

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри

Протокол № 1 від 22.08.2023 р.

ПОГОДЖЕНО
Проректор з навчально-методичної роботи

Каріна НЕМАШКАЛО

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ ТА ДИЗАЙНУ
робоча програма навчальної дисципліни (РПНД)

Галузь знань **18 "Виробництво та технології"**
Спеціальність **186 "Видавництво та поліграфія"**
Освітній рівень **перший (бакалаврський)**
Освітня програма **"Технології електронних мультимедійних видань"**

Статус дисципліни **обов'язкова**
Мова викладання, навчання та оцінювання **українська**

Розробник(и):

д. е. н., доцент

підпис

Людмила ПОТРАШКОВА

Завідувач кафедри
комп'ютерних систем та
технологій

підпис

Олександр ПУШКАР

Гарант програми

підпис

Євген ГРАБОВСЬКИЙ

Харків
2023

ВСТУП

Навчальна дисципліна "Основи композиції та дизайну" присвячена вивченню та застосуванню принципів графічної композиції та графічного дизайну, які визначають, як ефективно організовувати вербальну та невербальну інформацію у друкованих і електронних виданнях (на листівках і веб-сайтах, у буклетах і презентаціях тощо).

Розробка графічного дизайну – це творча захоплююча діяльність, спрямована на вибір візуальної форми передачі заданого змісту. Тому навчальна дисципліна "Основи композиції та дизайну" є не тільки корисною, але й цікавою: на заняттях з цієї дисципліни студенти виконують багато творчих завдань.

Після вивчення дисципліни "Основи композиції та дизайну" студенти зможуть так організувати інформацію у поліграфічних і електронних виданнях, що вона буде привертати увагу, легко сприйматися, запам'ятовуватися та сприяти досягненню поставлених цілей.

Метою викладання навчальної дисципліни є формування в студентів системи знань, умінь і навичок із застосування теоретичних основ графічної композиції та графічного дизайну у сфері розробки друкованих і електронних видань.

Предметом вивчення в рамках даної дисципліни є принципи, засоби та прийоми створення графічної композиції, а також принципи, засоби та прийоми художнього оформлення друкованих і електронних видань.

Об'єктом навчальної дисципліни є процес проектування дизайну друкованих і електронних видань.

Завдання дисципліни: формування в студентів компетентностей створювати графічні композиції відповідно до заданих комунікаційних цілей; формування в студентів компетентностей проектувати дизайн друкованих і електронних видань; розвиток у студентів образного мислення та креативності.

Так як графічний дизайн має справу з організацією сукупності графічних компонентів, то він використовує принципи та прийоми побудови графічної композиції. Ці принципи та прийоми є загальними для усіх напрямів графічного дизайну. Вони вивчаються у першому змістовому модулі дисципліни.

У той же час кожний напрям графічного дизайну має свою специфіку. Технології окремих напрямів графічного дизайну вивчаються у другому змістовому модулі дисципліни.

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна визначено в табл. 1.

Таблиця 1

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна

Результати навчання	Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач вищої освіти
ПР 04	СК-12

ПР07	ЗК-2, ЗК-3, ЗК-4, СК-12
ПР08	СК-12
ПР09	ЗК-3, ЗК-4, СК-12
ПР11	ЗК-2, ЗК-3, ЗК-4, СК-12
ПР17	СК-12
ПР22	ЗК-4, СК-5, СК-12

де, ПР04. Організувати свою діяльність для роботи автономно та в команді.

ПР07. Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації.

ПР08. Забезпечувати якість друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПР11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.

ПР17. Розробити дизайн друкованих та електронних видань.

ПР22. Створювати графічний фірмовий стиль.

ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК-4. Здатність приймати обґрунтовані рішення.

СК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.

СК-12 Здатність до застосовування основ художньої композиції та графічного дизайну при розробці електронних та друкованих видань.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Загальні принципи графічної композиції та графічного дизайну

Тема 1. Знайомство з графічним дизайном

1.1. Що таке дизайн?

1.2. Що таке графічний дизайн?

Тема 2. Принципи побудови композиції

2.1. Поняття композиції.

2.2. Принципи графічної композиції.

