екзамені без поважних причин, вважаються такими, що отримали незадовільну оцінку.

Самоконтроль передбачений у формі питань для самоконтролю, які розміщено на сторінці навчальної дисципліни «Дизайн-проєктування» в Системі дистанційної освіти та виконанні практичних завдань, виконуючи які здобувачі фахової передвищої освіти мають можливість самостійно перевірити правильність виконання та проаналізувати неправильні результати.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
(за 4-бальною шкалою)

Шкала в балах	Оцінка шкали ECTS	Національна шкала
90-100 балів	A	5 («відмінно»)
83-89 балів	B	4 («дуже добре»)
75-82 бали	C	4 («добре»)
67-74 бали	D	3 («задовільно»)
60-66 балів	E	3 («достатньо»)
35-59 балів	FX	2 («незадовільно»)
0-34 бали	F	2 («неприйнятно»)

При цьому, оцінки повинні відповідати таким критеріям:

«відмінно» – здобувач освіти міцно засвоїв матеріал навчальної дисципліни, сформоване чітке уявлення про послідовність виконання роботи, володіє всіма основними інструментами програмного забезпечення, виконує роботи на високому рівні; показує високий рівень творчого підходу, оригінальні ідеї.

«дуже добре» – здобувач освіти проявляє креативність в при виконанні практичних завдань та готовність ділитися думками та ідеями, активно бере участь в обговоренні, більшість завдань виконано вчасно, є невеликі недоліки.

«добре» – здобувач освіти добре володіє інструментами, але не всі роботи виконані з однаковою якістю, проявляє креативність, однак може покращити роботи; більшість завдань виконано вчасно, але є недоліки, які швидко поправляються;

«задовільно» – здобувач освіти має практичні навички виконання графічних робіт, знайомий з інструментами, але потребує додаткової практики, спостерігається певна оригінальність, але переважають звичайні рішення, завдання виконано, але є затримки або помилки;

«достатньо» – здобувач освіти виконує роботи на елементарному початковому рівні, креативності не вистачає, багато робіт є традиційними, здаються роботи, які потребують значних доопрацювань;

«незадовільно» – здобувач освіти не опанував навчальний матеріал дисципліни, практично не володіє інструментами програмного забезпечення спостерігається відсутність будь-якої оригінальності у виконанні практичних завдань, багато завдань не виконано, терміни не дотримані;

«неприйнятно» – здобувач освіти взагалі не володіє інструментами програмного забезпечення, жодне завдання не виконано.

3 КУРС

КОНЦЕПЦІЯ ТА СТРУКТУРА ФІРМОВОГО СТИЛЮ

Тема 1. Поняття айдентики, фірмового стилю, брендингу, візуальної системи ідентифікації.

1. Наймінг та його взаємодія з візуальними образами. Вибір засобів ідентифікації та сценаріїв формування основ айдентики.
2. Константи (базові елементи) фірмового стилю – знак, логотип, фірмовий блок, кольорова гамма, шрифти. Поняття стилеутворюючих елементів.
3. Додаткові засоби комунікації бренду з аудиторією: слоган, корпоративний герой. Поняття динамічної та генеративної айдентики, їх засади та принципи формування.

Тема 2. Символ та образ у знаку / логотипі.

1. Семантика, функція, форма. Типи знаків

Тема 3. Проектування та застосування оригінальних шрифтових гарнітур при розробці фірмового стилю.

1. Класифікація шрифтів. Застосування різноманітних шрифтових гарнітур в залежності від специфіки компанії / продукту.
2. Відбір та розробка шрифтового матеріалу для використання в створенні фірмового стилю

Тема 4. Тенденції розвитку та сучасні тенденції в проектуванні фірмового стилю.

1. Новітні ідеї в проектуванні. Зміна основних рис рекламно-графічних комплексів з урахуванням та використанням актуальних технологій. Активне застосування мультимедіа-технологій.

Тема 5. Проектування графічного рішення торгової марки / знака компанії / підприємства.

