

**КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»**

Циклова комісія образотворчого мистецтва і дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-методичної та
навчальної роботи
Олексій ЖИЛЬЦОВ
« 08 » _____ 2021р.



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ХУДОЖНЄ ПРОЄКТУВАННЯ**

для студентів

спеціальності **022 Дизайн**
освітньо-професійної програми **Графічний дизайн**
освітньо-професійного ступеня **фаховий молодший бакалавр**

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02158554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Програма № 0953 / 21
Ж
(підпис) (прізвище, ініціали)
« » 2021 р.

Київ – 2021

Розробник:

Казіміренко Олена Валеріївна, викладач циклової комісії образотворчого мистецтва і дизайну Фахового коледжу «Універсум» Київського університету імені Бориса Грінченка

Викладач:

Казіміренко Олена Валеріївна, викладач циклової комісії образотворчого мистецтва і дизайну Фахового коледжу «Універсум» Київського університету імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні циклової комісії образотворчого мистецтва і дизайну

Протокол від 28 серпня 2021 р. № 1

Голова циклової комісії  Ольга ОВЧАРЕНКО

Робочу програму перевірено

04 вересня 2021 р.

Заступник директора з навчально-методичної роботи  Зоя ГЕЙХМАН

Заступник директора з навчальної роботи  Яніна КАРЛІНСЬКА

Пролонговано:

на 20__/20__ н.р. (_____), «__» ____ 20__ р. протокол № __

на 20__/20__ н.р. (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № __

на 20__/20__ н.р. (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № __

на 20__/20__ н.р. (_____), «__» ____ 20__ р., протокол № __

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни		
Вид дисциплін	нормативна		
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська		
Загальний обсяг кредитів/годин	4,5/135		
Курс	2	2	3
Семестр	3	4	5
Кількість змістових модулів з розділом:			
Обсяг кредитів	1,5	1,5	1,5
Обсяг годин, в тому числі:	45	45	45
Аудиторні	22	20	22
Модульний контроль	2	4	2
Семестровий контроль			
Самостійна робота	21	21	21
Форма семестрового контролю			екзамен

1. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни є створення стилізованих образів об'єктів з подальшим поетапним втіленням їх у власні розробки, отримання практичних навичок виконання конструктивно-образного аналізу та оцінки поліграфічних виробів, підготовки технічного завдання та виконання власного проекту.

Завдання навчальної дисципліни:

- надання теоретичних основ художнього проектування поліграфічних

- виробів;
- формування навичок поетапної роботи над власним проєктом;
 - формування навичок роботи з технічним завданням на розробку поліграфічного виробу;
 - вміння виконувати конструктивно-образний аналіз аналогів;
 - вміння виконувати графічну стилізацію різноманітних об'єктів з подальшою трансформацією в торгівельний знак.

Дисципліна «Художнє проєктування», як обов'язкова компонента освітньої програми, забезпечує оволодіння студентами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними предметних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою:

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
<i>Загальні компетентності</i>		
ЗК-7	Спроможність виявляти, ставити та вирішувати проблеми у процесі професійної діяльності; працювати в команді	1-6
<i>Фахові компетентності</i>		
ФК-2	Уміння синтезувати набуті знання з історії та теорії дизайну в майбутню професійну діяльність	5-6
ФК-5	Уміння виконувати побудови проєкцій просторових форм на площині засобами креслення	1-4
ФК-8	Використання методів зображення об'єктів навколишнього середовища, живих та неживих предметів засобами рисунку і живопису	2,4,6
ФК-12	Володіння засобами та прийомами формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну	1-6
ФК-14	Використання сучасних комп'ютерних програм для створення об'єктів графічного дизайну	5-6
ФК-16	Уміння створювати цілісний художній образ засобами художньо-прикладної графіки	2-4
ФК-17	Використання у практичній діяльності світового та вітчизняного досвіду шрифтового мистецтва, методів та авторських прийомів провідних художників-графіків дизайнерів шрифту	3-4
ФК-18	Володіння фаховою термінологією	1-6
	Виконання графічної стилізації різноманітних об'єктів з подальшим впровадженням у дизайн-проєкти	1-2
	Вміння трансформувати природні об'єкти в графічні образи для виконання різноманітних професійних задач	1-2

