

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор

з науково-методичної та навчальної роботи

О.Б. Жильцов

“ 07 ” “ 09 ” 2017 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ


Проектування об'єктів реклами

Галузь знань 0202 Мистецтво  
Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
Ідентифікаційний код 02136554  
Начальник відділу  
моніторингу якості освіти  
Програма № 1820/17  
Жильцов  
(підпис) (прізвище, ініціали)  
«    » 2017 р.

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи  А.О. Таранник

Робоча програма «Проектування об'єктів реклами» 3 курс 5 семестр  
для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», напрям підготовки 6.020207  
«Дизайн».

Укладач: **Зайцева Вероніка Іванівна** викладач кафедри образотворчого  
мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від «06» вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну



(підпис)

Н.І. Кравченко

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**  
**ІНСТИТУТ МИСТЕЦТВ**

**КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор

з науково-методичної та навчальної роботи

\_\_\_\_\_ О.Б. Жильцов

“ \_\_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2017 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**Проектування об’єктів реклами**

Галузь знань 0202 Мистецтво  
Напрямок підготовки 6.020207 «Дизайн»

2017 – 2018 навчальний рік

Розподіл годин звірено з робочим навчальним планом. Структура типова.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи

А.О. Таранник

Робоча програма «Проектування об'єктів реклами» 3 курс 5 семестр  
для студентів галузі знань 0202 «Мистецтво», напрям підготовки 6.020207  
«Дизайн».

Укладач: **Зайцева Вероніка Іванівна** викладач кафедри образотворчого  
мистецтва Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв

Протокол від «06» вересня 2017 року № 1

Завідувач кафедри дизайну

\_\_\_\_\_ Н.І. Кравченко  
(підпис)

## Зміст

<u>I. Опис предмета навчальної дисципліни</u> .....	6
<u>МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ</u> .....	5
<u>II. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ</u> .....	8
<u>III. ПРОГРАМА</u> .....	11
<u>Змістовий модуль I. Основи композиції у створенні графічних проектів ...</u>	11
<u>Змістовий модуль II. Композиційне рішення дизайн- проекту</u> .....	12
<u>IV. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ</u> .....	11
<u>V. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ</u> .....	14
<u>VI. ТЕМИ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ</u> .....	14
<u>VII. Система поточного та підсумкового контролю знань</u> .....	15
<u>VIII. Методи навчання</u> .....	17
<u>IX. Методичне забезпечення курсу</u> .....	18
<u>X. Рекомендована література</u> .....	19

## І. Опис предмета навчальної дисципліни

### «Проектування об'єктів реклами»

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів відповідних ECTS: 4	Галузь знань 0202 Мистецтво Напрямок підготовки 6.020207 – Дизайн	Нормативна
		<b>Рік підготовки: 3-й</b>
Змістових модулів – 2  Загальна кількість годин - 60	Спеціальність (професійне спрямування):	<b>Семестр</b>
		5-й
		<b>Аудиторних за семестр</b> 28 год.
		<b>Лекції</b> 2 год.
		<b>Лабораторна робота</b> 26 год.
		<b>Самостійна робота</b> 28 год.
Тижневих годин для денної форми навчання: 2	Освітньо-кваліфікаційний рівень: "бакалавр"	<b>МКР- 4 год.</b>

## Мета та завдання навчальної дисципліни

### Мета дисципліни:

Опанування студентами теоретичних знань та практичних навичок у галузі поліграфічних технологій та матеріалів у контексті реалізації об'єктів графічного дизайну і реклами. Розвиток проектної культури студентів-дизайнерів у технологічному аспекті, що відповідає наближенню навчального процесу до специфіки реальної практики у дизайн-проектуванні.

*Завданнями* вивчення курсу «Проектування об'єктів реклами» є:

- набуття базових знань з основ композиції і проектної графіки
- ознайомлення з основами пропедевтики та основними засобами та методами композиції
- Засвоєння основних прийомів створення проектів середньої складності в програмних середовищах Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign.
- Придбання практичних навичок в виконання проектів на комп'ютері.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до профілю програми бакалавра дизайну формуються *загальні* та *фахові* компетентності.

*Загальні компетентності* (світоглядна, громадянська, комунікативна, інформаційна, науково-дослідницька, самоосвітня), а саме:

- Здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань.
- Здатність до ефективного використання інформаційних технологій у соціальній та професійній діяльності.
- Володіння інформацією щодо об'єктивного стану ринку дизайнерських послуг.
- Уміння оцінювати й модифікувати освоєні наукові методи і засоби дизайн-діяльності.
- Обізнаність в особливостях проектної діяльності, готовність до її реалізації.
- Здатність до нестандартних рішень типових задач і здатність вирішувати нестандартні завдання.
- Здатність до самостійної пізнавальної діяльності, самоорганізації та саморозвитку.

- Спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію.

***Фахові компетентності базові (Організаційна, Мистецтвознавча) та спеціальні (Проектно-творча, Технологічна), а саме:***

- Здатність планувати, організовувати, координувати, контролювати та оцінювати дизайнерську діяльність та взаємодію її суб'єктів.
- Володіння професійним термінологічним апаратом.
- Знання історії та теорії стилів, напрямів і течій у мистецтві й дизайні.
- Здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну, методів та авторських приймів провідних дизайнерів.
- Володіння різними методиками проектування об'єктів графічного дизайну (поліграфічна продукція, пакування, фірмовий стиль, плакат, книжкова графіка, носії реклами, медіа-простір тощо).
- Володіння знаннями й уміннями у галузі інформатики та комп'ютерних технологій з дизайн-проекування.
- Здатність до формування необхідного обсягу фахової інформації з різних джерел (електронних, письмових, архівних і усних) для виконання конкретного дизайнерського завдання.

***Результати навчання*** (знання та практичні навички й уміння)

***Знання:***

- Вплив на споживача колірною поєднання в рекламних макетах
- Макетування необхідних елементів проекту в програмних середовищах Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign.
- Основні поняття композиції елементів друкованої продукції (плакати, буклети, книжкова продукція).

***Практичні навички та уміння:***

- працювати з векторною графікою в програмі Adobe Illustrator використовуючи стандартні об'єкти, трасування та редагування уже створених або відсканованих зображень;
- виконання композицій до вибраної теми;
- працювати з графічними програмами та програмою верстки



- виконувати творчі роботи у вигляді рекламного буклету, плакату, календаря;

***Практичні результати навчання:***

- Здатність до застосування засобів художньо-образної композиції
- Готовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну, дизайну реклами
- Здатність до науково-дослідницької діяльності у сфері дизайну. Творчий підхід у вирішенні нестандартних завдань.
- Прагнення до особистісно-професійного лідерства та успіху. Спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію. Здатність до самоосвіти, самоаналізу і самовдосконалення.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **знати:**

- основні терміни та поняття зі сфери компонування об'єктів реклами,
- а саме – журнальної та плакатної продукції;
- основні робочі етапи процесів проектування та зміст роботи дизайнера у різних галузях мистецтва;
- характеристики та специфіку основних засобів проектування, художнього оформлення продукції;
- основні види зображень та оригіналів для друку, їх характеристики;
- основні технологічні вимоги до макетів друкованої продукції;
- застосування сучасного програмного забезпечення для дизайну.

**вміти:**

- компонувати об'єкти графічного дизайну у відповідності до технологічних вимог друку.
- Створювати елементи зображень оригіналів та відтворювати їх за допомогою комп'ютера.
- готувати та подавати проектно-графічні матеріали
- володіти технологіями та методами виконання елементів книжкової та іншої друкованої продукції.

## II. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ п/п	Назви розділів, тем	Аудиторна робота		Самостійна робота	МКР		Всього годин
		Лекц.	Лабораторна р.				
<b>Змістовий модуль I</b>							
Основи проектування в створенні об'єктів реклами.							
1	Принципи побудови зображувально-шрифтових композицій в об'єктах реклами.	2					2
2	Створення рекламного флаєру для вибраного бренду.		4	4			8
3	Створення рекламного плакату для різних споживацьких аудиторій.		6	8	2		16
	<b>Всього у модулі годин:</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>2</b>		<b>26</b>
<b>Змістовий модуль II</b>							
Специфіка розробки фірмового стилю.							
4	Створення театральної афіші.		4	4			8
5	Розробка основних елементів брендбуку.		4	8			12
6	Розробка макету рекламної брошури в програмі Indesign.		8	4	2		14
	<b>Всього у модулі годин:</b>		<b>16</b>	<b>16</b>	<b>2</b>		<b>34</b>
	<b>Всього годин за навчальним планом на 5 семестр:</b>	<b>2</b>	<b>26</b>	<b>28</b>	<b>4</b>		<b>60</b>

# III. ПРОГРАМА

III курс

5 СЕМЕСТР

## Змістовий модуль I.

### **Основи проектування в створенні об'єктів реклами.**

**Лекція 1.** (2 год.) Принципи побудови зображувально-шрифтових композицій в об'єктах реклами.

#### **Практичне заняття 1.** (4 год.)

Створення рекламного флаєру для вибраного бренду.

Послідовність виконання завдання

1. Визначитись з темою та назвою.
2. Знайти положення текстових та графічних елементів на ескізі.
3. Виконати оригінал композиції на комп'ютері за допомогою програми Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
4. Підготовка до друку на аркуші ф. А-4.

Література: 1 – 19.