1. Класифікація знаків / логотипів. Технічні та технологічні обмеження або можливості, які мають бути взяті до уваги під час проектування логотипу

Тема 6. Кольорові рішення при розробці фірмового стилю.

1. Класифікація кольорів. Визначення кольорового рішення для фірмового стилю. Технології роботи з кольором

Тема 7. Проектування та застосування елементів фірмового стилю.

1. Розробка принципових стилістичних рішень, проектування базових елементів фірмового стилю. Специфічні властивості елементів фірмового стилю для різноманітних умов використання.

4 КУРС

СТВОРЕННЯ НОВИХ ФОРМ ДИЗАЙНУ ТА РЕКЛАМНИХ ПРЕВ'Ю

Тема 8. Створення складних форм

Створення складних по формі об'єктів, їх редагування та налаштування. Додавання текстур та матеріалів до складних форм. Налаштування освітлення та тіней.

Тема 9. Створення 3D-моделей предметів декору

Створення 3D-моделей предметів ужитку та інших предметів декору. Додавання матеріалів та текстур до меблів та предметів декору. Навчання роботі зі зміною кольору та матеріалів різного роду предметів ужитку та декору.

Тема 10. Кольори та складні текстури

Застосування різних кольорів та текстур для різного роду складності предметів декору. Налаштування освітлення для кращого відображення кольорів та текстур. Робота зі створенням кольорових схем та палітр.

Тема 11. Зображення та рендеринг

Огляд різних рендерів в 3ds Max для створення реалістичних зображень. Налаштування параметрів рендера та встановлення оптимальних налаштувань для конкретного проекту. Підготовка текстур в 2D редакторах.

Тема 12. Рендер та фотоефекти

Ракурси для реалістичного рендера та фотоефекти. Підготовка рендера для прев'ю. Пост обробка та публікація.

Тема 13. Технічні креслення в комбінації із зображеннями

Створення технічних креслень для обраних виробів. Комбінація їх в прев'ю для сайтів та соціальних мереж. Комплексна робота кінцевого варіанту за допомогою кількох 2D та 3D редакторів (програм).

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН									
№	Назва теми	Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		всього годин	лекції	практичні заняття	самостійна робота	всього годин	лекції	практичні заняття	самостійна робота
1	Поняття айдентики, фірмового стилю, брендингу, візуальної системи ідентифікації	28		12	16		28	2	26
2	Символ та образ у знаку / логотипі	28		12	16		28	2	26
3	Проектування та застосування оригінальних шрифтових гарнітур при розробці фірмового стилю.	34		18	16		32	4	28
4	Тенденції розвитку та сучасні тенденції в проектуванні фірмового стилю	30		14	16		32	4	28
Всього годин за 5 семестр		120		56	64		120	12	108
5	Проектування графічного рішення торгової марки / знака компанії / підприємства.	38		18	20		38	2	36
6	Кольорові рішення при розробці фірмового стилю	40		18	22		40	2	38
7	Проектування та застосування елементів фірмового стилю	32		10	22		42	4	38
Всього годин за 6 семестр		120		56	64		120	8	112
8	Створення складних форм			28	42		68	4	64
9	Створення 3D-моделей предметів декору			28	42		74	8	66
10	Кольори та складні текстури			28	42		68	4	64
Всього годин за 7 семестр		210		84	126		210	16	194
11	Зображення та рендеринг	40		20	20		38	2	36
12	Рендер та фотоефекти	40		20	20		38	2	36

13	Технічні креслення в комбінації із зображеннями	40	20	40	44	4	40
Всього годин за 8 семестр		120	40	80	120	8	112
Всього годин на вивчення дисципліни		570	236	334		44	526