	Виявлення спроможності до виокремлення різних інформаційних носіїв та розуміння особливостей проектування графічної інформації для розміщення на них	2-3
	Створення піктограм для керування людськими потоками в просторі	2-3
	Виявлення здатності до оформлення проектної документації на всіх етапах художнього проектування	1-6
	Виявлення спроможності до виконання композиційного і колористичного аналізу існуючих об'єктів графічного дизайну	1-6
	Спроможність до виконання конструктивно-образного аналізу та оцінки існуючих поліграфічних виробів	1-6
	Уміти виявляти графічну мову об'єктів та використовувати їх образи в дизайн-проектах	5-6

2. Результати навчання за дисципліною

В результаті вивчення навчальної дисципліни у студент має:

- проявляти готовність до фахової діяльності в галузі графічного дизайну (ПРН-1 ОПП)
- виявляти здатність до самостійної розробки та реалізації авторських проєктів у галузі графічного дизайну (ПРН-2 ОПП)
- усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечення виконання завдання на високому професійному рівні (ПРН-3 ОПП)
- продукувати нестандартні ідеї, творчо підходити до виконання завдання в галузі графічного дизайну (ПРН-4 ОПП)
- аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень (ПРН-5 ОПП)
- виявляти здатність формулювати проектно-образну задачу, раціонально та грамотно її вирішувати на основі знання основних етапів роботи над виконанням дизайн-проекту (ПРН-6 ОПП)
- володіти методикою використання проектно-графічних робіт на різних етапах проектування (ПРН-7 ОПП)
- володіти базовими знаннями та методами організації проектно-графічного середовища, характеристиками матеріалів та інструментів, а також особливостями різних графічних засобів (ПРН-9 ОПП)
- застосувати комплексного художньо-проектного підходу для створення цілісного образу (ПРН-12 ОПП)
- виконувати графічну стилізацію різноманітних об'єктів з подальшим

впровадженням у дизайн-проекти

- вміти трансформувати природні об'єкти в графічні образи для виконання різноманітних професійних задач
- розрізняти різні інформаційні носії та особливості проектування графічної інформації для розміщення на них
- створювати піктограми для керування людськими потоками в просторі
- виявляти графічну мову об'єктів та використовувати їх образи в дизайн-проектах
- виявляти здатність до оформлення проектної документації на всіх етапах художнього проектування
- виявляти спроможність до виконання композиційного і колористичного аналізу існуючих об'єктів графічного дизайну
- виявляти спроможність до виконання констуктивно-образного аналізу та оцінки існуючих поліграфічних виробів

3. Структура навчальної дисципліни

Тематичний план

№ п/п	Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
		Разом	Лекцій	Практичних	Семінарських	Індивідуальна робота	Самостійна робота
	1	2	3	4	5	6	7
ЗО.19 Змістовий модуль 1. Образ і образне мислення (3 семестр)							
1.	Тема 1. Історія, теорія, практика художнього проектування	2	2				
2.	Тема 2. Образ і образне мислення. Біоніка.	41	2	18			21
	Модульний контроль	2					
	Разом за змістовим модулем 1	45	4	18			21
ЗО.19 Змістовий модуль 2. Методика, прийоми, стадії проектування елементів візуальної інформації (4 семестр)							
3.	Тема 1. Інформаційні носії, особливості розміщення.	21	2	8			11
4.	Тема 2. Дизайн та ергономіка.	22	2	8			10
	Модульний контроль	4					
	Разом за змістовим модулем 2	45	4	16			21
ОДФ.16 Змістовий модуль 3. Графічна мова та образи під час проектування візуальних носіїв (5 семестр)							
5.	Тема 1. Образи в графічному дизайні	20	2	8			10
6.	Тема 2. Особливості проектування візуальних носіїв	23	2	10			11
	Модульний контроль	2					
	Разом за змістовним модулем 3	45	4	18			21
	Разом за навчальним планом	135*	12	52			63

*- із врахуванням МКР

4. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Образ і образне мислення

Ключові слова: образ, креативне мислення, художнє проектування, біоніка, кібернетика, стилізація, графічна трансформація, піктограма, інфографіка

Закладаються основи роботи з образом, досвід роботи з об'єктом, створення стилізованих образів, графічна трансформація об'єктів природного середовища.