**Самостійна робота 1.** (4 год). Створення рекламного флаєру для вибраного бренду.

#### **Практичне заняття 2.** (6 год.)

Створення рекламного плакату для різних споживацьких аудиторій.

Послідовність виконання завдання

1. Знайти композицію та форму елементів на ескізі.
2. Створити елементи потрібної форми та кольору.
3. Виконання та завершення роботи на комп'ютері за допомогою програми Adobe Illustrator та Adobe Photoshop.

Література: 11 – 19

**Самостійна робота 2.** (8 год). Створення рекламного плакату для різних споживацьких аудиторій.

## **Змістовий модуль II. Специфіка розробки фірмового стилю.**

### **Практичне заняття 3. (4 год.)**

Створення театральної афіші. Послідовність виконання завдання

1. Знайти форму елементів на ескізі.
2. Створити елементи потрібної форми.
3. Виконати композицію в матеріалі на аркуші ф. А-2.

Література: 1 – 19

**Самостійна робота 3. (4 год).** Створення театральної афіші.

### **Практичне завдання 4. (4 год.)**

Розробка основних елементів брендбуку.

Послідовність виконання завдання

1. Знайти шрифти і колір елементів на ескізі.
2. Створити основні складові брендбуку.
3. Виконання та завершення роботи на комп'ютері за допомогою програми Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Indesign.
4. Підготовка до друку.

Література: 1 – 19

**Самостійна робота 4. (8 год).** Розробка основних елементів брендбуку.

### **Практичне завдання 5. (4 год.)**

Розробка макету рекламної брошури в програмі Indesign.

Послідовність виконання завдання

1. Знайти шрифти і колір елементів на ескізі.
2. Створити основні складові рекламної брошури.
3. Виконання та завершення роботи на комп'ютері за допомогою програми Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Indesign.
4. Підготовка до друку.

Література: 1 – 19

**Самостійна робота 5. (8 год).** Розробка макету рекламної брошури в програмі Indesign.

## IV. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «ПРОЕКТУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ РЕКЛАМИ»

3 к., 5 сем. Разом: 60 год., лекції – 2 год., лабораторна робота – 26 год., поточні консультації – 4 год., МКР - 4 год.

Модулі	Змістовий модуль I												Змістовий модуль II															
	Основи проектування в створенні об'єктів реклами												Специфіка розробки фірмового стилю															
Бали	202 б.												202 б.															
Лекції. практ..	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
Теми лекцій	Принципи побудови зображувально-шрифтових композицій в об'єктах реклами 1 б. відвідування																											
1 б.	1 б.																											
Практ заняття		Створення рекламного флаєру для вибраного бренду 50 б. + 5 за відв.			Створення рекламного плакату для різних споживачьких аудиторій 60 б. + 6 за відв.			Створення театральної афіші 50 б. + 5 за відв.			Розробка основних елементів брендбуку. 50 б. + 5 за відв.			Розробка макету рекламної брошури в програмі Indesign 50 б. + 5 за відв.														
286 б.		55 б.			66 б.			55 б.			55 б.			55 б.														
Сам.роб		Створення рекламного флаєру			Створення рекламного плакату			Створення театральної афіші			Розробка елементів брендбуку			Розробка макету рекламної брошури														
176 б.		30 б.			30 б.			30 б.			30 б.			30 б.														
Підс К 50	МКР - 25 б.												МКР - 25 б.															
Разом – 487 б. (коефіцієнт визначення успішності 4,87; наприклад - 450:4,87 = 92,4 = А за шкалою ECTS)																												

## V. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Год.	Бали
<b>5 семестр</b>			
1	Створення рекламного флаєру для вибраного бренду	4	55
2	Створення рекламного плакату для різних споживацьких аудиторій	6	55
3	Створення театральної афіші	4	55
4	Розробка основних елементів брендбуку.	4	55
5	Розробка макету рекламної брошури в програмі Indesign	8	66
<b>Всього за семестр:</b>		<b>26</b>	<b>286</b>

## VI. ТЕМИ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ з/п	Назва теми	Год.	Бали
<b>7 семестр</b>			
1	Створення рекламного флаєру для вибраного бренду	4	28
2	Створення рекламного плакату для різних споживацьких аудиторій	8	32
3	Створення театральної афіші	4	28
4	Розробка основних елементів брендбуку.	8	32
5	Розробка макету рекламної брошури в програмі Indesign	4	30
<b>Всього за семестр:</b>		<b>28</b>	<b>150</b>

## VII. Система поточного та підсумкового контролю знань

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Основи композиції і проектної графіки» оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок; розширення кількості підсумкових балів до 100.

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти (п. IV), де зазначено види й терміни контролю. Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення у європейську (ECTS) шкалу подано у таблицях.