ПЛАН ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ			
№ заняття	Тема заняття	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1,2,3	Вибір засобів ідентифікації та сценаріїв формування основ айдентики	6	2
3,4,5	Аналіз кращих світових і вітчизняних зразків фірмового стилю (за темою)	6	
6,7,8	Буква-образ. Слово-образ (2 вправи).	6	2
9,10,11	Особистий (власний) логотип	6	
12,13,14,15	Побудова знаку по модульно-геометричній системі (один із раніше виконаних, на вибір)	8	2
16,17,18,19	Побудова логотипу по модульно-геометричній системі	8	2
20,21	Вибір фірмових кольорів, комплекту шрифтів	4	2
22,23	Виконання маркувальних складових фірмового стилю	4	
24,25,26,27	Розробка стилетоутворюючих елементів та фірмових композиційних принципів	8	2
Всього годин практичних занять за 5 семестр		56	12
28,29	Розробка концепції фірмового стилю	4	2
30,31	Підбір та аналіз аналогів та прототипів	4	
32,33,34	Побудова ескізного ряду дизайн-проєкту	6	

35,36	Послідовність процесу проектування та презентація авторської дизайн-розробки	4	2
37,38,39	Виконання оригінал-макетів обраних носіїв фірмового стилю (бланк, етикетка)	6	
40,41,42,43	Виконання оригінал-макетів обраних носіїв фірмового стилю (візитівка, папка, конверт)	8	2
44,45,46,47	Виконання оригінал-макету плакату	8	
48,49,50,51	Виконання оригінал-макету буклету	8	2
52,53,54,55	Виконання оригінал-макету сувенірної продукції	8	
Всього годин практичних занять за 6 семестр		56	8
56,57,58,59	Створення складних по формі об'єктів, їх редагування та налаштування.	8	2
60,61,62	Використання модифікаторів.	6	
63,64,65	Полігональні об'єкти та об'єкти сіток Безьє.	6	
66, 67,68	Допоміжні об'єкти. Створення об'єктів сцени.	6	2
69,70,71	Додавання текстур та матеріалів до складних форм.	6	
72,73,74	Налаштування освітлення та тіней.	6	2
75,76,77, 78,79,80	Створення 3D-моделей предметів ужитку та інших предметів декору.	12	2
81,82,83,84	Робота з кольорами та складними текстурами.	8	2
85,86,87	Застосування різних кольорів та текстур для різного роду складності предметів декору.	6	
88,89,90	Джерела сонячного світла та їх налаштування.	6	2
91,92,93,94	Налаштування освітлення для кращого відображення кольорів та текстур.	8	2
95,96,97	Робота зі створенням кольорових схем та палітр.	6	2
Всього годин практичних занять за 7 семестр		84	16
98,99	Огляд різних рендерів в 3ds Max для створення реалістичних зображень.	4	2

100,101	Налаштування параметрів рендера та встановлення оптимальних налаштувань для конкретного проекту.	4	2
102,103	Підготовка текстур в 2D редакторах.	4	
104,105	Ракурси для реалістичного рендера та фотоефекти.	4	
106,107	Підготовка рендера для прев'ю.	4	
108,109	Пост обробка та публікація.	4	
110,111,112	Створення технічних креслень для обраних виробів.	6	4
113,114	Комбінація їх в прев'ю для сайтів та соціальних мереж.	4	
115,116,117	Комплексна робота кінцевого варіанту за допомогою кількох 2D та 3D редакторів (програм).	6	
Всього годин практичних занять за 8 семестр		40	8
Всього годин практичних занять		236	44

САМОСТІЙНА РОБОТА			
Назва теми	Зміст завдання для самостійної роботи	Кількість годин	
		Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Поняття айдентики, фірмового стилю, брендингу, візуальної системи ідентифікації	Визначення підходів до формування системи айдентики з урахуванням ввідної інформації. Підбір та аналіз аналогів та прототипів. Розробка загальної концепції.	12	28
Символ та образ у знаку / логотипі	Побудова знаку / логотипу по модульно-геометричній системі (один із раніше виконаних, на вибір). Технічні та технологічні обмеження або можливості, які мають бути взяті до уваги під час проектування логотипу	12	28
Проектування та застосування оригінальних шрифтових	Застосування різноманітних шрифтових гарнітур в залежності від специфіки компанії / продукту. Відбір	16	34