Робота з стилізованими образами для створення серії піктограм.

Тема 1. Історія, теорія, практика художнього проектування. [1;2;3;4;5;6]

Тема 2. Образ і образне мислення. Біоніка. [1;2;3;4;5;6]

Теми практичних робіт:

Стилізація природнього об'єкту [1;3;5;6]

Графічна трансформація (часник/каштан) [1;3;5;6]

Графічна трансформація органу комахи в орнамент [1;4;5;6]

Контрформа як засіб стилізації та створення образу [1;3;5;6]

Графічна трансформація органу комахи в букви [1;3;5;6]

Змістовий модуль 2. Методика, прийоми, стадії проектування елементів візуальної інформації

Ключові слова: реклама, інформаційні носії, вказівники, напрям руху, ергономіка, інформаційні комплекси, візуальна комунікація

Дослідження рекламно-інформаційних носіїв, створення окремих елементів інформаційних систем, робота з художнім образом

Тема 1. Інформаційні носії, види, особливості використання. [1;3;5;6]

Тема 2. Дизайн та ергономіка. [1;3;5;6]

Теми практичних робіт:

Система навігації в парку на прикладі однієї зони (зона пікніків, дитячий майданчик, спортивний майданчик, кав'ярня, зона відпочинку біля води тощо):

Аналіз місцевості, робота з картами, створення опису [1;3;5;6]

Аналіз однієї з зон парку [1;3;5;6]

Підбір конструкції вказівників з врахуванням необхідних характеристик [1;2;4;6]

Виконання серії піктограм [1;3;5;6]

Проектування схеми навігації парку з використанням створених піктограм для позначення окремих зон [1;2;4;6]

Змістовий модуль 3. Графічна мова та образи під час проектування візуальних носіїв

Ключові слова: концептуальне рішення, реклама, комплекс, проект, бриф, проектне рішення, образ, графічна мова, візуальні носії

Дизайнер доносить інформацію через окремі образи. Кожен предмет, тварина, рослина, можуть передавати різноманітні повідомлення. Трактування цих повідомлень може відбувається під впливом життєвого досвіду людини, його вподобань, релігії, народних традицій тощо. Тому дизайнеру важливо розуміти як доцільно використовувати різноманітні образи для кодування повідомлення.

Тема 1. Образи в графічному дизайні [1;4;6]

Тема 2. Особливості проектування візуальних носіїв [1;2;5;6]

Теми практичних робіт:

Створення карти асоціацій до обраного предмету, тварини, рослини [1;2;5;6]

Графічна мова обраного предмету, як засіб передачі повідомлення в соціальному плакаті [1;2;5;6]

Створення образу предмету через асоціації пов'язані з ним [1;2;5;6]

Аналіз друкованої продукції [1;3;4;6]

Дослідження композиції та емоційного впливу пакування товару [1;3;4;6]

5. Контроль навчальних досягнень

5.1 Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Перші два модуля, читаються у 3 і 4 семестрі та оцінюються за 12-бальною шкалою з подальшим переведенням у 100-бальну.

Третій модуль читається у 5 семестрі і оцінюється за 100-бальною шкалою,

відповідно до таблиці.