Тема 3. Прийоми побудови композиції

3.1. Прийоми побудови графічної композиції: симетрія та асиметрія; ритм і метр; контраст і нюанс; акцент; стилізація; прийоми передавання глибини простору.

3.2. Властивості композиції: статичність і динамічність; замкнутість і відкритість.

Тема 4. Основи створення фото-композиції

- 4.1. Налаштування фотокамери. Витримка. Діафрагма. Світлочутливість (ISO).
- 4.2. Типові помилки у фотозйомці.
- 4.3. Фотозйомка на смартфон: поради та лайфхаки.

Тема 5. Форма та шрифт у композиції

- 5.1. Психологія форми.
- 5.2. Функції шрифту у композиції.
- 5.3. Класифікація шрифтів.

Тема 6. Колір у композиції

- 6.1. Колір і його характеристики.
- 6.2. Колірне коло.
- 6.3. Взаємний вплив кольорів.
- 6.4. Гармонійні поєднання кольорів.
- 6.5. Типи колориту.
- 6.6. Психологія кольору.

Тема 7. Сильові напрями у графічному дизайні

- 7.1. Індустріальний техно.
- 7.2. Хай-тек.
- 7.3. Пікселарт.
- 7.4. Кіберпанк.
- 7.5. Стімпанк
- 7.6. Нова готика.
- 7.7. Гранж.
- 7.8. Треш.
- 7.9. Поп-арт.
- 7.10. Сильові напрями ХХІ століття.

Змістовий модуль 2. Окремі напрями графічного дизайну

Тема 8. Технологія дизайнерського проєктування

- 8.1. Етапи проєктування в графічному дизайні.
- 8.2. Методи активізації творчого мислення в графічному дизайні.

Тема 9. Дизайн графічного фірмового стилю

- 9.1. Що таке графічний фірмовий стиль?
- 9.2. Що таке логотип? Термінологія.
- 9.3. Принципи розроблення фірмових знаків і логотипів.

Тема 10. Дизайн друкованих видань

- 10.1. Види дизайну друкованих видань.
- 10.2. Етапи проєктування дизайну друкованого видання.
- 10.3. Модульна сітка.
- 10.4. Різні стилі верстки тексту.
- 10.5. Помилки верстки.

Тема 11. Дизайн електронних видань і веб-сайтів

- 11.1. Ергономічні вимоги до дизайну електронних видань.
- 11.2. Етапи проєктування дизайну сайту.
- 11.3. Типова структура лендингу.

Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу

12.1. Що таке користувальницький інтерфейс?

12.2. Основні вимоги до користувальницького інтерфейсу.

12.3. UX/UI дизайн.

12.4. Юзабіліті. Основний принцип юзабіліті.

12.5. Дизайнерські прийоми створення зрозумілого інтерфейсу (метафора, аффорданс, стандарт).

12.6. Вимоги до веб-навігації.

Тема 13. Відповідальний дизайн

13.1. Соціальна відповідальність дизайнера.

13.2. Соціальна відповідальність у поліграфії.

13.3. Врахування особливих потреб користувачів у веб-дизайні.

Перелік лабораторних завдань за навчальною дисципліною наведено в табл. 2

Таблиця 2

Перелік лабораторних робіт

Назва завдання	Зміст
Лабораторна робота 1. Створення та аналіз графічної композиції з примітивів	Створити графічну композицію та проаналізувати її на предмет відповідності принципам гармонійної композиції
Лабораторна робота 2. Застосування прийомів побудови композиції	Удосконалити створену графічну композицію, застосувавши вивчені композиційні прийоми
Лабораторна робота 3. Психологія форми та кольору у композиції	Створити абстрактно-емоційну композицію для ілюстрації абстрактного поняття. Розробити графічне оформлення упаковки, яке передає інформацію про характеристики продукту. Створити колаж у одному зі стильових напрямів графічного дизайну
Лабораторна робота 4. Дизайн графічного фірмового стилю	Розробити елементи графічного стилю для заданого суб'єкта
Лабораторна робота 5. Дизайн друкованого видання	Створити макет листівки із заданими параметрами
Лабораторна робота 6. Дизайн веб-сайту	Засобами Figma створити блок-схему та макет лендингу на задану тему