гарнітур при розробці фірмового стилю.	та розробка шрифтового матеріалу для використання в створенні фірмового стилю		
Тенденції розвитку та сучасні тенденції в проектуванні фірмового стилю	Паспорт стандартів, гайдбук та інші корпоративні видання. Відмінність гайдбуку і бренд-буку, їх функції, призначення та зміст. Особливості наповнення, оформлення та способів подачі інформації.	16	32
Кольорові рішення при розробці фірмового стилю	Класифікація кольорів. Визначення кольорового рішення для фірмового стилю. Технології роботи з кольором	16	32
Проектування та застосування елементів фірмового стилю	Виконання оригінал-макетів обраних носіїв фірмового стилю (бланк, етикетка, візитівка, папка, конверт)	20	36
Створення об'єктів в програмі 3D Max	Побудова геометричних та лінійних фігур, що є основою майбутніх об'єктів	20	36
Робота з матеріалами в програмі 3D Max	Створення простих матеріалів в графічному редакторі 3D Max (метал, скло, зеркало, пластик тощо)	16	32
Налаштування камер та сценарії освітлення	Налаштувати побудову кадру, ввести основні налаштування камери, природне та штучне освітлення для поточного проекту	18	28
Створення конкретних об'єктів для формування мокапів (10 предметів)	Побудова предметів (об'єктів) які стосуються діяльності компанії для якої розробляються мокапи (блокнот, шопер, канцелярські приладдя, сувенірна продукція, тощо)	22	28
Підготовка текстур в 2D редакторах для подальшого застосування їх в 3D Max	Створення текстур-масок в Photoshop для імітації природних реалістичних матеріалів та ефекту рельєфу, глянцевої, прозорості, тощо	20	30
Рендерінг та фотографічність	Здійснення промальовки зображення через функцію «Рендер» та підбір налаштування функцій для оптимальності кінцевого результату рендеру	22	32
Побудова складних форм та фігур в 3D Max	Здійснення складного моделювання об'єктів використовуючи функцію «Редагованої поверхні» з урахуванням правильності побудови сітки цих об'єктів	28	30

	(складні, багато детальні об'єкти з вигнутими формами)		
Рендер як імітація фотографії	Здійснення рендеру до досягнення максимально схожого та реалістичного зображення з реальним фото	24	32
Обробка результатів рендера в програмі Photoshop	Обробка результатів рендеру в Photoshop для усунення недоліків які виникли при рендері, застосування фільтрів та спеціальних ефектів до них	24	32
Технічні креслення об'єктів в 2D редакторах	Створення креслень в програмі Corel Draw які відповідатимуть та доповнюватимуть результат рендеру і створюватимуть композицію для подальшої демонстрації	24	28
Створення прев'ю готових робіт для соцмереж та сайтів	Комбінація кількох фотографічних рендерів з різними ефектами, додаванням технічних креслень та пояснювальних текстів в формування остаточного результату який використовуватиметься в соціальних мережах та інтернет сторінках	24	28
Всього годин самостійної роботи		334	526

**ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ
ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ**

1. Принципи композиції в створенні графічних матеріалів.
2. Концептуальні рішення для рекламних кампаній.
3. Морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.
4. Брендинг та візуальна ідентичність у соцмережах.
5. Технічні аспекти побудови фірмової символіки.
6. Носії фірмового стилю: види, функції, властивості
7. Створення мокапів та фірмового стилю для брендингу.
8. Графічні редактори (Photoshop, 3D Max, CorelDRaw) для створення брендбуку.
9. Прев'ю для демонстрації бренду.
10. Графічні матеріали для соціальних медіа та цифрової реклами.
11. Сучасні тренди графічному дизайні рекламної продукції.
12. Поняття про 3D моделювання. Сучасні 3D редактори.
13. Види і загальні характеристики 3D редакторів. Редактор 3ds Max.
14. Види моделей. Методи створення простих 3D моделей.
15. Полігональне моделювання.