Критерії оцінювання навчальних знань за 12-бальною шкалою

Рівні компетенції	Оцінка	Критерії
Початковий	1	Студент володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, що позначаються студентом окремими словами чи реченнями
	2	Студент володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність викласти думку на елементарному рівні
	3	Студент володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу
Середній	4	Студент володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні
	5	Студент володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину
	6	Студент може відтворити значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, порівнювати та робити висновки, виправляти допущені помилки
Достатній	7	Студент здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій, частково контролювати власні навчальні дії, наводити окремі власні приклади на підтвердження певних тверджень
	8	Студент вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки і добирати аргументи на підтвердження певних думок під керівництвом викладача
	9	Студент вільно (самостійно) володіє вивченим обсягом матеріалу, в тому числі і застосовує його на практиці; вільно розв'язує задачі в стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу
Високий	10	Студент виявляє початкові творчі здібності, самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; знаходить джерела інформації та самостійно використовує їх відповідно до цілей, поставлених викладачем
	11	Студент вільно висловлює власні думки і відчуття, визначає програму особистої пізнавальної діяльності, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особисту позицію щодо них; без допомоги вчителя знаходить джерела інформації і використовує одержані відомості відповідно до мети та завдань власної пізнавальної діяльності. Використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях.
	12	Студент виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні обдарування і нахили, вміє самостійно здобувати знання

Критерії оцінювання за 100-бальною шкалою

№ п/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	
							Кількість одиниць	Максимально кількість балів
1.	Відвідування лекцій	1	Оцінюються за 12-бальною шкалою з подальшим переведенням у 100-бальну (згідно Таблиці переведення балів)				2	2
2.	Відвідування практичних занять	1					8	8
3.	Робота на практичному занятті	10					6	60
4.	Виконання завдань для самостійної роботи	5					3	15
5.	Виконання модульної роботи	25					1	25
Максимальна кількість балів								110
Розрахунок коефіцієнта								1,83
Екзамен								40

5.2 Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

Змістовий модуль 1. Образ і образне мислення

Стилізація природнього об'єкту – створення композиції на аркуші

Графічна трансформація (часник/каштан) – створення композиції на аркуші

Контрформа як засіб стилізації та створення образу

Змістовий модуль 2. Методика, прийоми, стадії проектування елементів

візуальної інформації

Аналіз місцевості в реальних умовах парку

Виконання серії піктограм

Проектування схеми навігації парку з використанням створених піктограм для позначення окремих зон

Змістовий модуль 3. Проектування рекламно-інформаційних комплексів

Дослідження композиції та емоційного впливу пакування товару

Графічна мова обраного предмету, як засіб передачі повідомлення в соціальному плакаті

Створення образу предмету через асоціації пов'язані з ним

Критерії оцінювання самостійної роботи за 100-бальною шкалою

№ з/п	Назва теми	Бали
1	Глибина розкриття теми	2
2	Творчий підхід до презентації роботи	1
3	Охайність	1
4	Композиційна цілісність роботи	1
	Разом	5

5.3 Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Підсумковий модульний контроль проводиться у формі захисту портфоліо робіт виконаних впродовж семестру.

5.4 Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

3, 4 семестр передбачає форму семестрового контролю, як дисципліна загальноосвітнього циклу, оцінка вираховується середня за семестр, і середня річна за підсумками двох семестрів вивчення курсу.

5 семестр – екзамен.

Умовою допуску до екзамену є виконання повного обсягу навчального плану дисципліни та в сумі з урахуванням коефіцієнта отримання 35-60 балів.

Екзамен комбінований (тестування та практична робота)

Максимальна кількість балів:

40 балів:

10 балів – тестові завдання (завдання 1)

10 балів – надання графічної мови образу (завдання 2)

20 балів – аналіз поліграфічної продукції (завдання 3)

Критерії оцінювання:

Критерії оцінювання тестових завдань: 1 бал за кожну правильну відповідь,
10x1 = 10 балів

Критерії оцінювання завдання 2:

5x2 = 10 балів

№ п/п	Значення балу	Кількість балів за відповідь
1	Запропоновано значення образу – один варіант без обґрунтування та розкриття ідеї	1 бал
2.	Запропоновано значення образу – один варіант і є	2 бали

