



СИЛАБУС

| Базова інформація про дисципліну | |
|--|--|
| Назва дисципліни | DC010 Цифрова ілюстрація /Digital Illustration |
| Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти | фахова передвища |
| Семестр | I семестр |
| Кафедра/циклова комісія | Дизайн |
| Анотація курсу | <p>Метою викладання навчальної дисципліни «Цифрова ілюстрація» є розвинення у студентів системи теоретичних та прикладних навиків у створення візуальних зображень за допомогою цифрових інструментів. Ці інструменти включають програмне забезпечення та програми, такі як Adobe Illustrator і Photoshop, а також пристрої, як-от миша, планшет для малювання або стилус.</p> <p>Завдання дисципліни: оволодіння новими навичками та прийомами роботи по створенню цифрового зображення, аналіз та вміння використовувати сучасні стилістики.</p> <p>Предметом вивчення навчальної дисципліни є розвиток навичків практичної роботи створення векторного та растрового зображення</p> |
| Сторінка курсу в MOODLE | http://78.137.2.119:1919/m72/course/view.php?id=1248 |
| Мова викладання | українська |
| Лектор курсу | Викладач Савченко Богдан Юрійович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті imbogdan92@gmail.com |
| Місце дисципліни в освітній програмі | |

| | |
|--|---|
| <p>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</p> | <p>Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> |
| <p>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</p> | <p>Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну. Здатність здійснювати композиційну побудову та колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну. Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання.</p> |
| <p>Перелік програмних результатів навчання</p> | <p>Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації. Знаходити оригінальні рішення поставлених професійних завдань самостійно або у співпраці в творчому колективі (групі), аргументуючи свій вибір. Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем. Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Зображувати композиційно-цілісні об'єкти дизайну засобами графічних та художніх технік. Створювати макет (модель) об'єкту (продукту) дизайну для демонстрації творчого задуму.</p> <p>Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.</p> <p>Оцінювати власні результати на всіх етапах розробки об'єкту (продукту) дизайну відповідно до нормативної документації.</p> <p>Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.</p> <p>Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> |
| Опис дисципліни | |
| Структура навантаження на студента | <p>Загальна кількість годин – 90</p> <p>Кількість кредитів – 3</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 45</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 45</p> <p>Форма підсумкового контролю – залік</p> |
| Методи навчання | <p>Вербальний метод; пояснювально-демонстраційний метод; метод проблемного викладання; репродуктивний метод; робота з навчально-методичною літературою; метод візуалізації (презентація, метод ілюстрації), практичні методи.</p> |
| Зміст дисципліни | |
| Тема 1 Історія ілюстрації та її роль в сучасному мистецтві та дизайні. | <p>Загальна інформація з історії ілюстрації та аналіз ролі та функцій цифрової ілюстрації у сучасному візуальному контенті.</p> |
| Тема 2 Лінія в графіці та ілюстрації. | <p>Лінія як графічний засіб візуальної виразності в ілюстрації.</p> |

| | |
|--|---|
| Тема 3 Градієнт та текстура. | Градієнт та текстура як графічний засіб візуальної виразності в ілюстрації. |
| Тема 4 Геометрична ілюстрація. | Використання геометричних структур і об'єктів в ілюстрації. |
| Тема 5. Флет ілюстрація. | Дослідження, аналіз стилю та його практичне оволодіння. |
| Тема 6. Цифрова графіка. | Дослідження, аналіз стилю та його практичне оволодіння. |
| Тема 7. Ізометрична ілюстрація | Дослідження, аналіз стилю та його практичне оволодіння. |
| Тема 9. Гротескна флет ілюстрація. | Дослідження, аналіз стилю та його практичне оволодіння. |
| Тема 10. Ілюстрування дитячої книжки. | Створення ілюстрації до дитячого твору, оволодіння навичками взаємодії зображення та тексту. |
| Політика дисципліни | |
| Політика відвідування | Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу. |
| Політика щодо дедлайнів та перескладання | Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. |
| Академічна доброчесність | У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання. |
| Система оцінювання | |
| Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий/ семестровий контроль, проводиться у формі заліку, відповідно до графіку навчального процесу. Підсумкова оцінка за умови екзаменаційного перегляду виставляється як | |

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

| Види навчальної роботи | Мах кількість балів |
|---|---------------------|
| Аудиторна робота (десять завдань по 7 балів) | 70 |
| Індивідуальна робота (десять завдань по 3 бали) | 30 |

Шкала оцінювання

| ECTS | Бали | Зміст |
|------|--------|---|
| A | 90-100 | Бездоганна підготовка в широкому контексті |
| B | 80-89 | Повні знання, міцні вміння |
| C | 70-79 | Хороші знання та вміння |
| D | 65-69 | Задовільні знання, стереотипні вміння |
| E | 60-64 | Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах |
| FX | 35-59 | Слабкі знання, відсутність умінь |
| F | 1-34 | Необхідний повторний курс |

Список рекомендованих джерел

1. Дерек Бразелл. Як стати успішним ілюстратором / ArtHuss 2019 р.
2. Річард Вільямс. Анімація: Посібник з виживання / Видавництво: ArtHuss 2019 р.
3. 3 типових помилки у Флет ілюстрації URL: <https://medium.com/slashdesigner/flat-illustrations-680247f39c3f>
4. Що таке флет дизайн: 27 кращих прикладів URL: https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/flet-dizajn/
5. Флет-ілюстрація URL: https://tilda.education/courses/web-design/flat_illustration/
6. ISOMETRIC House | Illustrator Tutorial (Part 1 of 2) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=75pvmGml1WQ>
7. How to Add and Create TEXTURE | Illustrator Tutorial (9 WAYS) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dKo1Nr1QdM8>
8. Illustration Masterclass with Kyle T. Webster - Composition URL: https://www.youtube.com/watch?v=_KZx5YqsdqY

9. How to Create an Engraved Effect in Illustrator URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=ee2UTRkAItY>
10. CÓMO HACER GRABADO DIGITAL PASO A PASO | ILLUSTRATOR CC URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=RnMDUnz1Y2Q>