Перелік самостійної роботи за навчальною дисципліною наведено в табл. 3

Таблиця 3

Перелік самостійної роботи

Назва теми	Зміст
Тема 1. Знайомство з графічним дизайном	Аналіз прикладів проєктів графічного дизайну з погляду передачі ними заданого повідомлення

Тема 2. Принципи побудови композиції	Аналіз прикладів графічних композицій на предмет дотримання композиційних принципів
Тема 3. Прийоми побудови композиції	Аналіз прикладів застосування різних композиційних прийомів
Тема 4. Основи створення фото-композиції	Аналіз прикладів фото-композицій
Тема 5. Форма та шрифт у композиції	Аналіз прикладів застосування форм у графічних композиціях
Тема 6. Колір у композиції	Аналіз прикладів застосування кольорів у графічних композиціях
Тема 7. Сильові напрями у графічному дизайні	Аналіз прикладів застосування стильових напрямів у графічному дизайні
Тема 8. Технологія дизайнерського проектування	Випробування методів активізації творчого мислення в графічному дизайні
Тема 9. Дизайн графічного фірмового стилю	Аналіз прикладів графічного фірмового стилю
Тема 10. Дизайн друкованих видань	Аналіз прикладів дизайну листівок
Тема 11. Дизайн електронних видань і веб-сайтів	Аналіз прикладів дизайну веб-сайтів
Тема 12. Дизайн користувальницького інтерфейсу	Аналіз прикладів дизайну користувальницького інтерфейсу
Тема 13. Відповідальний дизайн	Аналіз прикладів відповідального дизайну

Кількість годин лекційних та лабораторних занять, а також самостійної роботи наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для набуття визначених результатів навчання, активізації освітнього процесу передбачено застосування таких методів навчання, як:

Словесні (лекція (Теми 1–13), лекція-візуалізація (Теми 1–13)).

Наочні (демонстрація (Теми 1–13)).

Практичні (лабораторні заняття (Теми 1–13); проблемна лекція з питання «Що таке графічний дизайн?» (Тема 1); майстер-клас із застосування прийомів розвитку та активізації творчого мислення (Теми 1, 8); мозкова атака з метою формування пропозицій щодо розробки концепції певного дизайн-проекту (Тема 8); мозкова атака з метою розробки концепції фірмового знаку (Тема 9); комп'ютерний квест на тему "Розробка лендингу" (Тема 11); конкурси та виставки студентських робіт (лабораторні роботи 1–4)).

ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

Університет використовує 100-бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль за навчальною дисципліною здійснюється під час

проведення лекційних і лабораторних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи. Поточний контроль оцінюється сумою набраних балів: максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє здобувачу вищої освіти скласти екзамен – 35 балів.

Підсумковим контролем є семестровий контроль, який проводиться у формі семестрового екзамену. Складання семестрового екзамену здійснюється під час екзаменаційної сесії. Максимальна сума балів, яку може отримати здобувач вищої освіти під час екзамену – 40 балів. Мінімальна сума, за якою екзамен вважається складеним – 25 балів.

Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною визначається сумуванням балів за поточний та підсумковий контроль.

Під час викладання навчальної дисципліни використовуються такі контрольні заходи:

Поточний контроль: захист кожної лабораторної роботи – 10 балів.

Семестровий контроль: Екзамен (40 балів).

Більш детальну інформацію щодо системи оцінювання наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

Критерії оцінювання екзаменаційної роботи

Екзаменаційна робота складається з трьох завдань:

Завдання 1 – теоретичне стереотипне завдання у вигляді тестових запитань.

Завдання 2 – практичне діагностичне завдання, яке полягає в аналізі виданої графічної композиції на предмет дотримання композиційних принципів.

Завдання 3 – практичне евристичне завдання, яке полягає у розробці дизайну друкованого або електронного видання у середовищі Figma.

Максимальна оцінка за екзамен – 40 балів.