	дуже стисле пояснення авторського бачення або Запропоновано декілька значень образу, але без розкриття теми Автор використовує професійну термінологію	
3.	Запропоновано декілька варіантів образу графічної мови предмету, наведено приклади до використання, розкрито хід думок автора. Відповідь стисла, лаконічна, використано професійну мову	3 бали

Критерії оцінювання завдання 3:

Завдання складено за принципом: частина завдань тестових, які допомагають розкрити відповідь, частина завдань потребують авторського опису

Тестові завдання оцінюються в 1 бал

Завдання на розкриття авторської думки 3 бали

№ п/п	Значення балу	Кількість балів за відповідь
1	Коротка відповідь, яка не дає однозначного трактування думки автора, студент не користується професійною термінологією, текстова частина є плагіатом з інтернет-джерел	1 бал
2	Відповідь зрозуміла, автор використовує професійну термінологію, висловлює свою думку, відповідь повна, обґрунтована	2 бали

Критерії оцінювання екзамену

№ п/п	Значення оцінки	Оцінка за шкалою Університету (коледжу)
1	Обґрунтування виконано з використанням необхідної термінології, розгорнута відповідь містить конструктивно-аналітичне пояснення до кожного з пунктів	38-40 балів
2.	Обґрунтування містить необхідну термінологію, аналіз здійснено з конструктивно-аналітичним поясненням, але не достатньо розгорнуто	35-37 балів
3.	Обґрунтуванню не вистачає конструктивно-аналітичного бачення, відчувається важкість у використанні професійної термінології, досить узагальнено розкриті окремі пункти	29-34 бали
4.	Обґрунтування узагальнене, без професійної термінології, але загалом виявлено розуміння теми,	24-28 балів

	не розкрито один з пунктів	
5.	Обґрунтування не містить аналізу ідеї, не виконане до кінця, не розкрито один з пунктів практичного завдання	15-23 балів
6.	Обґрунтування не містить аналізу ідеї, не виконане до кінця, не має роз'яснення декількох пунктів практичного завдання	1-14 балів

Завдання 1. Дайте відповідь на тестові запитання

Назви модулів та тем за якими складено тестові завдання:

Змістовий модуль 1. Образ і образне мислення

Тема 1. Історія, теорія, практика художнього проектування.

Тема 2. Образ і образне мислення. Біоніка.

Змістовий модуль 2. Методика, прийоми, стадії проектування елементів візуальної інформації

Тема 1. Інформаційні носії, особливості розміщення.

Тема 2. Дизайн та ергономіка.

Змістовий модуль 3. Проектування рекламно-інформаційних комплексів

Тема 1. Пошук концептуального рішення під час проектування виробів

Тема 2. Концептуальний підхід до проектування рекламно-інформаційних комплексів.

Завдання 2. Напишіть коротку відповідь на запитання

Графічна мова допомагає надати розуміння та символічності рекламному повідомленню, поміркуйте, спробуйте знайти про що можуть сказати образи різних об'єктів.

В цьому завданні запропоновано 5 об'єктів які можуть крім прямої ознаки образу (кінь - тварина) говорити власною графічною мовою. Ви маєте поміркувати про що саме говорять ці предмети і описати своє бачення з аналізом ходу ваших роздумів (чому саме ці асоціації у вас виникли).

Оцінюється хід ваших думок та повнота розкриття образу.

Завдання 3. Проаналізуйте поліграфічну продукцію

Виконати конструктивний аналіз запропонованої поліграфічної продукції за схемою

1. Основна ідея.