Таблиця 7.1

Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю  
5 семестр

№ п/п	Вид діяльності	Макс кількість ібалів	Одиниць	Всього
1	Відвідування лекцій	1	1	1
2	Відвідування практичних занять	1	26	26
3	Робота на практичному занятті	10	26	260
4	Самостійна робота			150
5	МКР	25	2	50
Підсумковий рейтинговий бал				487

Разом – 487 б. (коефіцієнт визначення успішності 4,87; наприклад -  $450:4,87 = 92,4 = A$  за шкалою ECTS)

Таблиця 7.2

Розподіл балів, які отримують студенти за 5 семестр

Поточне тестування та самостійна робота								Кількість балів без урахування коефіцієнта	Коефіцієнт	Кількість балів з урахуванням коефіцієнта
Змістовий модуль №1				Змістовий модуль № 2						
T1	T2	T3	МКР	T4	T5	T6	МКР	487	4,87	100
1	85	96	25	85	85	85	25			

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи:

- **Методи усного контролю:** індивідуальне опитування, фронтальне опитування
- **Комп'ютерного контролю:** тестові програми.
- **Методи самоконтролю:** уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.

### Порядок переведення рейтингових показників успішності

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



Кожний модуль включає бали за поточну роботу студента на практичних заняттях, виконання самостійної роботи, модульну контрольну роботу.

Виконання модульних контрольних робіт здійснюється в режимі комп'ютерної діагностики або з використанням роздрукованих завдань.

Модульний контроль знань студентів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу модуля.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом під час виконання самостійної та індивідуальної навчально-дослідної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- ✓ своєчасність виконання навчальних завдань;
- ✓ повний обсяг їх виконання;
- ✓ якість виконання навчальних завдань;
- ✓ самостійність виконання;
- ✓ творчий підхід у виконанні завдань;
- ✓ ініціативність у навчальній діяльності.

## **VIII. Методи навчання**

I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності

1) За джерелом інформації:

• *Словесні*: лекція (традиційна, проблемна, лекція-прес-конференція) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій (PowerPoint – Презентація), пояснення, розповідь, бесіда.

• *Наочні*: ілюстрація, демонстрація.

2) За логікою передачі і сприймання навчальної інформації: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

3) За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі.

4) За ступенем керування навчальною діяльністю: під керівництвом викладача; самостійна робота студентів: з книгою.

II. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо).

### **IX. Методичне забезпечення курсу**

- ✓ опорні конспекти лекцій;
- ✓ навчальні посібники;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ збірка тестових і контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів;
- ✓ засоби підсумкового контролю (комп'ютерна програма тестування, комплект друкованих завдань для підсумкового контролю);
- ✓ завдання для ректорського контролю знань студентів з навчальної дисципліни «Основи композиції і проектної графіки»

## **Х. Рекомендована література**

### **Основна**

1. Бургес П., Вуд Б. 1000 способів шрифтового дизайну / П. Бургес, Б. Вуд. – М., 2005 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3255).
2. Королькова А. Живая типографика / А. Королькова. – М., 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3254).
3. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. – К.: Кондор, 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 229).
4. Лиска С. Бизнес графика: 500 работ, объединенных графической эстетикой и коммерческим успехом / С. Лиска. – М., 2010 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2933).
5. Смирнов С.И. Шрифт и шрифтовой плакат / С.И. Смирнов. – М., 1977 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3258).

### **Допоміжна**

6. Буковецкая О. А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет / О.А. Буковецкая. – 2-е изд., испр. – М.: ДМ К, 2000.
7. Вильямс Р. Дизайн для НЕдизайнеров / Р. Вильямс. – СПб: Символ-Плюс, 2008 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).
8. Глазычев В.Л. О дизайне / В.Л. Глазычев. – М.: Искусство, 1970.
9. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник / В.Я. Даниленко. – Х.: ХДАДМ, 2003. –320 с.
10. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методологические основы художественного формообразования у дизайнерском творчестве-М.: АСТ:Астрель, 2006
11. Евстратова Е.Н. Графика-М.: РОСМЭН, 2003
12. Волкотруб Т.И. «Основы художественного конструирования» Изд. «Выща школа» Киев 1988 г.
13. Волкотруб Т.И. «Бесіди про художнє конструювання» Вид. «Радянська школа» Київ 1978 р.

14. Даниленко В. Я., Основы дизайна.-К.; 1996
15. Даниленко В. Я., Дизайн.-Харків ХДАДМ.; 2003 р.
16. Костенко Т.В. «Основы композиції та тримірного формоутворення»  
Харків ХДАДМ 2003 р.
17. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама 2001 р.
18. Михайленко В.Е. «Основы композиції геометричні аспекти художнього  
формоутворення» Київ «Каравела» 2004 р.
19. Чернышев О.В. «Формальная композиция» Минск ХАРВЕСТ 1999 г.