Оцінювання здійснюється за такими критеріями:

вміння проводити аналіз продуктів графічного дизайну на предмет їхньої відповідності принципам гармонійної композиції;

вміння створювати графічні композиції, які відповідають основним композиційним принципам;

вміння обирати композиційні прийоми, які забезпечать досягнення заданої комунікаційної мети композиції;

вміння обирати колірну гаму композиції відповідно до заданого враження, яке повинна створювати композиція;

вміння обирати характеристики шрифту, які забезпечать досягнення заданої комунікаційної мети композиції;

вміння застосовувати задані стильові напрями графічного дизайну;

вміння застосовувати в процесі художнього оформлення поліграфічної та мультимедійної продукції знання психологічних закономірностей зорового сприйняття інформації людиною;

вміння розробляти дизайн листівок;
вміння розробляти дизайн лендингу;
вміння застосовувати принципи юзабіліті у процесі розробки дизайну інтерфейсу;
вміння застосовувати інструментарій Figma;
вміння створювати закінчені продукти графічного дизайну;
вміння застосовувати творчий підхід під час виконання практичних завдань;
вміння виконувати роботу відповідно до формальних вимог завдання.
Відсутність тієї або іншої складової знижує оцінку на певну кількість балів.

Оцінювання окремих завдань екзаменаційної роботи проводиться за такими критеріями:

завдання 1 – максимальна оцінка 8 балів; студент отримує 2 бали за кожную правильну відповідь;

завдання 2 – максимальна оцінка 10 балів; студент отримує 5 балів за правильно проведений аналіз композиції за одним композиційним принципом.

завдання 3 – максимальна оцінка 22 бали; студент отримує такі бали за кожную складову виконання завдання:

4 бали – за дотримання типової структури лендингу;

4 бали – за дотримання вимог юзабіліті;

4 бали – за вміння застосовувати інструментарій Figma;

4 бали – за передачу заданого комплексу вражень;

2 бали – за дотримання вимог до стилю верстки тексту;

2 бали – за дотримання вимог до колірної схеми.

2 бали – за творчий підхід.

Приклад екзаменаційного білету

Завдання 1 (стереотипне). Дайте відповіді на тестові запитання.

1. Для посилення виразності форми використовують:

а – симетрію;

б – асиметрію;

в – рівновагу.

Завдання 2 (діагностичне).

Здійсніть аналіз виданої графічної композиції на предмет дотримання принципів рівноваги та цілісності.

Завдання 3 (евристичне).

Розробіть макет лендингу, який мотивує користувачів відвідати новорічні заходи університету.

Макет має бути побудований на основі 12-колоночної модульної сітки.

Основна частина лендингу має містити 2 довільні блоки.

Вимоги до композиції лендингу:

колірна схема – споріднена;

верстка тексту – класична;

задані враження – динаміка, холод, м'якість, легкість.

Макет лендингу має відповідати:

типовій структурі та типовим розмірам елементів лендингу;

вимогам юзабіліті;

принципам побудови гармонійної композиції;

заданим у завданні характеристикам композиції.

У звіті необхідно описати засоби створення заданого комплексу вражень.

Створений макет лендингу необхідно здати у pdf-форматі.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Додаткова

1. Геллер С., Кваст С. Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів. Київ: ArtHuss, 2019. 296 с.
2. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн. 01: Підхід і мова. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн. 02: Дизайнерське дослідження. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн. 03: Генерування ідей. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
5. Іттен Й. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. Київ: ArtHuss, 2021. 136 с.
6. Лаптон Е., Філліпс Д. К. Основи. Графічний дизайн 04: Нові основи. Київ: ArtHuss, 2019. 262 с.
7. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини: 40 оригінальних шрифтів/Володимир Лесняк. Київ: ArtHuss, 2020. 160 с.
8. Норман Д. Опанувати складність. Київ: ArtHuss, 2019. 288 с.
9. Папанек В. Дизайн для реального світу. Екологія людства та соціальні зміни. Київ: ArtHuss, 2020. 480 с.
10. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ: ArtHuss, 2019. 240 с.

Інформаційні ресурси

11. Сторінка дисципліни "Основи композиції та дизайну" // сайт ПНС ХНЕУ ім. С. Кузнеця. URL: <https://pns.hneu.edu.ua/course/view.php?id=1989>