2. Композиційне та колористичне рішення.
3. Шрифтове рішення.
4. Власна оцінка дизайну продукції

Виконуючи аналіз продукції використовуйте професійну термінологію та розкривайте своє бачення та хід думок, важлива глибина розкриття теми та вашого бачення

5.5 Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Рейтингова оцінка	Оцінка за 100-бальною шкалою
Відмінно	A	90-100
Дуже добре	B	82-89
Добре	C	75-81
Задовільно	D	69-74
Достатньо	E	60-68
Незадовільно	Fx	35-59
	F	0-34

Таблиця переведення балів

Оцінка за 12-бальною шкалою	Рейтингова оцінка	Оцінка за 100-бальною шкалою	
12	A	98-100	зараховано
11		94-97	
10		93-90	
9	B	89-86	
8		85-82	
7	C	81-75	
6	D	74-69	
5	E	68-65	
4		64-60	
3	Fx	59-35	не зараховано
2	F	34-20	
1		19-1	

7. Навчально-методична карта дисципліни «Художнє проєктування»

Разом: 135 год., лекції – 12 год., практичні заняття – 52 год., модульний контроль – 8 год., самостійна робота – 65 год.

Тиждень					
Модуль	Модуль I (3 семестр)				
Назва змістового модуля	Образ і образне мислення				
Лекції	2		2		
Дати					
Теми лекцій	Історія, теорія, практика художнього проєктування.		Образ і образне мислення. Біоніка.		
Теми практичних занять	Стилізація природнього об'єкту	Графічна трансформація (часник/каштан)	Графічна трансформація органу комахи в орнамент	Контрформа як засіб стилізації та створення образу	Графічна трансформація органу комахи в букви
Самостійна робота	Стилізація природнього об'єкту – створення композиції на аркуші		Графічна трансформація (часник/каштан) – створення композиції на аркуші		Контрформа як засіб стилізації та створення образу
ПМК					

Тиждень					
Модуль	Модуль II (4 семестр)				
Назва змістового модуля	Методика, прийоми, стадії проєктування елементів візуальної інформації				
Лекції	3		4		
Дати					
Теми лекцій	Інформаційні носії, види, особливості використання			Дизайн та ергономіка	
Теми практичних занять	Аналіз місцевості, робота з картами, створення опису	Аналіз однієї з зон парку	Підбір конструкції вказівників з врахуванням необхідних характеристик	Виконання серії піктограм	Проектування схеми навігації парку з використанням створених піктограм для позначення окремих зон
Самостійна робота	Аналіз місцевості в реальних умовах парку		Виконання серії піктограм	Проектування схеми навігації парку з використанням створених піктограм для позначення окремих зон	
ПМК					

Тиждень					
Модуль	Модуль III (5 семестр)				
Назва змістового модуля	Графічна мова та образи під час проектування візуальних носіїв				
Лекції	5			6	
Дати					
Теми лекцій	Образи в графічному дизайні			Особливості проектування візуальних носіїв	
Теми практичних занять	Створення карти асоціацій до обраного предмету, тварини, рослини	Графічна мова обраного предмету, як засіб передачі повідомлення в соціальному плакаті	Створення образу предмету через асоціації пов'язані з ним	Аналіз друкованої продукції	Дослідження композиції та емоційного впливу пакування товару
Самостійна робота	Створення образу предмету через асоціації пов'язані з ним	Графічна мова обраного предмету, як засіб передачі повідомлення в соціальному плакаті	Дослідження композиції та емоційного впливу пакування товару		
ПМК	екзамен				

8. Рекомендована література

Базова:

1. Коберник О.М. Технології : підручник/ О.М. Коберник - Київ : Літера ЛТД, 2011;
2. Мадзігон В.М. Технології : підручник/В.М. Мадзігон - Київ : Педагогічна думка, 2011;
3. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник/ М.Я. Куленко/ За редакцією проф. Є.А. Антоновича/ Видання третє, перероблене та доповнене. – К.: Кондор-Видавництво, 2015. – 544с;
4. Шевченко В.Я. Композиція плаката: Навч. Посіб. – 2-ге вид., доп. – Х.: Колорит, 2007. – 133с.: іл. ISBN 978-966-8536-42-7.

9.Інформаційні ресурси

1. Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського
<http://www.nbuv.gov.ua/>
2. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О. Сухомлинського
www.dnpb.gov.ua/
3. Бібліотека українських підручників
<http://pidruchniki.ws/>