16. Матеріали і редактор матеріалів в 3ds Max.
17. Текстурування об'єктів (редактор матеріалів). Основні вимоги до кольорової схеми проектів.
18. Ефекти. Візуалізація.

Практичне завдання для заліку:

- розробка творчої концепції фірмового стилю компанії;
- виконання маркувальних складових фірмового стилю;
- дизайн-розробка фірмового стилю у вигляді посторінкової презентації.

Практичне завдання для екзамену:

- створення креслень в програмі Corel Draw моделей об'єктів;
- розробка складних 3D моделей об'єктів з урахуванням правильності побудови (складні, багато детальні об'єкти з вигнутими формами);
- рендер реалістичного зображення 3D моделей об'єктів;
- виконання макету презентації складних 3D моделей.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна література

1. Гніденко, М. С. Дизайн логотипу як основи фірмового стилю / М. С. Гніденко, В. В. Колесніков // Вісник КНУТД. 2015. № 1 (82) : Серія «Технічні науки». С. 73-78.
2. Дизайн, тенденції та напрямки розвитку: монографія / В. В. Сьомкін; Держ. акад. кер. кадрів культури і мистец. Київ: Альтерпрес, 2009. 528 с.
3. Прищенко С. В. Основи рекламного дизайну: підручник / С.В. Прищенко, Є.А. Антонович; Нац. акад. керівних кадрів культури і мистецтв, Ін-т дизайну та реклами, Київ : НАКККіМ, 2017. 381 с.
4. Розробка фірмового стилю: основні етапи та елементи URL: <https://goldwebsolutions.com/uk/blog/rozrobka-firmovogostilyu-osnovni-etapi-ta-elementi/>
5. David Airey. Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. New Riders, 1249 Eighth Street, 2010. 216 с.
6. E. Spiekermann. Stop Stealing Sheep & find out how type works. Verlag H. Schmidt, 2004, 200 с.
7. Патрік Беті. Анатомія кольору. Київ, Фамільна друкарня Huss, 2023. 352 с.
8. Наталя Удріс-Бородавко. Графічний дизайн з українським обличчям. Київ, Фамільна друкарня Huss, 2023. 206 с.
9. Йоганнес Іттен. Елементи образотворчого мистецтва. Київ, Фамільна друкарня Huss, 2022. 168 с.
10. Абрамов О. Основи 3D-моделювання в 3ds Max / О. Абрамов. Київ: БІНОМ-Пресс, 2018. 352 с.
11. Дмитренко В. 3D-моделювання в 3ds Max: практичний курс / В. Дмитренко. Київ: Діалектика, 2016. 416 с.

12. Єрмаков С. Введення в 3D-моделювання і анімацію в 3ds Max / С. Єрмаков. Київ: Кондор, 2019. 384 с.
13. Комп'ютерна графіка: конспект лекцій / Укладач: Скиба О.П. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.
14. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник: в 2-х кн. Кн. 1. / Укладачі: Тотосько О. В., Микитишин А. Г., Стухляк П. Д. Тернопіль: Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, 2017. 304 с.
15. Маценко В.Г. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник. Чернівці: Рута, 2009 343 с.
16. Веселовська Г.В., Ходакова В.Є.: Комп'ютерна графіка. Навч. пос. Київ: Кондор, 2015. - 584 с.

Додаткова література

1. Autodesk 3ds Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting, and Rendering, 2nd Edition Kindle Edition.
2. Autodesk 3ds Max 2022: Fundamentals (Mixed Units): Autodesk Authorized Publisher. Paperback ASCENT, Center for Technical Knowledge (June 23, 2021) - 698 pages.
3. Autodesk 3ds Max 2021: A Comprehensive Guide, 21st Edition [Print Replica] Kindle Edition CAD/CIM Technologies (September 4, 2020) 760 pages.
4. Autodesk 3ds Max 2022 for Beginners: A Tutorial Approach, 22nd Edition CAD/CIM Technologies (January 17, 2022) - 668 pages
5. Kelly L. Murdock's Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide 1st Edition SDC Publications; 1st edition (September 14, 2020) - 1312 pages.